



ESTAMPAS ILUSTRADAS



**Regras do Pokémon
Estampas Ilustradas**

Índice

Torne-se um Mestre Pokémon!	3
Conceitos básicos do Pokémon Estampas Ilustradas	3
Como vencer uma partida	3
Tipos de Energia	4
Partes de uma carta de Pokémon	5
3 tipos de cartas	6
Zonas do Pokémon Estampas Ilustradas	7
Como jogar	8
Como vencer uma partida	8
Como iniciar uma partida	8
Partes da vez de jogar	9
Ações da vez de jogar	10
Condições Especiais	15
Ligas Pokémon e Kits do Treinador	17
Regras Avançadas	18
Detalhes completos sobre comprar uma nova mão inicial	18
O que conta como um ataque?	19
Tudo sobre ataques	20
O que deverá fazer se tiver que comprar mais cartas do que possui?	21
O que acontecerá se ambos os jogadores vencerem ao mesmo tempo?	21
O que é uma partida de Morte Súbita?	21
O que conta no nome de um Pokémon?	21
Construção de baralhos	22
Apêndice A - Cartas de Apoiador ALIADOS	23
Apêndice B - ALIADOS	23
Apêndice C - Cartas Estrela Prisma!	24
Apêndice D - Fóssil Não Identificado	24
Apêndice E - Pokémon-GX	25
Regras especiais para Pokémon-GX	25
Apêndice F - Ultracriaturas	26
Apêndice G - Pokémon de Alola	26
Apêndice H - Pokémon de tipo duplo	27
Apêndice I - Evolução TURBO	27
Regras especiais para Pokémon TURBO	27
Apêndice J - Traços Ancestrais	28
Apêndice K - Hiperequipamento da Equipe Flare	28
Apêndice L - Pokémon-EX	29
Regras especiais para Pokémon-EX	29
Apêndice M - Pokémon de Megaevolução	30
Regras especiais para Pokémon de Megaevolução	30
Apêndice N - Cartas da Equipe Plasma	31
Apêndice O - Cartas de Treinador ACE SPEC	31
Apêndice P - Pokémon Restaurados	32
Notas importantes sobre os Pokémon Restaurados	32
Glossário	33



Você é um Treinador de Pokémon! A sua missão é viajar pelo mundo batalhando contra outros Treinadores com seus Pokémon, criaturas que adoram batalhar e que possuem poderes incríveis!

TORNE-SE UM MESTRE POKÉMON!

Estas regras dirão tudo o que você precisa saber para jogar o Pokémon Estampas Ilustradas. Seu baralho representa tanto seus Pokémon como seus Itens e aliados que ajudam você em suas aventuras.

Os jogos de cartas colecionáveis são estratégicos e usam cartas colecionáveis, que permitem que cada jogador personalize o próprio jogo. A melhor forma de aprender a jogar o Pokémon Estampas Ilustradas é com um Kit do Treinador. Este kit contém dois baralhos de 30 cartas prontos para serem jogados e que orientam você passo a passo no jogo. Em seguida, tente jogar com um baralho temático para ter uma ideia dos tipos de baralhos diferentes que existem. Você pode jogar também com um Baralho Arena de Batalha, que contém dois baralhos de 60 cartas construídos para uma batalha intensa!

Quando estiver pronto, você poderá começar a construir sua própria coleção de cartas com os pacotes de booster do Pokémon Estampas Ilustradas. Troque cartas com seus amigos para conseguir Pokémon ainda mais fortes e colecionar todos os seus favoritos! Em seguida, construa seu próprio baralho de 60 cartas para jogar com seus amigos e mostrá-los a sua equipe pessoal de Pokémon!

CONCEITOS BÁSICOS DO POKÉMON ESTAMPAS ILUSTRADAS

COMO VENCER UMA PARTIDA

No Pokémon Estampas Ilustradas, os seus Pokémon batalham contra os Pokémon do seu oponente. O primeiro jogador que conquistar todas as próprias cartas de Prêmio vencerá! Além disso, se o seu oponente não possuir cartas no próprio baralho ou Pokémon em jogo, você vencerá!



TIPOS DE ENERGIA

Os Pokémon Nocauteiam os Pokémon oponentes usando ataques ou Habilidades. Os Pokémon precisam de cartas de Energia para abastecer esses ataques. O Pokémon Estampas Ilustradas possui 11 tipos de Energia e você encontrará Pokémon desses 11 tipos no jogo.

Cada tipo de Energia abastece ataques diferentes. Encontre os que combinam com o seu estilo! Veja a seguir os tipos de Energia:



PLANTA

Os Pokémon de tipo Planta muitas vezes possuem ataques que os curam ou que Envenenam seus oponentes.



FOGO

Os Pokémon de tipo Fogo possuem grandes ataques! Eles podem deixar seus oponentes Queimados, porém necessitam de tempo para se reabastecer!



ÁGUA

Os Pokémon de tipo Água podem manipular Energia e mover os Pokémon de outra equipe.



RAIOS

Os Pokémon de tipo Raios podem recuperar Energias da pilha de descarte e deixar os seus oponentes Paralisados.



PSÍQUICA

Os Pokémon de tipo Psíquico dominam os poderes especiais! Os seus oponentes acabam muitas vezes Adormecidos, Confusos ou Envenenados.



LUTA

Os Pokémon de tipo Luta podem correr maiores riscos para causar dano a mais e alguns podem até jogar moedas para combinar ataques.



ESCURIDÃO

Os Pokémon de tipo Escuridão possuem ataques sorrateiros que muitas vezes fazem com que os seus oponentes descartem cartas!



METAL

Os Pokémon de tipo Metal podem resistir a ataques por mais tempo do que quase todos os outros Pokémon.



FADA

Os Pokémon de tipo Fada possuem truques que farão com que os ataques dos Pokémon oponentes sejam menos efetivos.



DRAGÃO

Os Pokémon de tipo Dragão possuem ataques muito fortes, mas geralmente necessitam de 2 tipos de Energia para usá-los.



INCOLOR

Os Pokémon de tipo Incolor possuem muitos movimentos diferentes e funcionam com qualquer tipo de baralho.



PARTES DE UMA CARTA DE POKÉMON



SÍMBOLO DA EXPANSÃO →

NÚMERO DA CARTA DE COLECIONADOR →



DESCRIÇÃO DA CARTA →

REGRA DE TREINADOR →

3 TIPOS DE CARTAS

Você encontrará 3 tipos de cartas diferentes no Pokémon Estampas Ilustradas:

Cartas de Pokémon

Claro, as cartas mais importantes são as de Pokémon!

A maioria dessas cartas é composta de Pokémon Básicos, Pokémon Estágio 1 ou Pokémon Estágio 2. As cartas de Pokémon Estágio 1 e Estágio 2 também são chamadas de cartas de Evolução. Olhe no canto superior esquerdo de cada carta para ver o Estágio do Pokémon e também o Pokémon do qual ele evolui, se algum.



Cartas de Energia

Na maioria das vezes, um Pokémon não pode atacar sem cartas de Energia. O símbolo do custo do ataque deve coincidir com o da carta de Energia, mas qualquer tipo de Energia pode ser usado para .



Cartas de Treinador

As cartas de Treinador representam os Itens, os Apoiadores e os Estádios que um Treinador pode utilizar em batalha. O subtipo de Treinador pode ser visto no canto superior direito de cada carta, e quaisquer regras especiais para esse subtipo podem ser vistas na parte inferior da carta.



ZONAS DO POKÉMON ESTAMPAS ILUSTRADAS

Mão

Cada jogador compra 7 cartas no começo da partida e não revela a própria mão. As cartas que comprar irão para a sua mão. Os jogadores não podem olhar a mão dos seus oponentes, a menos que uma carta permita isto.

Cartas de Prêmio

Cada jogador possui as suas próprias cartas de Prêmio. As cartas de Prêmio são 6 cartas que cada jogador deve separar do próprio baralho enquanto está preparando-se para começar a jogar. Ao Nocautear um Pokémon oponente, você pega 1 de suas próprias cartas de Prêmio e a coloca na sua mão. Se você for o primeiro a pegar a última carta de Prêmio, você vencerá!

Zona de jogo

Os jogadores compartilham a zona de jogo. Cada jogador possui duas seções para os seus Pokémon.

Pokémon Ativo

O Pokémon Ativo deve ser colocado na parte superior da área de jogo de cada jogador. Cada jogador inicia com (e deve possuir sempre) um Pokémon Ativo. Um jogador pode ter apenas um Pokémon Ativo por vez. Se o seu oponente não possuir mais Pokémon em jogo, você será o vencedor!

Banco

Os Pokémon no Banco devem ser colocados na parte inferior da área de jogo de cada jogador. Cada jogador pode ter até 5 Pokémon no Banco ao mesmo tempo. Os Pokémon em jogo, exceto pelo Pokémon Ativo, devem ser colocados no Banco.



Baralho

Os jogadores começam com seus próprios baralhos de 60 cartas para jogar a partida. Embora os jogadores saibam quantas cartas há em cada baralho, ninguém pode olhar ou mudar a ordem das cartas nos baralhos de um jogador a menos que uma carta permita isto.

Pilha de descarte

Cada jogador possui a sua própria pilha de descarte. As cartas removidas da partida vão para a pilha de descarte, a menos que uma carta jogada diga algo diferente. Em geral, quando um Pokémon é Nocauteado, ele e todas as cartas ligadas a ele (como as cartas de Energia) vão para a pilha de descarte do seu dono.



COMO JOGAR

Os jogos do Pokémon Estampas Ilustradas são rápidos e intensos. Aqui está um resumo para começar a jogar agora mesmo!

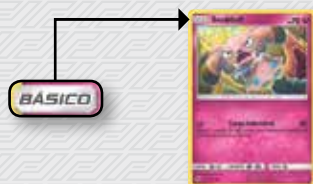
COMO VENCER UMA PARTIDA

Há 3 formas de vencer uma partida:

- 1 Pegando todas as suas cartas de Prêmio.
- 2 Nocauteando todos os Pokémon em jogo do seu oponente.
- 3 Se o seu oponente não tiver nenhuma carta no próprio baralho no início da vez dele(a) jogar.

COMO INICIAR UMA PARTIDA

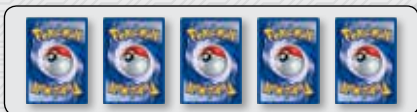
- 1 Aperte as mãos do seu oponente.
- 2 Jogue 1 moeda. O vencedor decide quem inicia a partida.
- 3 Embaralhe todas as suas cartas e compre as 7 primeiras.
- 4 Verifique se você tem algum Pokémon Básico na sua mão.



- 5 Coloque 1 dos seus Pokémon Básicos virado para baixo como seu Pokémon Ativo.



- 6** Coloque até 5 Pokémon Básicos virados para baixo no seu Banco.



- 7** Coloque as 6 primeiras cartas do seu baralho em um lado e viradas para baixo como as suas cartas de Prêmio.

- 8** Os dois jogadores desviram os seus Pokémon Ativos e no Banco e começam a jogar!



O que deverá fazer se não tiver um Pokémon Básico? Bom, primeiro mostre a sua mão para o seu oponente e embaralhe as suas cartas de volta no seu baralho. Depois compre mais 7 cartas. Se ainda não tiver um Pokémon Básico, repita o processo.



Cada vez que o seu oponente embaralhar a mão dele(a) de volta no próprio baralho por não ter um Pokémon Básico, você poderá comprar 1 carta extra!

PARTES DA VEZ DE JOGAR

Cada vez de jogar possui 3 partes principais:

- 1** Compre 1 carta.
- 2** Execute qualquer uma destas ações em qualquer ordem:
 - A** Coloque as cartas de Pokémon Básicos da sua mão no seu Banco (quantas vezes desejar).
 - B** Evolua seus Pokémon (quantas vezes desejar).
 - C** Ligue 1 carta de Energia da sua mão a 1 de seus Pokémon (uma vez por rodada).
 - D** Jogue cartas de Treinador (quantas desejar, mas apenas 1 carta de Apoiador e 1 carta de Estádio por rodada).
 - E** Recue o seu Pokémon Ativo (uma vez por rodada).
 - F** Use as Habilidades (quantas desejar).
- 3** Ataque. Depois, encerre a sua vez de jogar.



AÇÕES DA VEZ DE JOGAR

1 COMPRE 1 CARTA

Comece a sua vez de jogar comprando 1 carta. Se não houver cartas em seu baralho que possam ser compradas no início da sua vez de jogar, a partida terminará e o seu oponente vencerá.

2 EXECUTE QUALQUER UMA DESTAS AÇÕES EM QUALQUER ORDEM:

A Coloque as cartas de Pokémon Básicos da sua mão no seu Banco (quantas desejar).

Escolha 1 carta de Pokémon Básico da sua mão e coloque-a no seu Banco virada para cima. O seu Banco pode acomodar até 5 Pokémon, então você só poderá fazer isto se tiver 4 ou menos Pokémon no seu Banco.



POKÉMON BÁSICOS NO BANCO



B Evolua os Pokémon (quantos desejar).

Se você tem uma carta em sua mão que diz “Evolui de tal”, e “tal” é o nome de um Pokémon que você já tinha em jogo no início da sua vez de jogar, você pode colocar essa carta da sua mão sobre o Pokémon em questão. Isto 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 mantém todas as cartas ligadas a ele (cartas de Energia, cartas de Evolução, etc.) bem como qualquer contador de dano. Quaisquer efeitos de ataques ou de Condições Especiais afetando um Pokémon (como Adormecido, Confuso ou Envenenado) serão encerrados quando ele evolui. Um Pokémon não pode usar os ataques ou as Habilidades de sua Evolução anterior, a menos que uma carta afirme o contrário.



Exemplo:

A carta de Ribombee na mão da Susana diz “Evolui de Cutiefly”. A Susana já possui um Cutiefly em jogo. Ela pode então colocar a carta de Ribombee sobre a carta de Cutiefly, mantendo qualquer contador de dano e encerrando todos os outros efeitos.



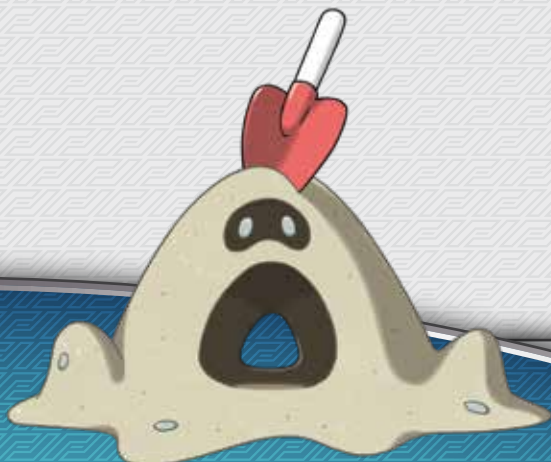
Notas sobre a Evolução: nenhum jogador pode evoluir um Pokémon na primeira vez em que entra em jogo.

Quando você evolui um Pokémon, ele será novo na partida, por isso não poderá ser evoluído na mesma rodada.

Você pode evoluir um Pokémon Ativo ou no Banco. Finalmente, nenhum jogador pode evoluir um Pokémon na rodada inicial a menos que uma carta permita isto.

C Ligue 1 carta de Energia a 1 de seus Pokémon (uma vez por rodada).

Pegue 1 carta de Energia da sua mão e ligue-a ao seu Pokémon Ativo ou a 1 de seus Pokémon no Banco para indicar que esta é a Energia que irá usar. Você só pode ligar Energia uma vez por rodada!



D Jogue cartas de Treinador.

Quando jogar qualquer carta de Treinador, faça o que ela disser e obedeça a regra na parte inferior da carta e então coloque-a na pilha de descarte. Você pode jogar quantas cartas de Item desejar. As cartas de Apoiador são jogadas da mesma forma que as cartas de Item, mas você só poderá jogar uma carta de Apoiador por rodada.

As cartas de Estádio possuem regras especiais:

- Uma carta de Estádio permanece em jogo quando você a joga.
- Somente uma carta de Estádio poderá permanecer em jogo por vez. Se uma nova carta de Estádio entrar em jogo, a carta antiga deverá ser descartada juntamente com seus efeitos.
- Você não pode jogar uma carta de Estádio se uma carta com o mesmo nome já estiver em jogo.
- Você só pode usar uma carta de Estádio por rodada.



E Recue o seu Pokémon Ativo (uma vez por rodada).

Você provavelmente não irá recuar na maioria das rodadas, no entanto, se o seu Pokémon Ativo tiver muitos contadores de dano, pode ser interessante recuá-lo e trazer outro Pokémon do seu Banco para batalhar em seu lugar. Você também poderá fazer isto se tiver um Pokémon forte no seu Banco pronto para batalhar!

Para recuar, você deverá descartar 1 Energia do seu Pokémon Ativo para cada  no custo de Recuo. Se não houver nenhum , o Recuo é grátis. Em seguida, você irá trocar o Pokémon recuado por um Pokémon do seu Banco. Quando dois Pokémon são trocados, cada um deles mantém todos os contadores de dano e todas as cartas ligadas a ele. Os Pokémon Adormecidos ou Paralisados não podem recuar.

Quando o seu Pokémon Ativo vai para o Banco (seja porque recuou ou por qualquer outro motivo) alguns fatores deixam de existir, como é o caso das Condições Especiais e de qualquer efeito de ataques.

Se recuar um Pokémon, ainda poderá atacar naquela rodada com o seu novo Pokémon Ativo.



F Use as Habilidades (quantas desejar).

Alguns Pokémon possuem Habilidades especiais que podem usar. Muitas delas podem ser usadas antes de atacar. Cada Habilidade é diferente, então leia a descrição de cada Habilidade com cuidado para saber como cada uma funciona. Algumas só funcionam quando uma condição é cumprida, enquanto outras são válidas o tempo inteiro, mesmo quando não as usa. Certifique-se de anunciar quais Habilidades está usando para que seu oponente saiba o que você está fazendo.



Lembre-se de que Habilidades não são ataques, por isso você ainda poderá atacar após usar uma Habilidade! Você pode usar a Habilidade de qualquer Pokémon que tiver em jogo, Ativo ou no Banco.

B ATAQUE E ENCERRE A SUA VEZ DE JOGAR

Quando estiver pronto para atacar, certifique-se de ter feito tudo o que queria fazer no passo 2. Após atacar, a sua vez de jogar acabará e você não poderá voltar atrás!

O ataque pode ser realizado em três passos simples. Após entendê-los, você atacará como um profissional!



Na rodada inicial da partida, o jogador inicial pula este passo. Assim que aquele jogador executar todas as suas ações, sua vez de jogar acaba. Depois disso, cada jogador ataca normalmente. Pense bem se deseja ser o jogador inicial ou o segundo jogador!

A VERIFIQUE a Energia ligada ao seu Pokémon Ativo.

Para que um Pokémon possa atacar, você deve ter a quantidade de Energia adequada ligada a ele. Usaremos Litten como exemplo. Seu ataque Mordida custa 1 Energia, logo você deve ter pelo menos 1 Energia ligada a Litten para usar este ataque. Depois, o seu ataque Chama custa 2 Energias. Você deve ter pelo menos 2 Energias ligadas a Litten para usar Chama. O símbolo significa que você deve ter 1 Energia ligada a Litten, enquanto o símbolo significa que qualquer tipo de Energia pode ser usado para a segunda Energia. servirá, assim como , , ou qualquer outro tipo de Energia! Uma vez que tiver certeza de ter a Energia adequada, anuncie qual ataque irá usar.

Este ataque chama-se Mordida.

Litten deve ter 1 Energia ligada para usar este ataque.

Mordida causa 10 pontos de dano ao Pokémon Ativo do seu oponente.

Este ataque chama-se Chama.

Litten deve ter 2 Energias ligadas para usar Chama: 1 Energia e 1 Energia de qualquer tipo.

Chama causa 20 pontos de dano ao Pokémon Ativo do seu oponente.



Qual Energia você precisaria para usar o ataque Eletrocanhão de Vikavolt? Isso mesmo, 1 Energia e 3 Energias de qualquer tipo!



É possível que veja alguns ataques com este símbolo no custo. Isto significa que o custo do ataque é 0 e que poderá usá-lo sem ligar nenhuma Energia ao Pokémon!



B VERIFIQUE a Fraqueza e a Resistência do Pokémon Ativo do seu oponente.

Alguns Pokémon possuem Fraqueza ou Resistência a certos tipos de Pokémon, indicado no canto inferior esquerdo da carta (por exemplo, Rowlet possui Fraqueza a Pokémon ). Se o ataque causar dano, o Pokémon Ativo do seu oponente receberá mais dano se possuir Fraqueza ao tipo do atacante. Receberá, porém, menos dano se tiver Resistência ao tipo daquele Pokémon.



Não aplique Fraqueza e Resistência aos Pokémon no Banco!

C COLOQUE contadores de dano no Pokémon Ativo do seu oponente.

Quando atacar, coloque 1 contador de dano no Pokémon Ativo do seu oponente para cada 10 pontos de dano causados pelo ataque do seu Pokémon (indicado à direita do nome do ataque). No exemplo acima, o ataque Mordida de Litten causa 10 pontos de dano. Então, a Fraqueza de x 2 de Rowlet aos Pokémon  duplica os pontos de dano, $10 \times 2 = 20$ pontos de dano. Portanto, coloque 2 contadores de dano em Rowlet. Se um ataque indicar que algo a mais deve ser feito, não se esqueça de fazê-lo também!

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

Se um Pokémon tiver um total de pontos de dano igual ou maior ao próprio PS (por exemplo, 5 ou mais contadores de dano em um Pokémon com 50 PS), ele será Nocauteado. Se o Pokémon de um jogador for Nocauteado, esse jogador deve colocar o Pokémon e todas as cartas ligadas a ele na própria pilha de descarte. O oponente desse jogador deve pegar 1 de suas próprias cartas de Prêmio e a colocar em sua própria mão.

O jogador cujo Pokémon foi Nocauteado deverá escolher um novo Pokémon Ativo do seu próprio Banco. Se o seu oponente não puder fazer isto porque está com o Banco vazio (ou por qualquer outro motivo), você vencerá a partida! Se o seu oponente ainda possuir Pokémon em jogo, mas você acabou de pegar a sua última carta de Prêmio, você também vencerá a partida!

D Sua vez de jogar acabou.

Você deve cuidar de algumas tarefas especiais entre as vezes de jogar.



4 ENTRE AS VEZES DE JOGAR

Antes da partida 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 uma carta diga que deva acontecer entre as vezes de jogar). Após os jogadores terem feito tudo isto, verifique se algum Pokémon afetado foi Nocauteado. A vez de jogar do próximo jogador começará em seguida!

CONDIÇÕES ESPECIAIS

Alguns ataques deixam o Pokémon Ativo Adormecido, Confuso, Envenenado, Paralisado ou Queimado. Estas condições são chamadas de "Condições Especiais". Elas só podem atingir um Pokémon Ativo, já que quando um Pokémon vai para o Banco, todas as suas Condições Especiais são removidas. Evoluir um Pokémon também remove suas Condições Especiais.

Adormecido

Gire o Pokémon no sentido anti-horário para mostrar que está Adormecido.

Se um Pokémon estiver Adormecido, ele não poderá atacar ou recuar. Jogue 1 moeda entre as vezes de jogar. Se sair cara, o Pokémon acordará (gire a carta à posição normal). Se sair coroa, o Pokémon permanecerá Adormecido.



Confuso

Para indicar que um Pokémon está Confuso, gire-o de forma que a cabeça dele esteja apontada para você.

Se um Pokémon estiver Confuso, você deverá jogar 1 moeda antes de atacar com ele. Se sair cara, o ataque funcionará normalmente. Se sair coroa, o ataque não acontecerá e você deverá colocar 3 contadores de dano no seu Pokémon Confuso.



Envenenado

Um Pokémon Envenenado recebe dano entre as vezes de jogar. Quando um Pokémon for Envenenado, coloque 1 marcador de Veneno nele. Coloque 1 contador de dano sobre cada Pokémon Envenenado entre as vezes de jogar.

Um Pokémon não pode ter 2 marcadores de Veneno nele. 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 sejam distintos dos seus contadores de dano.



Paralisado

Para indicar que um Pokémon está Paralisado, gire-o no sentido horário.

Se um Pokémon está Paralisado, ele não pode atacar ou recuar. Remova a Condição Especial de Paralisado entre as vezes de jogar se o seu Pokémon estiver Paralisado desde o início da sua última vez de jogar.



Queimado

Um Pokémon Queimado recebe dano entre as vezes de jogar, porém esta condição pode ser curada sozinha. Coloque um marcador de Queimadura quando um Pokémon for Queimado. Entre as vezes de jogar, coloque 2 contadores de dano em um Pokémon Queimado e então jogue uma moeda. Se sair cara, a Condição Especial de Queimado deverá ser removida daquele Pokémon.

Um Pokémon não pode ter 2 marcadores de Queimadura nele. Se um ataque produzir outro marcador de Queimadura, a nova condição de Queimado simplesmente substituirá a antiga. Certifique-se de que os seus marcadores de Queimadura sejam distintos dos seus contadores de dano.



Como remover as Condições Especiais

Evoluir ou mover um Pokémon para o Banco remove todas as Condições Especiais dele. As únicas Condições Especiais que impedem um Pokémon de recuar são Adormecido e Paralisado. Como as condições Adormecido, Confuso e Paralisado giram a carta do Pokémon, aquela que ocorrer por último será a única que permanecerá em vigor. Como Envenenado e Queimado usam marcadores, não afetam as demais Condições Especiais. Um Pokémon sem sorte poderia ser Envenenado, Paralisado e Queimado ao mesmo tempo!



LIGAS POKÉMON E KITS DO TREINADOR

Isso é tudo o que você precisa para jogar! Se precisar de mais ajuda, adquira um Kit do Treinador em um revendedor local da sua cidade. O kit ensina você e um amigo a jogar uma partida inteira, do começo ao fim.



**Aprenda a jogar jogos de Pokémon!
Ganhe prêmios superlegais!
Batalhe contra outros jogadores!**

Pergunte em sua loja favorita se eles possuem uma Liga Pokémon, ou procure uma perto de você em www.pokemon.com/locator.

Para obter mais informações, visite www.pokemon.net.br.



PLAY!
POKÉMON™

REGRAS AVANÇADAS

DETALHES COMPLETOS SOBRE COMPRAR UMA NOVA MÃO INICIAL

Se algum dos jogadores não tiver um Pokémon Básico na própria mão inicial, deverá comprar uma nova mão. Como funciona:

Se nenhum dos jogadores possuir um Pokémon Básico na própria mão inicial:

Ambos os jogadores revelarão as suas mãos e recomearão a partida normalmente.

Se só um dos jogadores não possuir um Pokémon Básico na mão inicial:

- 1** Aquele jogador anuncia que deve comprar uma nova mão e então espera até que o outro jogador termine de preparar seus próprios Pokémon e suas próprias cartas de Prêmio.
- 2** Depois, o jogador sem nenhum Pokémon Básico revela a própria mão e a embaralha no próprio baralho. Este jogador fará isto até ter um Pokémon Básico na sua mão inicial e depois jogará normalmente.
- 3** Em seguida, o jogador que não teve que comprar uma nova mão inicial poderá comprar uma carta extra para cada vez que o seu oponente teve que comprar uma nova mão inicial. Por exemplo, se ambos os jogadores tiveram que comprar 2 mãos e depois o jogador A comprou mais 3 mãos, o jogador B poderá comprar até 3 cartas extra. Se alguma daquelas cartas for de um Pokémon Básico, ela poderá ser colocada no Banco do jogador.
- 4** A seguir, revele todos os Pokémon Ativo e no Banco e comece a partida.



O QUE CONTA COMO UM ATAQUE?

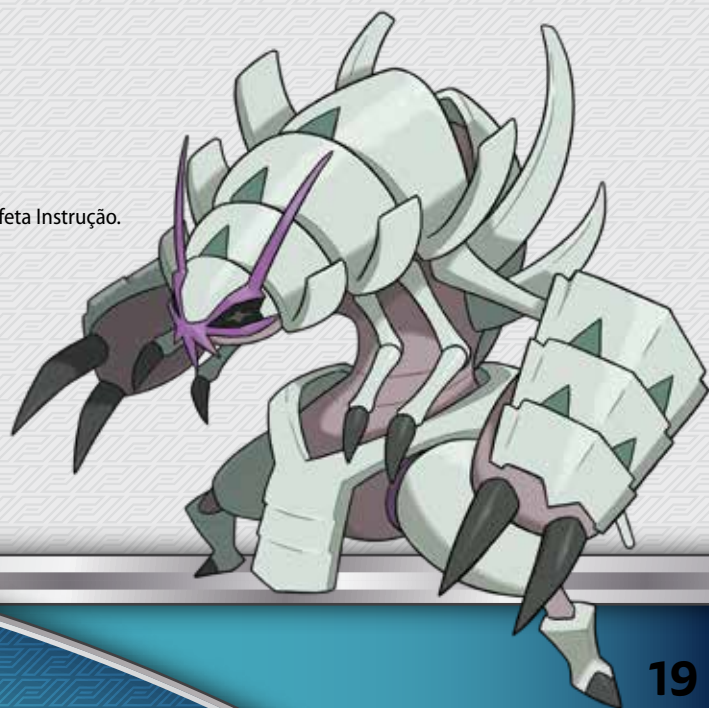
Cada ataque tem um custo e um nome e pode incluir um dano base e uma descrição do dano. A maior parte do texto em uma carta de Pokémon descreve seu ataque, mesmo que não cause nenhum dano.



Por exemplo, o ataque Chamar a Família de Corsola não causa dano, mas ainda assim é um ataque. Os demais são chamados de Habilidade ou algo diferente. Por exemplo, a Habilidade Instrução de Oranguru pode permitir que você compre cartas, mas não é considerada um ataque.



O ataque Cuspe de Tinta de Inkay afeta Chamar a Família, mas não afeta Instrução.



TUDO SOBRE ATAQUES

Para a maioria dos ataques, a ordem dos seus passos não importa muito. Porém, no caso de um ataque complicado, os passos abaixo deverão ser seguidos:

- A** Olhe para o seu Pokémon e decida qual ataque irá usar. Certifique-se de ligar a Energia correta ao seu Pokémon. Depois, anuncie que vai usar aquele ataque.
- B** Aplique qualquer efeito que possa alterar ou cancelar o ataque, como por exemplo, um ataque que foi usado contra o seu Pokémon na última rodada e que tenha dito “Se o Pokémon Defensor tentar atacar durante a próxima vez de jogar do seu oponente, seu oponente jogará uma moeda. Se sair coroa, aquele ataque não fará nada”. Vale lembrar que se um Pokémon Ativo for movido para o Banco, todos os efeitos dos ataques desaparecerão. Por isso, se o seu Pokémon Ativo foi trocado desde que o seu oponente usou o ataque neste exemplo, você não terá que jogar uma moeda.
- C** Se o seu Pokémon Ativo estiver Confuso, verifique agora se o seu ataque não acontecerá.
- D** Realize tudo o que o ataque requeira. Por exemplo, se um ataque disser “Escolha 1 dos Pokémon no Banco do seu oponente”, você deverá fazer a escolha agora.
- E** Faça tudo o que o ataque requeira para que seja usado. Por exemplo, você deve jogar 1 moeda se um ataque disser “Jogue uma moeda. Se sair coroa, este ataque não fará nada”.
- F** Aplique os efeitos antes de aplicar qualquer dano, depois coloque os contadores de dano no Pokémon e por último aplique os demais efeitos.

Normalmente é fácil de saber quantos contadores de dano devem ser usados. Porém, se houver muitos fatores que modificam o dano, siga os passos a seguir na ordem abaixo:

- 1** Comece com o dano base indicado à direita do ataque. Se os símbolos $\times$, $-$ ou $+$ estiverem indicados próximo ao dano, o texto do ataque indicará quanto dano causará. Se um ataque disser para colocar contadores de dano no Pokémon, você não precisa calcular nada pois os contadores de dano não são afetados por Fraqueza, Resistência ou outros efeitos neste Pokémon. Simplesmente coloque os contadores de dano no Pokémon afetado.
- 2** Descubra os efeitos do dano no seu Pokémon Ativo baseando-se nas cartas de Treinador ou em outros efeitos relevantes. Por exemplo, se o seu Pokémon usou um ataque na última rodada que dizia “Durante a sua próxima vez de jogar, os ataques deste Pokémon causarão 40 pontos de dano a mais (*antes de aplicar Fraqueza e Resistência*)”, some este dano. Se o dano base for 0 ou se o ataque não causar dano, não é necessário fazer nada. Caso contrário continue calculando.
- 3** Aumente o dano de acordo com a quantidade que aparece próximo à Fraqueza do Pokémon Ativo do seu oponente, se este Pokémon possuir Fraqueza ao tipo do seu Pokémon Ativo.
- 4** Reduza o dano de acordo com a quantidade que aparece próximo à Resistência do Pokémon Ativo do seu oponente, se este Pokémon possuir Resistência ao tipo do seu Pokémon Ativo.
- 5** Descubra os efeitos do dano das cartas de Treinador ou de Energia, ou outros efeitos no Pokémon Ativo do seu oponente. Por exemplo, se o Pokémon Ativo do seu oponente possuir uma Habilidade que diz “Este Pokémon recebe 20 pontos de dano a menos de ataques (*após a aplicação de Fraqueza e Resistência*)”.
- 6** Para cada 10 de pontos de dano do ataque final, coloque 1 contador de dano no Pokémon afetado. Se o dano for 0 ou menos, não coloque nenhum contador de dano.



O QUE DEVERÁ FAZER SE TIVER QUE COMPRAR MAIS CARTAS DO QUE POSSUI?

Se uma carta disser para você comprar ou olhar mais cartas no seu baralho do que você possui, olhe ou compre o tanto de cartas que possui e continue jogando normalmente.

Por exemplo, se uma carta disser para você comprar ou olhar as 5 primeiras cartas do seu baralho e você só tiver 3 cartas, compre ou olhe as 3 cartas que você tem. Você perderá se não puder comprar uma carta no começo da sua vez de jogar, mas não se você não puder comprar uma carta porque uma carta disse para fazê-lo.

O QUE ACONTECERÁ SE AMBOS OS JOGADORES VENCEREM AO MESMO TEMPO?

Um jogador vence se conquistar a sua última carta de Prêmio ou se o seu oponente não tiver nenhum Pokémon no Banco para substituir o Pokémon Ativo dele(a) quando este for Nocauteado ou removido da batalha de alguma forma. Isto faz com que seja possível que ambos os jogadores vençam ao mesmo tempo.

Se isto acontecer, jogue uma partida de Morte Súbita. Porém, se você vencer em ambos os sentidos e o seu oponente só vencer em um, você será o vencedor!

O QUE É UMA PARTIDA DE MORTE SÚBITA?

Uma partida de Morte Súbita é uma nova partida na qual cada jogador só possui 1 única carta de Prêmio ao invés de 6. A não ser pela única carta de Prêmio, trate a partida de Morte Súbita como uma partida completamente nova. Jogue 1 moeda para ver quem começa a jogar e prepare os Pokémon e a carta de Prêmio. O vencedor desta partida será o grande vencedor. Se a partida de Morte Súbita também acabar em Morte Súbita, continue jogando partidas de Morte Súbita até que alguém vença.

O QUE CONTA NO NOME DE UM POKÉMON?

- Algumas cartas de Pokémon possuem informações adicionais após seus nomes, como nível ou símbolos, como . O nome de um Pokémon muda a forma na qual você poderá evolui-lo ou jogar certas cartas. Nível não faz parte do nome de um Pokémon:
 - ◆ Gengar, Gengar Nív. 43, Gengar Nív. 44 e Gengar Nív. X têm todos o mesmo nome.
- Os símbolos que aparecem no final do nome de um Pokémon fazem parte do nome dele:
 - ◆ Alakazam, Alakazam  e Alakazam  têm nomes diferentes.
 - ◆ Entretanto, δ (Espécie Delta) não faz parte do nome de um Pokémon. Aerodactyl e Aerodactyl δ (Espécie Delta) têm o mesmo nome.
- O nome de um dono ou a forma de um Pokémon faz parte do nome dele:
 - ◆ Meowth, Meowth de Alola e Meowth da Equipe Rocket possuem nomes diferentes.

Quando estiver construindo um baralho, você só poderá ter 4 cópias de uma carta com o mesmo nome, exceto por cartas de Energia básica. Se o seu baralho tiver 1 Gengar, 1 Gengar Nív. 43, 1 Gengar Nív. 44 e 1 Gengar Nív. X, você não poderá colocar mais nenhuma carta com o nome Gengar no seu baralho. Entretanto, você poderá ter 4 Meowth, 4 Meowth de Alola e 4 Meowth da Equipe Rocket.

Na hora de evoluir um Pokémon, o nome do Pokémon que aparece depois de "Evolui de" deve coincidir exatamente com o nome do Pokémon que vá evoluir. Portanto, Graveler pode evoluir de Geodude ou de Geodude Nív. 12, mas não de Geodude de Brock.



CONSTRUÇÃO DE BARALHOS

Você terá que seguir algumas regras quando construir a maioria dos baralhos. Uma das regras mais importantes é que o seu baralho deverá conter exatamente 60 cartas, não 59 ou 61 cartas.

Também, exceto pelas cartas de Energia básica, o seu baralho só poderá conter 4 cartas com o mesmo nome. Isto significa que o seu baralho só poderá conter 4 cartas chamadas "Pignite", mesmo que possuam ataques diferentes. Por fim, o seu baralho deverá conter pelo menos uma carta de Pokémon Básico.

Construir o seu próprio baralho pode ser complicado e também muito divertido. Se precisar de ajuda, recorra ao líder de uma Liga Pokémon. Outra boa ideia é procurar por um baralho temático que você goste e tentar modificá-lo. Não se esqueça de que ele deve conter 60 cartas! Se estiver construindo um novo baralho do zero, tente seguir as seguintes instruções para iniciantes:

- Escolha no máximo um ou dois tipos de Energia. Lembre-se de que a maioria dos Pokémon  pode usar qualquer Energia para atacar, assim eles podem ser incluídos em quase todos os baralhos.
- Para se certificar de que possui cartas de Energia o suficiente, tente incluir entre 15 a 19 cartas no seu baralho de 60 cartas.
- As cartas de Treinador também são importantes. As cartas como Ultra Bola e Dama podem ajudar você a encontrar exatamente as cartas que precisa. Você começará bem adicionando entre 13 a 20 cartas de Treinador.
- E claro, você precisa das cartas de Pokémon! O resto do seu baralho será contido de cartas de Pokémon. Lembre-se de que você precisa de pelo menos 1 Pokémon Básico no seu baralho. Colecione os seus Pokémon favoritos para que possa ter 4 cópias deles no seu baralho para poder comprá-los o máximo de vezes possível. E, se aquele Pokémon evoluir, tente obter 4 cópias de cada Pokémon em sua cadeia de Evolução.

Todo baralho é diferente e irá se encaixar com o seu estilo e estratégia. Com o tempo você descobrirá quais são as suas cartas de Pokémon, de Treinador e de Energia favoritas.



APÊNDICE A - CARTAS DE APOIADOR ALIADOS

Os Pokémon não são os únicos que podem tornar-se ALIADOS! Estas cartas de Apoiador poderosíssimas contam com dois Treinadores unidos em uma única carta. E exatamente como os Pokémon-GX ALIADOS, cada carta de Apoiador ALIADOS oferece um bônus especial. Se você descartar cartas adicionais ao jogá-las, conseguirá um efeito complementar. Cada carta de Apoiador ALIADOS tem um efeito exclusivo, por isso, fique de olho nestas duplas poderosas!



APÊNDICE B - ALIADOS

Os ALIADOS são um tipo especial de Pokémon-GX Básicos que contam com um grupo de Pokémon unindo forças para formar uma equipe extremamente poderosa! Os Pokémon-GX ALIADOS costumam ter PS muito altos e ataques potentes, incluindo um ataque GX especial que recebe um bônus se uma determinada exigência for cumprida, como ligar mais Energia ou jogar uma certa carta de Treinador. Mas cuidado! Quando os seus ALIADOS são Nocauteados, seu oponente pega 3 cartas de Prêmio!



APÊNDICE C - CARTAS ESTRELA PRISMA!

Cartas Estrela Prisma (denotadas por um símbolo ) são cartas poderosas que contam com uma restrição: você só pode ter uma cópia de uma carta Estrela Prisma no seu baralho. Ao contrário das cartas *ACE SPEC*, você pode incluir cartas Estrela Prisma com nomes diferentes no seu baralho, então poderia contar com uma carta de Giratina , uma de Lunala , uma de Cyrus  e uma Energia Superimpulso  no mesmo baralho. Elas também contam com uma regra específica: se uma carta Estrela Prisma for descartada, deve ser colocada na Zona Perdida em vez de na pilha de descarte. Encontre maiores informações sobre a Zona Perdida no glossário!



APÊNDICE D - FÓSSIL NÃO IDENTIFICADO

A estranha carta de Item Fóssil Não Identificado, introduzida em *Sol e Lua — Ultraprisma*, pode ser jogada como um Pokémon Básico. Ela pode evoluir para qualquer Pokémon Fóssil que diga “Evolui de Fóssil Não Identificado”, como Cranidos ou Shieldon.



APÊNDICE E - POKÉMON-GX

Os Pokémon-GX são Pokémon poderosos que possuem PS maiores e ataques mais fortes. Além disso, cada um desses Pokémon possui um ataque GX superpoderoso. Você não pode usar mais de um ataque GX durante uma **partida inteira**, independente de quantos Pokémon-GX tenha em jogo. Certifique-se de usar um ataque GX no momento certo, pois você só terá uma chance! A cartela de contadores de dano inclui um marcador GX especial para monitorar isto. Vire-o para baixo uma vez que tenha usado um ataque GX na sua partida.



REGRAS ESPECIAIS PARA POKÉMON-GX

O GX faz parte do nome de um Pokémon-GX. Assim, Incineroar e Incineroar-GX têm nomes diferentes e você poderá ter até 4 de cada em seu baralho, se desejar.



Note que Primarina-GX evolui de Brionne. Isto significa que você pode evoluir Brionne para Primarina ou para Primarina-GX. A escolha é sua! Além disso, os Pokémon-GX possuem os mesmos estágios de Evolução que a maioria dos outros Pokémon e também seguem as mesmas regras. Isto significa que você pode usar um Pokémon-GX Básico como o seu Pokémon Ativo inicial, se desejar!

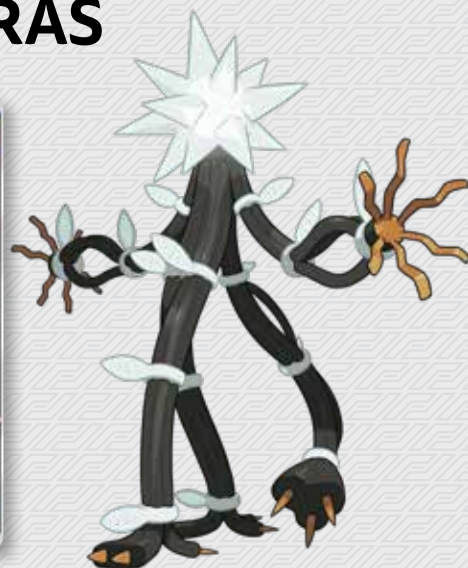


Este poder excepcional vem acompanhado de um risco maior: quando um dos seus Pokémon-GX é Nocauteado, seu oponente pega 2 cartas de Prêmio.



APÊNDICE F - ULTRACRIATURAS

As Ultracriaturas invadiram o Pokémon Estampas Ilustradas! Estas criaturas misteriosas podem aparecer como Pokémon-GX, que se destacam por sua cor carmim, bem diferente da cor azul típica das cartas GX. Algumas cartas têm efeitos que interagem especificamente com as Ultracriaturas, que podem ser identificadas por uma barra no canto superior direito da carta. Cada Ultracriatura tem um ataque que tem algo a ver com as cartas de Prêmio, então fique de olho nas formas interessantes como podem ser usados.



APÊNDICE G - POKÉMON DE ALOLA



Você encontrará alguns dos Pokémon conhecidos com uma aparência nova na região de Alola! Eles são conhecidos como Pokémon de Alola.



Note que “de Alola” faz parte do nome de um Pokémon. Isto significa que Persian de Alola só pode evoluir de Meowth de Alola e não de Meowth. Além disso, você pode ter até 4 Persian e até 4 Persian de Alola no seu baralho, se desejar.

APÊNDICE H - POKÉMON DE TIPO DUPLO

Os Pokémon de tipo duplo são iguais aos Pokémon regulares, porém possuem dois tipos ao mesmo tempo. Por exemplo, Azumarill é tanto um Pokémon ♡ quanto um Pokémon 🐡, então qualquer carta que afete um destes tipos afetará Azumarill.

Se um Pokémon de tipo duplo atacar um Pokémon que tem Fraqueza ou Resistência a um dos seus tipos, o dano do ataque será afetado. E se o Pokémon tiver Fraqueza a um dos tipos e Resistência ao outro, lembre-se de aplicar primeiro a Fraqueza e então a Resistência!



APÊNDICE I - EVOLUÇÃO TURBO

A Evolução TURBO é um novo tipo especial de Evolução. Um Pokémon TURBO mantém todos os ataques e Habilidades da sua Evolução anterior (além de sua Fraqueza, Resistência e custo de Recuo), mas ganha ataques ou Habilidades adicionais, o seu PS muda e pode até mudar de tipo!



REGRAS ESPECIAIS PARA POKÉMON TURBO

Da mesma forma que GX, TURBO faz parte do nome do Pokémon TURBO. Assim, Raichu e Raichu TURBO têm nomes diferentes e você poderá ter até 4 de cada em seu baralho, se desejar. Pokémon TURBO são um novo estágio: TURBO. Essas cartas contam como cartas de Evolução e todas as regras normais de Evolução aplicam-se aos Pokémon TURBO.



APÊNDICE J - TRAÇOS ANCESTRAIS

Os Traços Ancestrais aparecem em certas cartas de Pokémon logo abaixo do nome do Pokémon. Estes Traços Ancestrais dão poderes especiais ao Pokémon, então os leia cuidadosamente. Note que os Traços Ancestrais não são ataques ou Habilidades, então as cartas que previnem que ataques ou Habilidades sejam usados não afetam os Traços Ancestrais.



APÊNDICE K - HIPEREQUIPAMENTO DA EQUIPE FLARE

O nome Hiperequipamento da Equipe Flare aparece em cartas especiais que você pode usar para atrapalhar os planos do seu oponente. Estas são cartas de Ferramenta Pokémon que você liga aos Pokémon-EX do seu oponente. Elas têm um impacto negativo nesses Pokémon, fazendo com que seja mais difícil para que eles derrotem você. Note que se a carta for removida do Pokémon por qualquer razão, ela irá para a pilha de descarte do jogador que originalmente jogou a carta.



APÊNDICE L - POKÉMON-EX

Os Pokémon-EX são Pokémon poderosos com mais PS e com ataques mais fortes do que os Pokémon normais, porém há mais riscos quando se joga com estes Pokémon tão poderosos!

REGRAS ESPECIAIS PARA POKÉMON-EX

O EX faz parte do nome de um Pokémon-EX. Assim, Yveltal e Yveltal-EX têm nomes diferentes e você pode ter até 4 de cada em seu baralho, se desejar.

Quando um dos seus Pokémon-EX é Nocauteado, o seu oponente pega 2 cartas de Prêmio.

Fora isto, os Pokémon-EX jogam exatamente como qualquer outra carta de Pokémon.



Ademais, os Pokémon-EX existem tanto em versão normal quanto em versão Rara Ultra com arte expandida!



APÊNDICE M - POKÉMON DE MEGAEVOLUÇÃO

Os Pokémon de Megaevolução representam um novo pico de Evolução. Estas cartas tornam um Pokémon-EX em um Pokémon ainda mais poderoso! Saber o melhor momento para jogar estes Pokémon será a chave das suas novas estratégias.

REGRAS ESPECIAIS PARA POKÉMON DE MEGAEVOLUÇÃO

Da mesma forma que EX, o M (que significa Mega) é parte do nome de um Pokémon de Megaevolução. Assim, Mega Venusaur-EX e Venusaur-EX têm nomes diferentes e você poderá ter até 4 de cada em seu baralho, se desejar.

Observe que Mega Venusaur-EX evolui de Venusaur-EX. Isso significa que você só poderá evoluir para Mega Venusaur-EX de Venusaur-EX e não de Venusaur! Além disso, os Pokémon de Megaevolução são um novo estágio: MEGA. Estas cartas contam como cartas de Evolução e todas as regras normais de Evolução aplicam-se aos Pokémon de Megaevolução.



Há 2 regras especiais para Pokémon de Megaevolução. Como eles ainda são Pokémon-EX, quando um de seus Pokémon de Megaevolução é Nocauteado, seu oponente pega 2 cartas de Prêmio. Além disso, quando 1 dos seus Pokémon se torna um Pokémon de Megaevolução, a sua vez de jogar termina. Certifique-se de fazer tudo o que precisa fazer na sua vez de jogar antes de jogar um desses poderosos Pokémon!

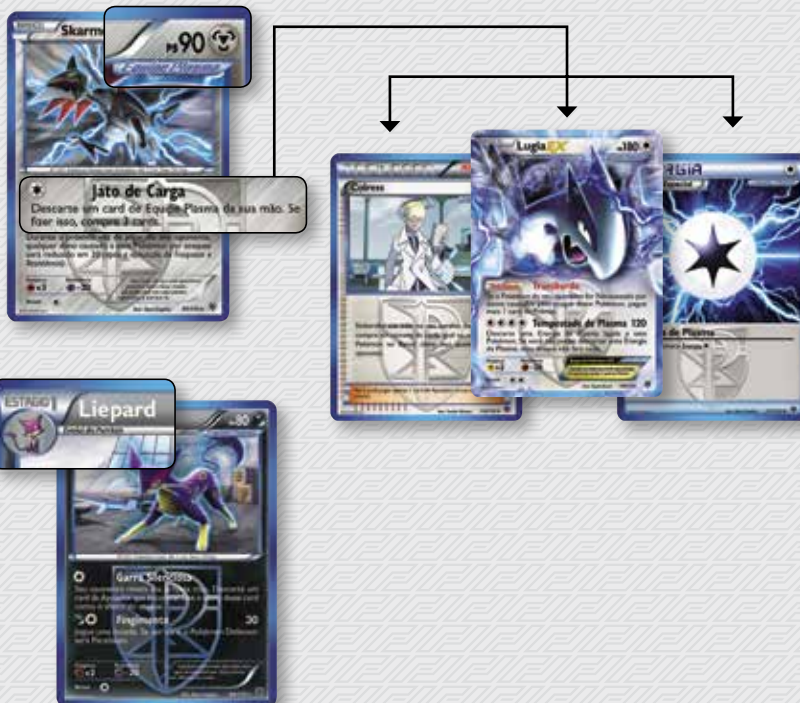
Observe que os Pokémon de Reversão Primitiva funcionam igualmente aos Pokémon de Megaevolução, por isso as regras são as mesmas.



APÊNDICE N - CARTAS DA EQUIPE PLASMA

As cartas da Equipe Plasma (Pokémon, cartas de Treinador e Energia) têm um visual marcante e único. Você irá notar primeiro que a carta possui uma borda azul e então verá o nome Equipe Plasma. Finalmente, o famoso escudo dos vilões aparece na caixa de texto.

Qualquer carta com este visual é considerada uma carta da Equipe Plasma.



Nas cartas de Pokémon, o nome Equipe Plasma não é considerado parte do nome do Pokémon. Por isso, se tiver 4 Liepard da Equipe Plasma no seu baralho, você não poderá ter nenhuma outra carta de Liepard. Ademais, os Pokémon da Equipe Plasma evoluem normalmente. Os Liepard da Equipe Plasma evoluem de Purrloin, da mesma forma que outros Liepard.

APÊNDICE O - CARTAS DE TREINADOR ACE SPEC

As cartas de Treinador ACE SPEC são tão poderosas que você só poderá ter uma delas no seu baralho. E não é uma carta de cada. É realmente uma carta de ACE SPEC no seu baralho no total. Assim, certifique-se de avaliar todas as cartas de ACE SPEC para decidir qual delas acrescentará mais valor ao seu baralho!



APÊNDICE P - POKÉMON RESTAURADOS

Alguns Pokémon Fóssil têm seu próprio Estágio especial: Pokémon Restaurado. Como pode ver, Omanyte é um Pokémon Restaurado que possui a regra: "Coloque este card em seu Banco somente com o efeito de Fóssil Espiral de Omanyte". O que significa que a única maneira de jogar Omanyte e colocá-lo no seu Banco é jogando a carta de Item Fóssil Espiral de Omanyte. Se você ler a carta Fóssil Espiral de Omanyte, poderá ver exatamente como pode colocar Omanyte em jogo. Uma vez que fizer isto, Omastar funciona como qualquer outro Pokémon Estágio 1. Coloque-o sobre Omanyte da mesma forma que colocaria um Pokémon Estágio 1.



NOTAS IMPORTANTES SOBRE OS POKÉMON RESTAURADOS:

- Se você possuir um Pokémon Restaurado na sua mão, não poderá colocá-lo no seu Banco a não ser que jogue uma carta de Item e o efeito dela diga para fazer isto.
- Pokémon Restaurados não são Pokémon Básicos! Assim, você não poderá jogá-los como seu Pokémon Ativo ou no Banco durante a rodada inicial. Além disso, certifique-se de que não possui somente cartas de Pokémon Restaurado no seu baralho, já que você precisa ter pelo menos 1 Pokémon Básico no seu baralho. Por fim, os Pokémon Restaurados não são cartas de Evolução.
- As cartas ou os efeitos que se referem às cartas de Pokémon "Básico", "Estágio 1", "Estágio 2" ou "de Evolução" não afetam os Pokémon Restaurados. Por exemplo, uma carta que diz "Procure por um Pokémon Básico no seu baralho" não permite que encontre esta carta de Omanyte Restaurado. Entretanto, uma carta que diga "Procure por um Pokémon no seu baralho" permite que encontre um Omanyte Restaurado. Assim, as cartas que afetam Pokémon não evoluídos também afetarão Pokémon Restaurados.
- Ao jogar com Pokémon Fóssil mais antigos, as regras mais importantes a seguir são as que se referem ao texto "Evolui de" ou ao texto que indica como colocar esta carta em jogo. Se, por exemplo, Kabuto aparecer em uma expansão posterior como um Pokémon Restaurado, haverá também um Kabutops Estágio 1. Independente de qual Kabuto tenha em jogo, você poderá evolui-lo para qualquer Kabutops que diga "Evolui de Kabuto". Isto significa que você pode evoluir um Kabutops Estágio 2 a partir de um Kabuto Restaurado ou evoluir um Kabutops Estágio 1 a partir de um Kabuto Estágio 1.



GLOSSÁRIO

ALIADOS: os ALIADOS são um tipo especial de Pokémon-GX Básicos com um poder ainda maior e uma desvantagem ainda mais significativa. Quando seus ALIADOS são Nocauteados, seu oponente pega 3 cartas de Prêmio. Cada carta de ALIADOS tem um ataque GX superpoderoso que ganha um bônus quando uma exigência é cumprida.

APOIADOR ALIADOS, CARTA DE: um tipo especial de carta de Apoiador que une dois Treinadores em uma única carta. Além do seu efeito primário, cada carta de Apoiador ALIADOS oferece um efeito de bônus se você descartar cartas adicionais ao jogá-la.

APOIADOR, CARTA DE: é uma carta de Treinador similar a uma carta de Item. Só é possível jogar uma carta de Apoiador por rodada.

ATAQUE: 1) Quando o seu Pokémon Ativo batalha contra o Pokémon do seu oponente. 2) O texto que aparece em cada carta de Pokémon e que indica o que faz quando ataca (um Pokémon pode ter vários ataques).

ATAQUE GX: um tipo poderoso de ataque. Somente Pokémon-GX possuem ataques GX. Um jogador não pode usar mais de um ataque GX em uma partida.

BANCO: o lugar para os seus Pokémon que estão em jogo, mas que não estão ativamente batalhando. Estes Pokémon entrarão na batalha se o Pokémon Ativo recuar ou for Nocauteado. Quando os Pokémon no Banco receberem dano, não aplique Fraqueza ou Resistência.

CARTA ESTRELA PRISMA : é um tipo poderoso de carta com algumas regras especiais. Cartas  podem ser Pokémon, cartas de Treinador, ou Energia Especial. Você não pode ter mais de 1 carta  com o mesmo nome no seu baralho. Se uma carta  for descartada, coloque-a na Zona Perdida em vez de na pilha de descarte.

CONDIÇÕES ESPECIAIS: os estados Adormecido, Confuso, Envenenado, Paralisado e Queimado são chamados de Condições Especiais.

CONTADOR DE DANO: um contador colocado no seu Pokémon para mostrar que recebeu 10 pontos de dano. Permanece no seu Pokémon mesmo que ele seja movido para o Banco ou evoluído. Apesar de contadores de dano no valor de 50 ou 100 pontos serem usados por conveniência, se uma carta falar sobre um contador de dano, significa o contador de dano padrão de 10 pontos.

DANO: o que geralmente ocorre quando um Pokémon ataca outro. Se um Pokémon possuir dano igual ou maior do que o seu PS, ele será Nocauteado.

DONO: um Pokémon cujo nome inclui o nome de um Treinador, como Sandshrew de Brock ou Meowth da Equipe Rocket. As cartas com os símbolos , , , , , ou  não são consideradas cartas de dono.

ENERGIA BÁSICA, CARTA DE: uma carta de Energia de Planta , de Fogo , de Água , de Raios , Psíquica , de Luta , de Escuridão , de Metal  ou de Fada .

ENERGIA, CARTA DE: são cartas que abastecem os seus Pokémon para que possam atacar. Consulte a seção carta de Energia básica.

ENTRE AS VEZES DE JOGAR: a parte da partida quando as vezes de jogar são alternadas entre os jogadores. Neste momento, deve-se checar se há algum Pokémon Adormecido, Envenenado, Nocauteado, Paralisado ou Queimado.

ESTÁDIO, CARTA DE: é um tipo de carta de Treinador que é similar a uma carta de Item, mas que fica em jogo após ser jogada. Não se pode haver mais de uma carta de Estádio em jogo ao mesmo tempo. Se uma nova carta entrar em jogo, a carta antiga juntamente com seus efeitos deverá ser descartada. Só é possível jogar uma carta de Estádio por rodada.

EVOLUÇÃO TURBO: um tipo especial de Evolução. Quando um Pokémon evolui para um Pokémon TURBO ele mantém os ataques, Habilidades, Fraqueza, Resistência e custo de Recuo de sua Evolução anterior.

EVOLUÇÃO, CARTA DE: uma carta que você coloca sobre uma carta de Pokémon Básico ou sobre uma outra carta de Evolução para torná-la mais forte.

FERRAMENTA POKÉMON: é um tipo especial de carta de Treinador (um Item), que pode ser ligada a um Pokémon. Cada Pokémon pode ter apenas 1 Ferramenta Pokémon ligada a ele ao mesmo tempo.

FRAQUEZA: um Pokémon com Fraqueza recebe mais danos quando é atacado por Pokémon de um certo tipo. O efeito da Fraqueza é indicado ao lado dos tipos de Fraqueza que um Pokémon tem, se algum.

HABILIDADE: uma Habilidade é um efeito em um Pokémon que não é um ataque. Algumas se manterão ativas todo o tempo, enquanto outras você terá que escolher usá-las. Leia a descrição de cada Habilidade para ter certeza de entender exatamente como e quando ela funciona.

ITEM, CARTA DE: é um tipo de carta de Treinador. Siga as instruções na carta e então a descarte.

LIGAR: quando você pega uma carta da sua mão e a coloca sobre um dos seus Pokémon em jogo.

MÁQUINA TÉCNICA: é um tipo de carta de Treinador (Item) especial que pode ser ligada a um Pokémon. Quando ligada, seu Pokémon pode usar o ataque da Máquina Técnica como se fosse dele. As cartas de Máquina Técnica permanecem ligadas a menos que a descrição da carta diga o contrário.

MARCADOR GX: um objeto de lembrete às vezes incluído na cartela de contadores de dano. Quando você usa o seu ataque GX na partida, vire o seu marcador GX para baixo.

MORTE SÚBITA: algumas vezes ambos os jogadores vencem ao mesmo tempo. Nesse caso, deve-se recorrer a uma partida rápida chamada "Morte Súbita" (com uma carta de Prêmio por jogador ao invés de 6).

NOCaute: um Pokémon é Nocauteado se receber dano maior ou igual ao seu PS. Aquele Pokémon irá para a pilha de descarte junto com todas as cartas ligadas a ele. Quando um dos Pokémon do seu oponente é Nocauteado, pegue uma das suas cartas de Prêmio.

PILHA DE DESCARTE: as cartas que você descartou. Estas cartas ficam sempre viradas para cima. Qualquer pessoa pode olhar para estas cartas a qualquer momento.

POKÉ-BODY: é o efeito que permanece ativo desde que o Pokémon entra em jogo até o Pokémon abandonar o jogo.

POKÉMON: os personagens coloridos que batalham por você no jogo Pokémon Estampas Ilustradas. Eles são representados no jogo por cartas de Pokémon Básico e de Evolução.

POKÉMON ATACANTE: o Pokémon Ativo ao atacar.

POKÉMON ATIVO: é o seu Pokémon em jogo que não está no seu Banco. Somente o Pokémon Ativo pode usar um ataque.

POKÉMON BÁSICO, CARTA DE: uma carta que você pode jogar diretamente da sua mão na sua vez de jogar. Consulte a seção Evolução, carta de.

POKÉMON DE MEGAEVOLUÇÃO: são um tipo muito poderoso de Pokémon-EX, mas que têm uma desvantagem: quando um dos seus Pokémon vira um Pokémon de Megaevolução, a sua vez de jogar termina.

POKÉMON DE TIPO DUPLO: um Pokémon que possui dois tipos ao mesmo tempo.

POKÉMON DE TREINADORES: são Pokémon com os nomes de Treinadores em seus títulos, como Sandshrew de Brock. Um Sandshrew normal não pode evoluir para um Sandslash de Brock, e um Sandshrew de Brock não pode evoluir para um Sandslash normal. Isto acontece porque "Brock" faz parte do nome do Pokémon.

POKÉMON DEFENSOR: o Pokémon que recebe um ataque.

POKÉMON EVOLUÍDO: um Pokémon em jogo que possui outro Pokémon sob ele.

POKÉMON LENDA: são cartas duplas especiais que exibem poderosos Pokémon Lendários. Ambas as cartas devem ser jogadas juntas e ao mesmo tempo.

POKÉMON NÍV. X: é uma versão mais forte de um Pokémon normal, que é colocada sobre um Pokémon normal do mesmo nome e que adiciona habilidades a mais ao Pokémon original.

POKÉMON POWER: é uma habilidade especial que alguns Pokémon possuem. Os Pokémon Powers são divididos em duas categorias: Poké-Power e Poké-Body. Sempre incluem palavras como "Poké-Power" ou "Poké-Body" então você sabe que não são ataques.

POKÉMON RESTAURADO, CARTA DE: uma carta que é jogada com a carta de Item Fóssil associada.

POKÉMON SP: é um Pokémon especial treinado por um Treinador determinado, com um símbolo no seu nome que mostra quem é o seu dono. A carta Zapdos ⚡ é diferente de uma carta Zapdos porque Zapdos ⚡ é um Pokémon da Equipe Galáctica e ⚡ é parte do seu nome.

POKÉMON-EX: os Pokémon-EX são uma forma mais forte de Pokémon com uma desvantagem: quando o seu Pokémon-EX é Nocauteado, seu oponente pega duas cartas de Prêmio ao invés de uma.

POKÉMON-GX: os Pokémon-GX são uma forma mais forte de Pokémon com uma desvantagem: quando o seu Pokémon-GX é Nocauteado, seu oponente pega duas cartas de Prêmio ao invés de uma. Cada Pokémon-GX possui um ataque GX superpoderoso.

POKÉ-POWER: um poder no Pokémon Ativo e no Banco que você deve escolher usar uma vez por rodada. A maioria dos Poké-Powers são desativados se o Pokémon tem uma Condição Especial.

PONTOS DE SAÚDE (PS): um número que todo Pokémon possui que assinala quanto dano pode receber antes de ser Nocauteado.

PRÊMIO, CARTAS DE: são as 6 cartas que devem ser colocadas viradas para baixo enquanto os jogadores se preparam para jogar. Toda vez que um dos Pokémon do seu oponente é Nocauteado, você pega 1 carta de Prêmio e a coloca na sua mão (ou 2 cartas de Prêmio no caso de Nocautear um Pokémon-EX ou um Pokémon-GX). Você vence a partida quando conquista a sua última carta de Prêmio!

QUEIMADURA, MARCADOR DE: é o objeto que você coloca em um Pokémon para sinalizar que ele está Queimado. Remova o marcador se o Pokémon for movido para o Banco ou evoluir.

RECUO: é quando você troca o seu Pokémon Ativo por um dos seus Pokémon no Banco. Para recuar, você deverá descartar a quantidade de Energia ligada ao Pokémon que está recuando que é igual à quantidade indicada no custo de Recuo do Pokémon. O custo de Recuo aparece no canto inferior direito da carta. Você só pode recuar uma vez por rodada.

RESISTÊNCIA: um Pokémon com Resistência recebe menos dano quando é atacado por Pokémon de um certo tipo. A quantidade de Resistência é indicada ao lado do tipo de Resistência que um Pokémon tem, se alguma.

REVERTER: certas cartas podem reverter um Pokémon evoluído, que é o oposto de evoluir o seu Pokémon. Quando um Pokémon é revertido, ele também perde as suas Condições Especiais e quaisquer outros efeitos.

TRAÇO ANCESTRAL: os Traços Ancestrais são poderes especiais, como Ω Barreira ou α Recuperação, que aparecem em certas cartas de Pokémon logo abaixo do nome do Pokémon. Eles não são ataques ou Habilidades, então cartas que previnem que ataques ou Habilidades sejam usados não afetam os Traços Ancestrais.

TREINADOR ACE SPEC, CARTA DE: uma carta de Treinador poderosa. Você só pode ter 1 carta de Treinador ACE SPEC no seu baralho.

TREINADOR FÓSSIL, CARTA DE: um tipo especial de carta de Treinador que age como um Pokémon Básico quando colocado em jogo. Quando uma carta de Treinador Fóssil estiver em sua mão, baralho ou pilha de descarte, não é considerada um Pokémon Básico.

TREINADOR, CARTA DE: são cartas especiais que são jogadas para obter vantagem na partida. Consulte as seções "Item, carta de", "Estádio, carta de" e "Apoiador, carta de".

VENENO, MARCADOR DE: é o objeto que você coloca em um Pokémon para sinalizar que está Envenenado. Remova o marcador se o Pokémon for movido para o Banco ou evoluir.

ZONA DE JOGO: as suas cartas estão em jogo quando estão na mesa. As cartas de Pokémon Básico, Evolução e Energia não podem ser usadas a menos que estejam em jogo. O seu baralho, a sua pilha de descarte e as suas cartas de Prêmio não estão em jogo, mas os seus Pokémon no Banco estão.

ZONA PERDIDA: as cartas enviadas para a Zona Perdida não podem ser jogadas durante aquela partida. Coloque-as viradas para cima em qualquer lugar fora da zona do jogo.



CRÉDITOS

Jogo original japonês

Produtor executivo: Tsunekazu Ishihara

Produtor: Yuji Kitano

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

Desenvolvimento do jogo: Creatures Inc.

Diretor do jogo: Atsushi Nagashima

Diretor de arte: Kenichi Koga

Agradecimento especial a: Satoshi Tajiri, Ken Sugimori, Junichi Masuda, Takao Unno, GAME FREAK inc. e Milky Isobe

Versão em inglês

The Pokémon Company International

Produtor: Kenji Okubo

Diretor de produção: Richard Simpson

Desenvolvimento de produtos: Yasuhiro Usui, Jim Lin e Doug Ferguson

Coordenação de produção: Russ Foster, Jay Moon, Doug Storms, David Hoskinson e Ross Garrett

Desenvolvimento de jogo: Dylan "ExoByte" Mayo, Kyle Sucevich, Nik Davidson e Paul Peterson

Coordenação do projeto: Mikiko Ryu, Yoshi Uemura, Noriko Tseng, Jen McNulty e Ryan Stofer

Tradução: Ben Regal, Bryson Clark e Satoko Deas

Desenvolvimento dos baralhos temáticos: Kyle Sucevich

Revisão das regras: Equipe de Edição da TPCI e Kyle Sucevich

Edição: Hollie Beg, Wolfgang Baur e Holly Bowen

Direção de arte: Chris Franc

Design gráfico (criativo): Doug Wohlfeil, Adam Law, Kumi Okada, Cara Weiss, Anupa Patel, Huy Cao e Kevin Fish

Design gráfico (localização das cartas): Ginny Baldwin

Design gráfico (logos): Cara Weiss e Adam Law

Agradecimento especial a: Creatures Inc., The Pokémon Company e The Pokémon Company International

Versão em português

Coordenação de produção: Doug Storms, David Hoskinson e Ross Garrett

Coordenação do projeto: Jeff Hansen, Noriko Tseng e Breon McMullin

Coordenação de tradução e edição: Anja Weinbach

Tradução e edição: Lucas Peterson e Rafael Pimpinato

Verificação: COPAG

Design gráfico (localização): Ginny Baldwin, Chantal Trandafir, Christopher Brittain, John Villalobos, Dan Stephens, Michael Heck, Sang Hoon Shin, Lauren Batzer, Belisa Rosario e Tammy Vince Cruz

Precisa de ajuda para jogar?

Para obter informações sobre o jogo, as estratégias, as regras, os torneios e mais, visite o nosso website: www.pokemon.net.br

Para receber assistência sobre outras questões, visite: www.pokemon.net.br/suporte

©2019 Pokémon. ©1995–2019 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ® e os nomes dos personagens são marcas da Nintendo.