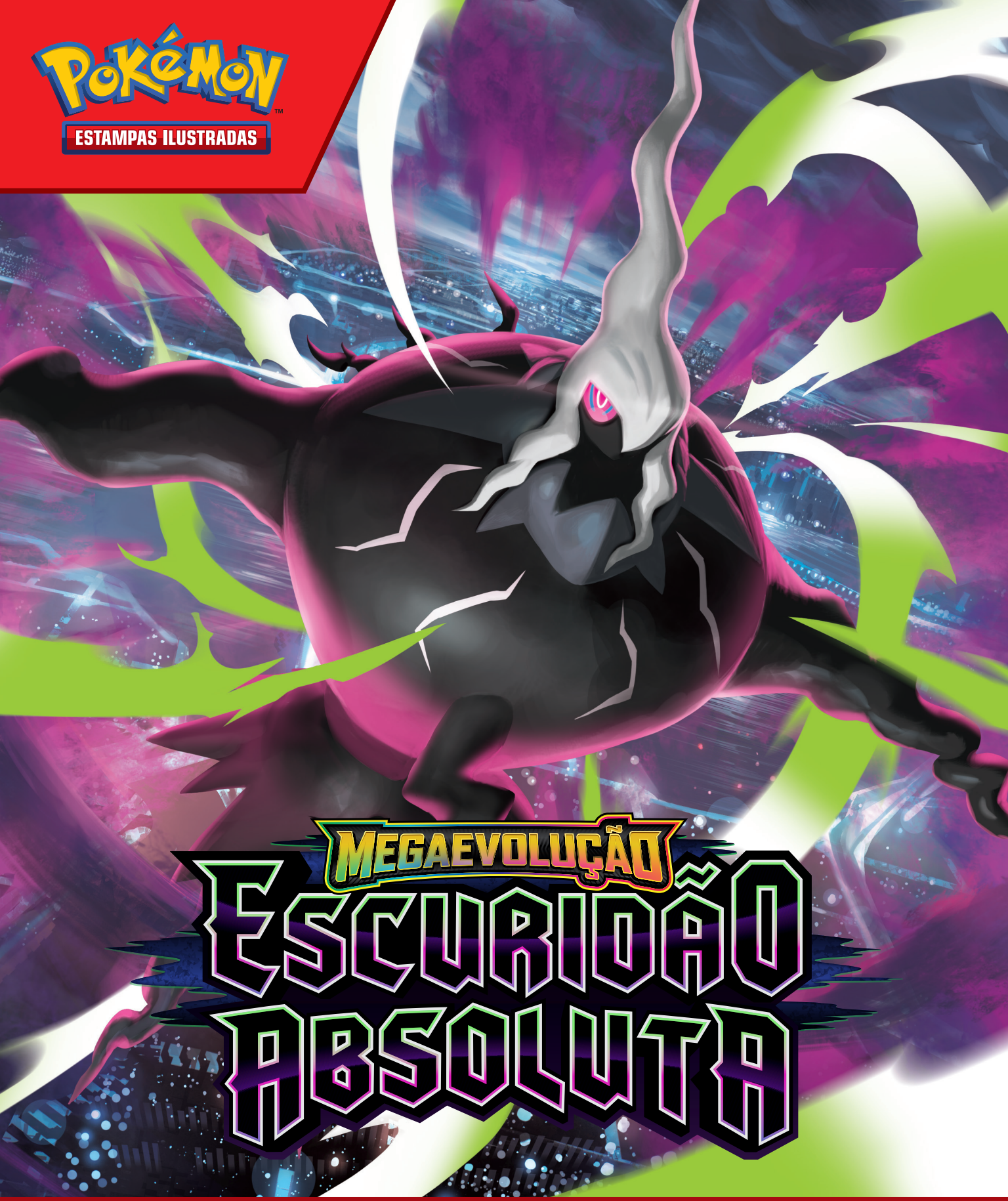
Pokémon

ESTAMPAS ILUSTRADAS



MEGAEVOLUÇÃO ESCURIDÃO ABSOLUTA

Sumário

Tornando-se Mestre Pokémon! 3

Conceitos básicos do Pokémon Estampas Ilustradas 3
- Como vencer um jogo 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 o jogo 8
- Preparando o seu jogo 8
- Partes de um turno 9
- Ações do turno 10
- Condições Especiais 15

Play! Pokémon Stores e Baralhos Batalha de Liga 17

Regras avançadas 18
- Tudo sobre comprar uma nova mão inicial 18
- O que conta como um ataque? 19
- Tudo sobre ataques 20
- Qual a diferença entre "até" e "qualquer quantidade"? 21
- O que fazer se você tiver que comprar mais cartas do que tem? 21
- E se ambos os jogadores vencerem ao mesmo tempo? 21
- O que é um jogo de desempate? 21
- O que conta e o que não conta no nome de um Pokémon? 21

Construção de baralhos 22

Apêndice 1: Pokémon ex de Megaevolução 23

Apêndice 2: Pokémon de Treinador 24

Apêndice 3: Cartas *ACE SPEC* 25

Apêndice 4: Ancestral e Futurista 26

Apêndice 5: Pokémon ex 26

Apêndice 6: Pokémon ex Tera 27

Apêndice 7: Zona Perdida 27

Apêndice 8: Pokémon Radiantes 28

Apêndice 9: Pokémon V-ASTRO 28

Apêndice 10: Pokémon V-UNIÃO 29

Apêndice 11: Estilos de Batalha 30

Apêndice 12: Pokémon V 30

Apêndice 13: Pokémon VMAX 30

Apêndice 14: Formas regionais 31

Apêndice 15: Cartas de Apoiador ALIADOS 32

Apêndice 16: ALIADOS 32

Apêndice 17: Cartas Estrela Prisma 33

Apêndice 18: Fóssil Raro, Fóssil Não Identificado e Fóssil Arcaico 33

Apêndice 19: Pokémon-*GX* 34
- Regras especiais para Pokémon-*GX* 34

Apêndice 20: Ultracriaturas 35

Apêndice 21: Pokémon de tipo duplo 35

Apêndice 22: Evolução TURBO 36
- Regras especiais para Pokémon TURBO 36

Apêndice 23: Traços Ancestrais 37

Apêndice 24: Hiperequipamento da Equipe Flare 37

Apêndice 25: Pokémon-*EX* 38
- Regras especiais para Pokémon-*EX* 38

Apêndice 26: Pokémon-*EX* de Megaevolução 39
- Regras especiais para Pokémon-*EX* de Megaevolução 39

Apêndice 27: Cartas da Equipe Plasma 40

Apêndice 28: Pokémon Restaurados 41
- Notas importantes sobre os Pokémon Restaurados: 41

Glossário 42

Créditos 44



Você é um Treinador de Pokémon!

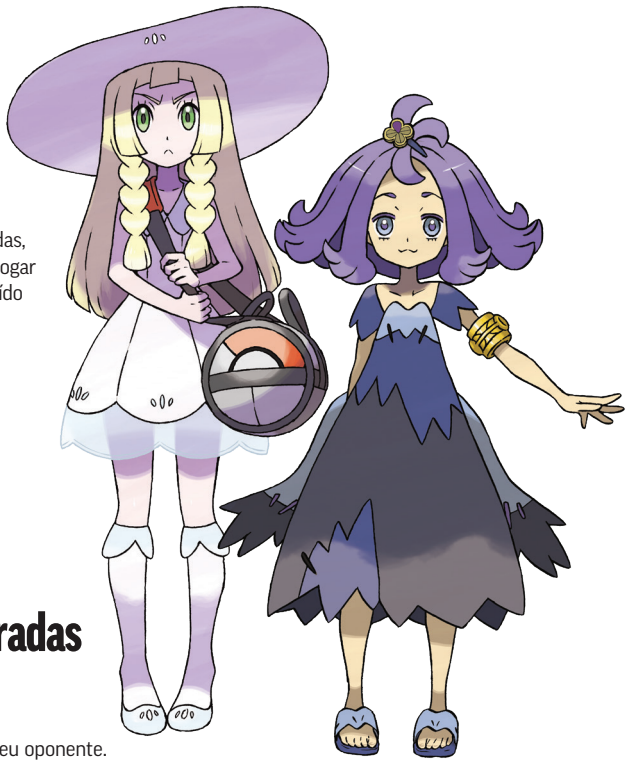
Sua missão é viajar pelo mundo, batalhando contra outros Treinadores com seus Pokémon, criaturas que adoram batalhar e que têm poderes incríveis!

Tornando-se Mestre Pokémon!

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

Os jogos de cartas colecionáveis combinam estratégia com cartas que podem ser colecionadas, permitindo que cada jogador personalize sua experiência. Uma ótima forma de aprender a jogar o Pokémon Estampas Ilustradas é com um Baralho Batalha Mega, um baralho pré-construído com 60 cartas que vem com um guia de estratégias e tudo o que você precisa para jogar!

Quando estiver com tudo pronto, você pode começar a construir sua coleção de cartas com os pacotes de booster do Pokémon Estampas Ilustradas. Troque cartas com seus amigos para conseguir Pokémon ainda mais fortes ou colecionar todos os seus favoritos! Depois, construa seu próprio baralho de 60 cartas, jogue com seus amigos e mostre a todos uma equipe de Pokémon só sua!



Conceitos básicos do Pokémon Estampas Ilustradas

Como vencer um jogo

No Pokémon Estampas Ilustradas, os seus Pokémon batalham contra os Pokémon do seu oponente. Vence o jogador que pegar todas as próprias cartas de Prêmio primeiro! Além disso, se o seu oponente não tiver mais Pokémon em jogo ou não tiver mais cartas para comprar no começo do próprio turno, você vencerá o jogo!

Tipos de Energia

Os Pokémon Nocauteiam os Pokémon oponentes usando ataques ou Habilidades. Os Pokémon precisam de cartas de Energia para abastecer seus ataques. O Pokémon Estampas Ilustradas possui 11 tipos de Energia, e você vai encontrar Pokémon desses 11 tipos no jogo. Vale lembrar que não há cartas de Pokémon de tipo Fada na série *Megaevolução*, mas elas existem em expansões mais antigas.

Cada tipo de Energia abastece ataques diferentes. Encontre os que combinam com o seu estilo! Os tipos de Energia são:



Planta

Os Pokémon de tipo Planta geralmente têm ataques que os curam ou que Envenenam seus oponentes.



Fogo

Os Pokémon de tipo Fogo têm grandes ataques! Eles podem deixar seus oponentes Queimados, mas seus ataques precisam de tempo para se reabastecer.



Água

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



Raios

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



Psíquica

Os Pokémon de tipo Psíquico se destacam por seus poderes especiais! Seus oponentes geralmente ficam Adormecidos, Confusos ou Envenenados.



Luta

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



Escuridão

Os Pokémon de tipo Escuridão têm ataques sorrateiros que geralmente fazem com que os oponentes descartem cartas! Eles também podem deixar os Pokémon do seu oponente Envenenados!



Metal

Os Pokémon de tipo Metal podem resistir a ataques por mais tempo do que praticamente qualquer outro Pokémon.



Fada

Os Pokémon de tipo Fada têm truques que deixam os ataques dos Pokémon oponentes menos eficazes. Desde *Espada e Escudo*, alguns Pokémon que antes eram de tipo Fada passaram a aparecer como Pokémon de tipo Psíquico.



Dragão

Os Pokémon de tipo Dragão têm ataques muito fortes, mas geralmente precisam de dois tipos de Energia para usá-los.



Incolor

Os Pokémon de tipo Incolor têm muitos movimentos diferentes e se encaixam em qualquer tipo de baralho.

Partes de uma carta de Pokémon





3 tipos de cartas

Você vai encontrar 3 tipos de cartas diferentes no Pokémon Estampas Ilustradas:

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 delas para ver o Estágio do Pokémon e o Pokémon do qual ele evolui, se for o caso.



Cartas de Energia

Em geral, os Pokémon não podem atacar sem cartas de Energia. O símbolo do custo de ataque deve ser o mesmo daquele na carta de Energia, mas qualquer tipo de Energia pode ser usado para ✱.



Cartas de Treinador

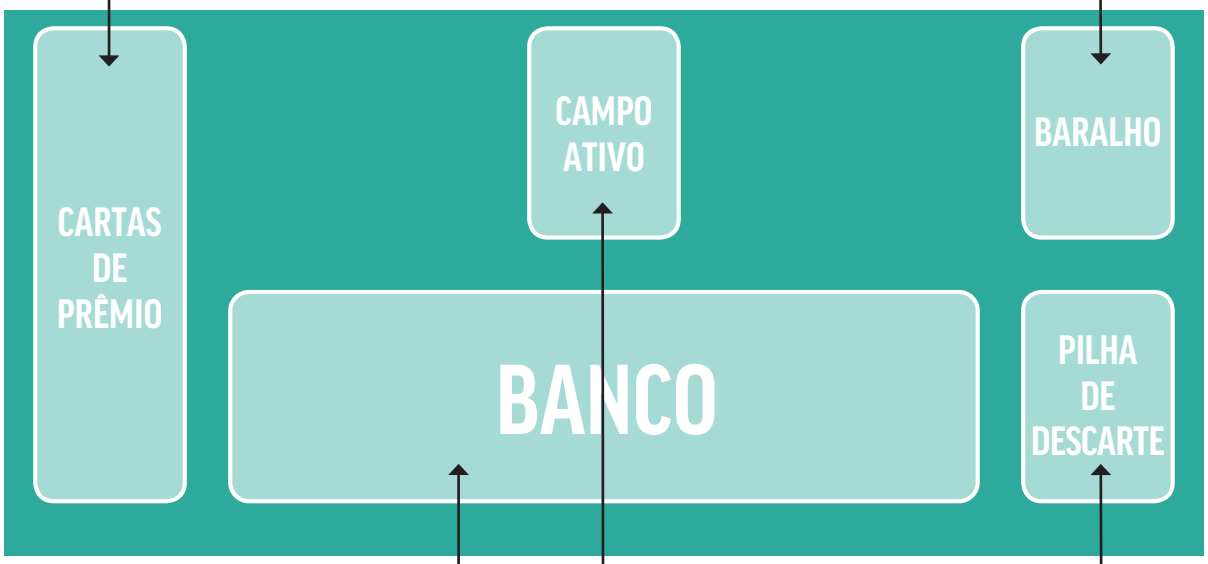
As cartas de Treinador representam os Itens, os Apoiadores, os Estádios e as Ferramentas Pokémon que um Treinador pode usar em batalha. O subtipo de Treinador se encontra no canto superior esquerdo da carta, e quaisquer regras especiais para aquele subtipo ficam na parte inferior da carta.



Zonas do Pokémon Estampas Ilustradas

CARTAS DE PRÊMIO
Cada jogador tem as suas próprias cartas de Prêmio. As cartas de Prêmio são 6 cartas que cada jogador separa de cima do próprio baralho, viradas para baixo, durante a preparação do jogo. Ao Nocautear um Pokémon oponente, você pega uma das suas próprias cartas de Prêmio e a coloca na sua mão. Se você pegar a última carta de Prêmio primeiro, você vence!

BARALHO
Os jogadores começam o jogo com seus próprios baralhos com 60 cartas. Embora saibam quantas cartas há em cada baralho, ninguém pode olhar ou mudar a ordem das cartas nos baralhos de qualquer jogador, a menos que uma carta permita isso.



ZONA DE JOGO
A zona de jogo é compartilhada pelos jogadores. Cada jogador tem duas seções para os seus Pokémon.

MÃO
Cada jogador compra 7 cartas no começo do jogo e não revela a própria mão. As cartas que você compra vão para a sua mão. Os jogadores não podem olhar a mão dos seus oponentes, a menos que uma carta permita isso.

CAMPO ATIVO
A parte superior da área de jogo do jogador é o Campo Ativo. Cada jogador inicia com (e deve ter sempre) um Pokémon no seu Campo Ativo. Este será o seu Pokémon Ativo, e cada jogador pode ter apenas um Pokémon Ativo por vez. Se o seu oponente não tiver mais Pokémon em jogo, você vence o jogo!

BANCO
A parte inferior da área de jogo do jogador é para os Pokémon no Banco. Cada jogador pode ter até 5 Pokémon no Banco ao mesmo tempo. Qualquer Pokémon em jogo que não seja o Pokémon Ativo deve ser colocado no Banco.

PILHA DE DESCARTE
Cada jogador tem a sua própria pilha de descarte. As cartas removidas do jogo vão para a pilha de descarte, a menos que uma carta 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 você começar a jogar agora mesmo!



Como vencer o jogo

Você pode vencer o jogo de três formas:

1) Pegando todas as suas cartas de Prêmio.

2) Nocauteando todos os Pokémon do seu oponente em jogo.

3) Se o seu oponente não tiver cartas no próprio baralho no início do turno dele.

Preparando o seu jogo

1) Você e seu oponente se cumprimentam com um aperto de mão.

2) Jogue 1 moeda. O jogador que vencer decide quem joga primeiro.

3) Embaralhe o seu baralho de 60 cartas e compre as 7 cartas de cima.

4) Veja se há algum Pokémon Básico na sua mão.



5) Coloque um dos seus Pokémon Básicos virado para baixo como seu Pokémon Ativo.



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



O que fazer se você 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 7 cartas. Se ainda não tiver um Pokémon Básico, repita o processo.

Para cada vez que o seu oponente embaralhar a mão dele de volta no próprio baralho por não ter um Pokémon Básico, você pode comprar 1 carta extra!

7) Coloque as 6 cartas de cima do seu baralho ao lado, viradas para baixo, como as suas cartas de Prêmio.

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

Partes de um turno

Cada turno tem 3 partes principais:

1) Compre uma carta.

2) Execute qualquer uma das ações a seguir em qualquer ordem:

A. Coloque Pokémon Básicos da sua mão no seu Banco (quantos desejar).

B. Evolua seus Pokémon (quantos desejar).

C. Ligue uma carta de Energia da sua mão a um dos seus Pokémon (uma vez por turno).

D. Jogue cartas de Treinador (quantas desejar, mas apenas uma carta de Apoiador e uma carta de Estádio por turno).

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

F. Use as Habilidades (quantas desejar).

3) Ataque. Depois, encerre o seu turno.



Ações do turno

1) Compre uma carta

Comece o seu turno comprando uma carta. Se não houver cartas no seu baralho que possam ser compradas no início do seu turno, o jogo termina, e o seu oponente vence.

2) Execute qualquer uma das ações a seguir em qualquer ordem:

A) Coloque Pokémon Básicos da sua mão no seu Banco (quantos desejar).

Escolha um Pokémon Básico da sua mão e coloque-o no seu Banco virado para cima. O seu Banco pode acomodar até 5 Pokémon.



B) Evolua seus Pokémon (quantos desejar).

Se você tem uma carta na sua mão que diz "Evolui de tal", e "tal" é o nome de um Pokémon que você já tinha em jogo no início do seu turno, você pode colocar essa carta da sua mão sobre o Pokémon em questão. Isso se chama "evoluir" um Pokémon.



É possível evoluir um Pokémon Básico para um Pokémon Estágio 1 ou um Pokémon Estágio 1 para um Pokémon Estágio 2. Quando um Pokémon evolui, ele mantém todas as cartas ligadas a ele (cartas de Energia, cartas de Evolução, etc.), bem como quaisquer contadores de dano. Quaisquer efeitos de ataques ou de Condições Especiais afetando o Pokémon, como Adormecido, Confuso ou Envenenado, terminam quando ele evolui. Um Pokémon não pode usar os ataques ou as Habilidades de sua Evolução anterior, a menos que uma carta permita isso.

Exemplo:
A carta de Houndstone na mão da Susana diz, "Evolui de Greavard", e Susana já tem um Greavard em jogo. Ela pode, então, colocar a carta de Houndstone sobre a carta de Greavard, mantendo quaisquer contadores de dano e encerrando todos os outros efeitos.

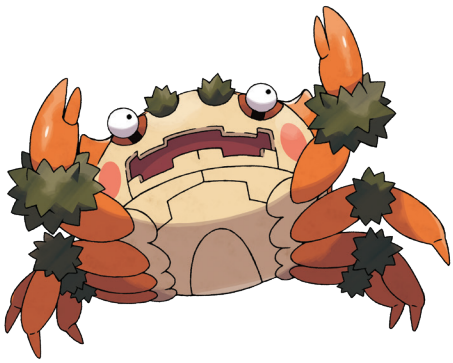


Notas sobre Evolução: nenhum jogador pode evoluir um Pokémon em seu primeiro turno em jogo. Quando você evolui um Pokémon, isso significa que ele é novo no jogo, portanto, você não pode evoluí-lo uma segunda vez no mesmo turno! Você pode evoluir um Pokémon Ativo ou no Banco. Por fim, nenhum jogador pode evoluir um Pokémon no seu primeiro turno do jogo, a menos que uma carta permita isso.

C) Ligue uma carta de Energia a um dos seus Pokémon (uma vez por turno).

Pegue uma carta de Energia da sua mão e ligue-a ao seu Pokémon Ativo, colocando-a sob ele, ou a um dos seus Pokémon no Banco para indicar que essa é a Energia que ele pode usar. Você só pode ligar Energia uma vez por turno!





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. A maioria das cartas de Treinador é colocada na pilha de descarte depois disso. Você pode jogar quantas cartas de Item e de Ferramenta Pokémon desejar. As cartas de Apoiador são jogadas da mesma forma que as cartas de Item, mas você só pode jogar uma carta de Apoiador por turno.

O jogador que jogar primeiro não poderá jogar uma carta de Treinador no seu primeiro turno.

As cartas de Estádio têm regras especiais:

- Um Estádio permanece em jogo quando você o joga.
- Somente um Estádio poderá permanecer em jogo por vez. Se um novo Estádio entrar em jogo, o antigo deverá ser descartado e os efeitos dele encerrados.
- Você não pode jogar uma carta de Estádio se um Estádio com o mesmo nome já estiver em jogo.
- Você só pode jogar uma carta de Estádio por turno.

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



Você provavelmente não vai recuar na maioria dos turnos, mas se o seu Pokémon Ativo tiver muitos contadores de dano nele, pode ser interessante recuá-lo e trazer outro Pokémon do seu Banco para a batalha. Você também poderá fazer isso se tiver um Pokémon forte no seu Banco pronto para batalhar!

Para recuar, você deve descartar 1 Energia do seu Pokémon Ativo para cada ✶ listado no Custo de Recuo. Se não houver ✶, o recuo é grátis. Em seguida, troque o Pokémon recuado por um Pokémon do seu Banco. Mantenha todos os contadores de dano e todas as cartas ligadas a cada Pokémon ao trocá-los. Os Pokémon Adormecidos ou Paralisados não podem recuar.

Quando o seu Pokémon Ativo vai para o seu Banco (porque recuou ou por qualquer outro motivo), alguns fatores deixam de existir, como as Condições Especiais e quaisquer efeitos de ataques.

Se recuar um Pokémon, você ainda poderá atacar naquele turno com o seu novo Pokémon Ativo.

F) Use as Habilidades (quantas desejar).



Alguns Pokémon têm 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 que você não as use. Não se esqueça de anunciar quais Habilidades está usando para que seu oponente saiba o que você está fazendo.



Lembre-se, Habilidades não são ataques, por isso você ainda pode atacar depois de usar uma Habilidade! Você pode usar as Habilidades do seu Pokémon Ativo e dos seus Pokémon no Banco.

3) Ataque e encerre o seu turno

Quando estiver com tudo pronto para atacar, certifique-se antes de ter feito tudo o que queria fazer no passo 2. Depois de atacar, o seu turno acaba e você não pode mais voltar atrás!

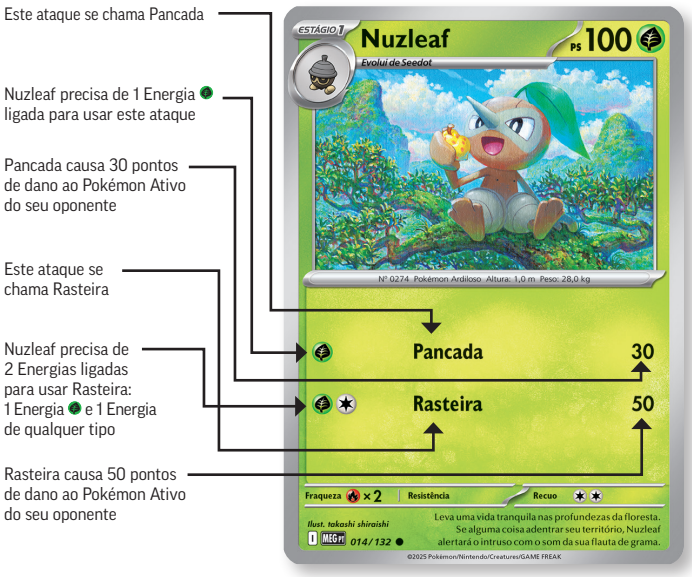
O ataque segue três passos simples. Assim que você entender como funciona, vai atacar como profissional rapidinho!



No primeiro turno do jogo, o jogador que jogar primeiro pula esse passo. Assim que esse jogador realizar todas as suas outras ações, seu turno acaba. Depois disso, cada jogador ataca normalmente. Pense bem se você deseja jogar primeiro ou ser o segundo a jogar!

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 Nuzleaf como exemplo. Seu ataque Pancada custa ●, logo, você deve ter pelo menos 1 Energia ● ligada a Nuzleaf para usar esse ataque. Seguindo a mesma lógica, seu ataque Rasteira custa ● ✶. Você deve ter pelo menos 2 Energias ligadas a Nuzleaf para usar Rasteira. O símbolo ● significa que você deve ter 1 Energia ● ligada a Nuzleaf, enquanto o símbolo ✶ significa que qualquer tipo de Energia pode ser usado para a outra Energia. ● servirá, assim como ●, ● ou qualquer outro tipo de Energia. Uma vez que você tiver certeza de que tem a Energia adequada, anuncie qual ataque você vai usar.



De qual Energia você precisaria para usar o ataque Poder Ilimitado de Stonjourner? Isso mesmo, 2 Energias ● e 1 Energia de qualquer tipo!



É possível que você veja alguns ataques com este símbolo no custo. Isso significa que o ataque tem um custo de 0, e você pode usá-lo sem ligar qualquer Energia ao Pokémon!



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

Alguns Pokémon têm Fraqueza ou Resistência a Pokémon de determinados tipos, e isso está indicado no canto inferior esquerdo da carta. Por exemplo, Sandshrew tem Fraqueza a Pokémon . Se o ataque causar dano, o Pokémon Ativo do seu oponente receberá dano a mais se tiver Fraqueza ao tipo do atacante. Receberá, porém, dano a menos 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 à direita, o ataque Folha Navalha de Chikorita causa 20 pontos de dano. Então, a Fraqueza de × 2 de Sandshrew aos Pokémon duplica os pontos de dano, ou seja, 20 × 2 = 40 pontos de dano. Portanto, coloque 4 contadores de dano em Sandshrew. Se um ataque indicar que algo a mais deve ser feito, não se esqueça de fazê-lo também!

Seu ataque foi concluído. Verifique, então, se algum Pokémon foi Nocauteado. Alguns ataques podem danificar mais de um Pokémon e, em certos casos, podem até causar dano ao 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 pelo menos igual 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 pilha de descarte. O oponente desse jogador pega 1 de suas próprias cartas de Prêmio e a coloca em sua própria mão.

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

D) Seu turno acabou.

Você deve realizar algumas verificações especiais durante o Checape Pokémon.



4) Checape Pokémon

O Checape Pokémon é uma etapa especial que ocorre entre os turnos. Antes do próximo jogador começar o turno dele, você deve verificar as Condições Especiais nesta ordem:

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

Você também precisa aplicar os efeitos de Habilidades, cartas de Treinador ou qualquer outra coisa que uma carta diga que deve acontecer durante o Checape Pokémon (ou entre turnos). O jogador cujo turno é o próximo decide a ordem dos efeitos, mas todas as Condições Especiais devem acontecer ao mesmo tempo, por exemplo, você não pode adicionar dano causado por Veneno, depois aplicar uma Habilidade, e, em seguida, jogar uma moeda para recuperar um Pokémon Adormecido, etc. Mas você pode aplicar uma Habilidade, depois as Condições Especiais, e, em seguida, aplicar outra Habilidade.

Depois que ambos os jogadores fizerem essas verificações, qualquer Pokémon que não tenha PS restante será Nocauteado (o jogador moverá um novo Pokémon para o Campo Ativo e o oponente pegará uma carta de Prêmio). Agora, o turno do próximo jogador começa!

Condições Especiais

Alguns ataques deixam o Pokémon Ativo Adormecido, Confuso, Envenenado, Paralisado ou Queimado. Essas condições são chamadas de "Condições Especiais". Elas só podem atingir um Pokémon Ativo, já que quando um Pokémon vai para o Banco, ele se recupera de todas as Condições Especiais. Pokémon também se recuperam delas quando evoluem.

Adormecido



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

Se um Pokémon estiver Adormecido, ele não poderá atacar ou recuar. Durante o Checape Pokémon, jogue uma moeda. Se sair cara, o Pokémon se recuperará (volte a carta à sua posição normal). Se sair coroa, o Pokémon permanecerá Adormecido.

Queimado



Quando um Pokémon for Queimado, coloque um marcador de Queimadura nele. Durante o Checape Pokémon, coloque 2 contadores de dano no seu Pokémon Queimado e, então, jogue uma moeda. Se sair cara, o Pokémon se recuperará (remova o marcador de Queimadura).

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

Confuso

Para indicar que um Pokémon está Confuso, gire-o de forma que o topo da carta esteja apontado para você.

Se o seu Pokémon estiver Confuso, você deverá jogar uma 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.



Paralisado

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

Se um Pokémon estiver Paralisado, ele não poderá atacar ou recuar. Após o próximo turno de seu dono, ele se recupera durante o Checape Pokémon (volte a carta à posição normal).



Envenenado

Quando um Pokémon for Envenenado, coloque um marcador de Veneno nele. Durante o Checape Pokémon, coloque um contador de dano no seu Pokémon Envenenado.

Um Pokémon não pode ter dois marcadores de Veneno nele. Se um ataque gerar outro marcador de Veneno, a nova condição de Envenenado simplesmente substituirá a antiga. Certifique-se de que seus marcadores de Veneno se diferenciem dos seus contadores de dano.



Como remover as Condições Especiais

Quando um Pokémon evolui ou é movido para o Banco, ele se recupera de todas as Condições Especiais. As únicas Condições Especiais que impedem um Pokémon de recuar são Adormecido e Paralisado. Como as condições Adormecido, Confuso e Paralisado giram a carta de Pokémon, aquela que ocorrer por último será a única que permanecerá em vigor. Como as condições Envenenado e Queimado usam marcadores, elas não afetam as demais Condições Especiais. Um Pokémon azarado pode ficar Envenenado, Paralisado *e* Queimado ao mesmo tempo!

Outros efeitos

Se um efeito de uma Habilidade ou de uma carta de Treinador disser que ele ocorrerá durante o Checape Pokémon (ou entre turnos), aplique-o neste passo.

Por exemplo, a Habilidade Comilança Preguiçosa de Snorlax permite que o jogador cure 10 pontos de dano deste Pokémon entre turnos. Isso deverá ocorrer durante o Checape Pokémon.



Play! Pokémon Stores e Baralhos Batalha de Liga

Isso é tudo o que você precisa saber para jogar! Se precisar de mais ajuda, adquira um Baralho Batalha de Liga em uma loja da sua região. Ele vem com tudo o que você precisa para jogar, incluindo um baralho pré-construído e dicas de jogo!





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

Pergunte em sua loja favorita se ela é uma Play! Pokémon Store, ou procure uma perto de você em **www.pokemon.com/locator**.

Regras avançadas

Tudo sobre comprar uma nova mão inicial

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

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

Ambos os jogadores revelarão as suas mãos e recomeçarão o jogo normalmente.

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

1) Aquele jogador anuncia que deve comprar uma nova mão inicial e espera até que o outro jogador termine de preparar seu próprio jogo.

2) Depois, o jogador sem Pokémon Básicos revela a própria mão e a embaralha no próprio baralho. Esse jogador fará isso até ter um Pokémon Básico na sua mão inicial e, depois, seguirá com o jogo normalmente.

3) Em seguida, o jogador que não teve que comprar uma nova mão inicial pode comprar uma carta para cada vez que o seu oponente teve que comprar uma nova mão inicial. Por exemplo, se ambos os jogadores tiveram que comprar 2 novas mãos iniciais e, depois, o jogador A comprou mais 3 novas mãos iniciais, o jogador B poderá comprar até 3 cartas. Se alguma daquelas cartas for de um Pokémon Básico, ela poderá ser colocada no Banco do jogador.

4) A seguir, os jogadores revelam os Pokémon Ativos e os no Banco, e o jogo começa.



O que conta como um ataque?

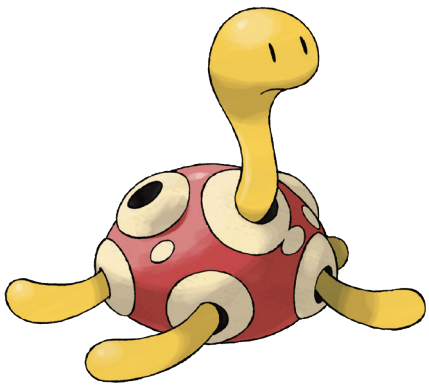
Cada ataque tem um custo e um nome e pode incluir um dano base e uma descrição do dano. A maior parte do texto em uma carta de Pokémon descreve seu ataque, mesmo que ele não cause nenhum dano.



Por exemplo, o ataque Chamar a Família de Mantine não causa dano, mas ainda assim é um ataque! Os demais são chamados de Habilidades ou algo diferente. Por exemplo, a Habilidade Suco Choco de Shuckle pode curar o dano de 1 dos seus Pokémon, mas não é considerada um ataque.



O Ataque de Areia de Sandslash afeta o ataque Chamar a Família, mas não afeta Suco Choco.



Tudo sobre ataques

Para a maioria dos ataques, a ordem em que você faz as coisas não importa muito. Mas, no caso de um ataque complicado, siga os passos a seguir:

A) Olhe para o seu Pokémon e decida qual ataque 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, se um ataque que foi usado contra o seu Pokémon no último turno disser, "Se o Pokémon Defensor tentar atacar durante o próximo turno do seu oponente, seu oponente jogará uma moeda. Se sair coroa, aquele ataque não acontecerá". Vale lembrar que, se um Pokémon Ativo for movido para o Banco, todos os efeitos dos ataques desaparecerão. Portanto, se o seu Pokémon Ativo mudou 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 neste momento se o ataque dele não acontecerá.

D) Faça todas as escolhas que o ataque pedir. Por exemplo, se um ataque disser, "Escolha 1 dos Pokémon no Banco do seu oponente", você deverá fazer essa escolha agora.

E) Faça tudo o que o ataque exigir para você poder usá-lo. Por exemplo, você deve jogar uma moeda se um ataque disser, "Jogue uma moeda. Se sair coroa, este ataque não fará nada".

F) Aplique quaisquer efeitos que acontecerem antes do dano, depois, cause o dano, colocando os contadores de dano no Pokémon e, por último, aplique todos os demais efeitos.

Normalmente, é fácil saber quanto dano deve ser causado. Porém, se houver muitos fatores modificando o dano, siga, na ordem, os passos a seguir:

1) Comece com o dano base indicado à direita do ataque. Se um ×, – ou + estiverem indicados próximo ao dano, o texto do ataque vai dizer quanto dano deve ser causado. 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 em um 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 no último turno que dizia, "Durante o seu próximo turno, os ataques deste Pokémon causarão 40 pontos de dano a mais (*antes de aplicar Fraqueza e Resistência*)", você, então, soma esse dano. Se o dano base for 0 ou se o ataque não causar dano algum, 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 esse Pokémon tiver 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 esse Pokémon tiver 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 tiver uma Habilidade que diz, "Este Pokémon recebe 20 pontos de dano a menos de ataques (*depois de aplicar Fraqueza e Resistência*)".

6) Para cada 10 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.

Qual a diferença entre "até" e "qualquer quantidade"?

Para os efeitos dos ataques, se uma carta usa "até X", você pode escolher qualquer número entre 0 e o máximo.
Para outros efeitos, como os efeitos das cartas de Treinador e Habilidades, você pode escolher qualquer número entre 1 e o máximo.

Há uma exceção: para qualquer efeito que permita que você procure no seu baralho ou pilha de descarte por qualquer carta que você quiser e não especifique o tipo, você deve escolher pelo menos 1.

Se uma carta usa "qualquer quantidade" ou "qualquer número", por exemplo, "descarte qualquer quantidade de Energia deste Pokémon", você pode escolher 0.

O que fazer se você tiver que comprar mais cartas do que tem?

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

Por exemplo, se uma carta disser para você comprar ou olhar as 5 cartas de cima 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 do seu turno, mas não se você não puder comprar uma carta porque uma carta disse para fazer isso.

E se ambos os jogadores vencerem ao mesmo tempo?

Você vence se pegar a sua última carta de Prêmio ou se o seu oponente não tiver Pokémon no Banco para substituir o Pokémon Ativo dele, se este for Nocauteado ou removido da batalha de alguma forma. Isso faz com que seja possível que ambos os jogadores vençam ao mesmo tempo.

Se isso acontecer, jogue um jogo de desempate. Mas, se você vencer nas duas maneiras e o seu oponente só vencer em uma, a vitória é sua!

O que é um jogo de desempate?

Os jogadores deverão se preparar como se estivessem jogando um jogo normal, incluindo as 6 cartas de Prêmio e a jogada de moeda para decidir quem joga primeiro. O primeiro jogador a pegar uma carta de Prêmio (ou ter menos cartas de Prêmio restantes do que seu oponente) vence. As outras maneiras de vencer ainda se aplicam, mas, no geral, é uma corrida para ver quem consegue pegar a primeira carta de Prêmio!

O que conta e o que não conta no nome de um Pokémon?

Algumas cartas de Pokémon têm informações adicionais depois de seus nomes, como um Nível ou um símbolo, como . O nome de um Pokémon muda a maneira como você pode evoluí-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 *são* parte do nome dele:

- Alakazam, Alakazam , and Alakazam têm todos nomes diferentes uns dos outros

- 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 têm nomes diferentes

Quando estiver construindo um baralho, você só pode ter 4 cópias de uma carta com o mesmo nome, exceto para 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 pode ter 4 Meowth, 4 Meowth de Alola e 4 Meowth da Equipe Rocket.

Ao evoluir, o nome do Pokémon que aparece depois de "Evolui de" deve corresponder ao nome do Pokémon que está sendo evoluído. Portanto, Graveler pode evoluir de Geodude ou de Geodude Nív. 12, mas não de Geodude do Brock.

Construção de baralhos

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

Além disso, exceto pelas cartas de Energia Básica, você só pode ter 4 cartas com o mesmo nome no seu baralho. Isso significa que o seu baralho só pode conter 4 cartas chamadas "Pignite", mesmo que todas elas tenham ataques diferentes. Por fim, o seu baralho deve conter pelo menos uma carta de Pokémon Básico.

Construir o seu próprio baralho pode ser complicado, mas também é muito divertido. Se precisar de ajuda, recorra a um Assistente de Liga de uma Liga Pokémon. Outra boa ideia é procurar por um Baralho Batalha de Liga de que você goste e tentar modificá-lo. Não se esqueça de que ele deve conter 60 cartas! Agora, se você estiver construindo um baralho do zero, tente as orientações a seguir para começar:

- 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 garantir que você tenha cartas de Energia suficientes, tente incluir de 12 a 15 dessas cartas no seu baralho de 60 cartas.
- As cartas de Treinador também são importantes. Cartas como Bola de Ninho e Jacques podem ajudar você a encontrar exatamente as cartas de que precisa! Adicionar entre 20 e 25 cartas de Treinador é uma ótima maneira de começar.
- E, claro, você precisa de Pokémon! O resto do seu baralho será composto de Pokémon. Lembre-se de que você precisa de pelo menos um Pokémon Básico no seu baralho. Colecione os seus Pokémon favoritos para ter 4 cópias deles no seu baralho e 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 vai se adaptar à sua personalidade e estratégia pessoal. Com o tempo, você vai descobrir o número de cartas de Pokémon, de Treinador e de Energia da sua preferência.





Apêndice 1: Pokémon ex de Megaevolução

Na série *Megaevolução* do Pokémon Estampas Ilustradas, você vai conhecer Pokémon ex de Megaevolução que transcenderam seus limites para se tornarem ainda mais poderosos. Em troca de um PS mais alto e ataques mais fortes que superam os dos Pokémon ex comuns, esses Pokémon permitem que seu oponente pegue três cartas de Prêmio quando são Nocauteados. Esse poder enorme pode ter um custo monumental!



Ao contrário dos antigos Pokémon-*EX* de Megaevolução da série *XY*, não há regras especiais para jogar os Pokémon ex de Megaevolução. Os Pokémon ex de Megaevolução podem aparecer como Pokémon Básicos, Estágio 1 ou Estágio 2 e seguem as regras normais de Evolução com uma pequena variação: Mega Gardevoir ex evolui diretamente de Kirlia, Mega Lucario ex evolui diretamente de Riolu, e Mega Kangaskhan ex pode ser colocada diretamente em jogo como um Pokémon Básico! Mega Lucario ex não evolui de Lucario ou Lucario ex, apenas de Riolu.

Os Pokémon ex de Megaevolução são considerados Pokémon ex, portanto, quaisquer efeitos de cartas que afetem os Pokémon ex também afetam os Pokémon ex de Megaevolução. Por exemplo, se uma carta permitir que você procure um Pokémon ex no seu baralho, você poderá escolher um Pokémon ex de Megaevolução.







Apêndice 2: Pokémon de Treinador

Os Pokémon de Treinador estão de volta! Essas cartas destacam o vínculo poderoso entre um Treinador e seu Pokémon. Os Pokémon de Treinador podem ser identificados pelo Treinador no nome da carta, como Tadbulb da Kissera. Como o nome da carta é diferente, Bellibolt ex da Kissera pode evoluir de Tadbulb da Kissera, mas não de um Tadbulb comum. Procure maneiras de aproveitar essas cartas poderosas!







Apêndice 3: Cartas *ACE SPEC*

Originalmente apresentadas na série *Black & White*, as cartas *ACE SPEC* são tão poderosas que você só pode ter uma delas no seu baralho. Perceba, isso não significa ter uma de cada; significa que o seu baralho pode incluir apenas uma carta *ACE SPEC*. Assim, certifique-se de avaliar todas as cartas *ACE SPEC* para decidir qual delas vai funcionar melhor para você!





Apêndice 4: Ancestral e Futurista

A partir da expansão *Escarlate e Violeta – Fenda Paradoxal*, você pode encontrar Pokémon e outras cartas que têm uma marcação especial que os classifica como "Ancestral" ou "Futurista". Os Pokémon Ancestrais tendem a focar em ataques primitivos e muito poderosos, enquanto os Pokémon Futuristas são mais hábeis com ataques técnicos e precisos.



Apêndice 5: Pokémon ex

Pokémon ex são Pokémon poderosos que contam com mais PS e com ataques mais fortes que os dos Pokémon comuns, mas há riscos ao usá-los! Quando um dos seus Pokémon ex é Nocauteado, seu oponente pega 2 cartas de Prêmio.

O "ex" faz parte do nome de um Pokémon ex. Logo, Miraidon e Miraidon ex têm nomes diferentes, e você pode ter até 4 de cada no seu baralho, se desejar.

Note que Pokémon ex e Pokémon-*EX* não têm o mesmo nome, então você pode ter 4 Magnezone ex e 4 Magnezone-*EX* no seu baralho, se desejar.





Apêndice 6: Pokémon ex Tera

Os Pokémon ex Tera têm uma aparência cristalina e um novo efeito que impede todo o dano de ataque causado a eles enquanto estiverem no seu Banco. Esse efeito se aplica a todos os ataques, seus e do seu oponente.

Assim como outros Pokémon ex, quando um Pokémon ex Tera é Nocauteado, seu oponente pega 2 cartas de Prêmio.



Apêndice 7: Zona Perdida

A Zona Perdida é uma zona específica que é considerada fora de jogo. Há muitas maneiras de enviar cartas para a Zona Perdida, por exemplo, através de efeitos de ataques, Habilidades ou cartas de Treinador. Ao contrário da pilha de descarte, as cartas enviadas para a Zona Perdida não podem ser recuperadas e jogadas novamente durante aquele jogo.







Apêndice 8: Pokémon Radiantes

Todos os Pokémon Radiantes têm uma coloração Brilhante especial e têm a Regra dos Pokémon Radiantes, que diz que você não pode ter mais de 1 Pokémon Radiante no seu baralho. Pokémon Radiantes são considerados Pokémon que têm uma Caixa de Regras. Note que "Radiante" faz parte do nome do Pokémon, então você pode ter 4 Greninja e 1 Greninja Radiante no seu baralho. Pokémon Radiantes são sempre Pokémon Básicos e não evoluem de ou para qualquer outra carta.



Apêndice 9: Pokémon V-ASTRO

O Pokémon Estampas Ilustradas agora conta com mais um tipo de Evolução: Pokémon V-ASTRO! Esses Pokémon extraordinários vêm com uma Habilidade ou ataque que muda o rumo do jogo, chamado Poder V-ASTRO. Você só pode usar um Poder V-ASTRO durante **todo o jogo**, independentemente de quantos Pokémon V-ASTRO você jogue. Certifique-se de usar esse Poder V-ASTRO estrategicamente no momento certo, pois você só vai ter uma chance! Depois de usar o seu Poder V-ASTRO em um jogo, não deixe de virar o seu marcador V-ASTRO para mostrar que você já usou.



Assim como Pokémon V comuns, se o seu Pokémon V-ASTRO é Nocauteado, seu oponente pega 2 cartas de Prêmio.



Note que Shaymin V-ASTRO evolui de Shaymin V. Isso significa que você só pode evoluir Shaymin V-ASTRO de Shaymin V, e não de Shaymin! Além disso, Pokémon V-ASTRO são um novo estágio: V-ASTRO. Essas cartas contam como cartas de Evolução, e todas as regras normais de Evolução valem para os Pokémon V-ASTRO. E, embora os Pokémon V-ASTRO sejam um estágio diferente, eles ainda são considerados Pokémon V. Portanto, se algo afetar Pokémon V, também afetará Pokémon V-ASTRO.

Apêndice 10: Pokémon V-UNIÃO



Todas as quatro "peças" de um Pokémon V-UNIÃO têm o mesmo nome, por exemplo, "Mewtwo V-UNIÃO". Portanto, você só pode ter um total de quatro cartas com o nome Mewtwo V-UNIÃO no seu baralho, e não quatro de cada peça. Todas as quatro cópias de um Pokémon V-UNIÃO no seu baralho devem fazer parte do mesmo conjunto e ser ilustradas pelo mesmo artista.

Você deve colocar todas as quatro peças de um Pokémon V-UNIÃO da sua pilha de descarte no seu Banco ao mesmo tempo. Você não pode jogar apenas uma ou duas peças do Pokémon V-UNIÃO. Um Pokémon V-UNIÃO só ocupa um espaço no Banco e só pode ter uma Ferramenta Pokémon ligada a ele. Cada Pokémon V-UNIÃO só pode ser jogado uma vez por jogo, por nome de Pokémon. Você pode jogar um Mewtwo V-UNIÃO e depois um Greninja V-UNIÃO, mas não pode jogar Mewtwo V-UNIÃO uma segunda vez.

Pokémon V-UNIÃO não são Pokémon Básicos! Portanto, você não pode jogá-los como seu Pokémon Ativo ou no Banco durante a etapa de preparação do jogo. Além disso, se você só tiver incluído Pokémon V-UNIÃO ao montar o seu baralho, precisará incluir também pelo menos um Pokémon Básico. Finalmente, Pokémon V-UNIÃO não são cartas de Evolução. Pokémon V-UNIÃO têm seu próprio Estágio exclusivo, chamado V-UNIÃO.

Cartas ou efeitos que se referem a "Básico", "Estágio 1", "Estágio 2" ou cartas de "Evolução" não afetam Pokémon V-UNIÃO. Por exemplo, uma Habilidade que diga "Os Pokémon Básicos do seu oponente não podem atacar", não afetará Mewtwo V-UNIÃO. Além disso, cartas que afetam "Pokémon não evoluídos" também afetarão Pokémon V-UNIÃO.

Quando um Pokémon V-UNIÃO está em jogo, o conjunto de quatro cartas é tratado como uma carta. Quando aquelas cartas estiverem em qualquer outro lugar (na sua mão, no seu baralho, na sua pilha de descarte ou como suas cartas de Prêmio), cada carta é tratada como uma carta separada. Por exemplo, se uma carta disser para você, "procure por um Pokémon no seu baralho e coloque-o na sua mão", e você tiver três peças de Mewtwo V-UNIÃO no seu baralho, você só poderá colocar uma dessas três peças na sua mão.

As únicas características que podem ser referenciadas em uma peça individual são "tipos" (Água, Psíquico, etc.), "categoria" (Pokémon) e "nome da carta". Se você jogar uma carta que diga "Procure por um Pokémon no seu baralho", você poderá comprar qualquer uma das quatro peças de um Pokémon V-UNIÃO de tipo Psíquico, já que cada peça tem o tipo impresso nela. Características como ataques, Habilidades, PS, Custo de Recuo, Fraqueza ou Resistência não podem ser referenciadas em qualquer peça individual da carta. Isso significa que, se você jogar uma carta que diga "Procure por um Pokémon com um Custo de Recuo de 3 ou mais no seu baralho", você não poderá comprar nenhuma peça de Pokémon V-UNIÃO, mesmo que a carta combinada tenha um Custo de Recuo de 3 ou mais quando está em jogo.

Pokémon V-UNIÃO ainda são considerados "Pokémon V" e se encaixam na modalidade de "Pokémon com uma Caixa de Regras" quando estão em jogo, já que eles têm a regra V-UNIÃO e oferecem 3 cartas de Prêmio quando são Nocauteados. Se um Estádio em jogo remover Habilidades de Pokémon com uma Caixa de Regras, seus Pokémon V-UNIÃO serão afetados e não terão mais acesso a qualquer uma de suas Habilidades enquanto estiverem em jogo. Quando não estão em jogo, peças individuais de Pokémon V-UNIÃO não são consideradas "Pokémon com uma Caixa de Regras".

Apêndice 11: Estilos de Batalha





A partir da expansão *Espada e Escudo — Estilos de Batalha*, você pode encontrar Pokémon com um selo especial que indica que são Pokémon de estilo "Golpe Decisivo" ou "Golpe Fluido". Pokémon Golpe Decisivo costumam se concentrar em ataques poderosos, que causam muito dano. Pokémon Golpe Fluido são mais habilidosos com ataques sorrateiros e técnicos.

Os Pokémon "Golpe Fusão", apresentados na expansão *Espada e Escudo — Golpe Fusão*, focam sua estratégia no trabalho em equipe e combinam as forças dos estilos Golpe Decisivo e Golpe Fluido.

Cartas de Treinador e de Energia também podem ser categorizadas como Golpe Decisivo, Golpe Fluido ou Golpe Fusão, e elas costumam ajudar Pokémon do Estilo de Batalha correspondente. Fique de olho para encontrar maneiras de combinar várias cartas diferentes do mesmo Estilo de Batalha e realizar estratégias de mestre!

Apêndice 12: Pokémon V



Os Pokémon V são Pokémon Básicos poderosos com mais PS e ataques mais fortes. Esses Pokémon incríveis causam um impacto enorme no jogo, mas trazem um risco: quando um dos seus Pokémon V é Nocauteado, seu oponente pega 2 cartas de Prêmio.

Apêndice 13: Pokémon VMAX

Os Pokémon VMAX podem levar os seus Pokémon V a um outro patamar! Essas cartas incrivelmente poderosas contam com PS e ataques monstruosos, dignos desses Pokémon gigantescos! A maioria dos Pokémon VMAX tem 300 ou mais PS e é muito difícil derrubá-los em batalha.

Mas todo esse poder traz um risco enorme: se o seu Pokémon VMAX for Nocauteado, seu oponente pega 3 cartas de Prêmio.

Note que Lapras VMAX evolui de Lapras V. Isso significa que você só pode evoluir para Lapras VMAX de Lapras V, e não de Lapras! Além disso, Pokémon VMAX são um novo estágio: VMAX. Essas cartas contam como cartas de Evolução e todas as regras normais de Evolução valem para os Pokémon VMAX. E, embora os Pokémon VMAX sejam um novo estágio, eles ainda são considerados Pokémon V. Portanto, se algo afetar Pokémon V, também afetará Pokémon VMAX.







Apêndice 14: Formas regionais

Você vai encontrar alguns Pokémon familiares com aparências diferentes! Eles são os Pokémon de Paldea, de Hisui, de Galar ou de Alola. Talvez você até encontre alguns que evoluem para Pokémon completamente novos!



Note que "de Paldea", "de Hisui", "de Galar" ou "de Alola" faz parte do nome do Pokémon. Isso significa que Clodsire de Paldea ex só pode evoluir de Wooper de Paldea, e não de Wooper, e Persian de Alola só pode evoluir de Meowth de Alola, e não de Meowth ou Meowth de Galar. Além disso, você pode ter até 4 Wooper e até 4 Wooper de Paldea no seu baralho, se desejar.





Apêndice 15: Cartas de Apoiador ALIADOS

Os Pokémon não são os únicos que podem tornar-se ALIADOS! Essas 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 de equipe especial: se você descartar cartas extras ao jogá-la, conseguirá um efeito adicional. Cada carta de Apoiador ALIADOS tem um efeito exclusivo, por isso, fique de olho nessas duplas poderosas!



Apêndice 16: ALIADOS

Os ALIADOS são um tipo especial de Pokémon-*GX* Básicos que contam com múltiplos 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 quando se cumpre um requisito, como ligar cartas de Energia adicionais ou jogar uma carta de Treinador específica. Mas cuidado! Quando os seus ALIADOS são Nocauteados, seu oponente pega 3 cartas de Prêmio!





Apêndice 17: Cartas Estrela Prisma

Cartas Estrela Prisma, indicadas por um símbolo ◈, são cartas poderosas que vêm 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, você poderia ter 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, ela deve ser colocada na Zona Perdida e não na pilha de descarte. Encontre mais informações sobre a Zona Perdida no glossário!



Apêndice 18: Fóssil Raro, Fóssil Não Identificado e Fóssil Arcaico

As cartas de Item Fóssil Raro e Fóssil Não Identificado, assim como as cartas de Fóssil que têm "Arcaico" em seu nome podem ser jogadas como Pokémon Básico. As cartas de Item Fóssil Raro e Fóssil Não Identificado podem evoluir para qualquer Pokémon Fóssil que diga "Evolui de Fóssil Raro" ou "Evolui de Fóssil Não Identificado", enquanto as cartas de Fóssil Arcaico evoluem para o Pokémon exibido na carta, por exemplo, Fóssil Espiral Arcaico diz "Evolui para Omanyte".











Apêndice 19: Pokémon-*GX*

Os Pokémon-*GX* são Pokémon poderosos com mais PS e ataques mais fortes. Cada um deles também tem um ataque *GX* superpoderoso. Você não pode usar mais de um ataque *GX* durante um **jogo inteiro**, independentemente de quantos Pokémon-*GX* você jogue. Certifique-se de usar o ataque *GX* estrategicamente no momento certo, pois você só vai ter uma chance! A folha com contadores de dano inclui um marcador *GX* especial para monitorar isso. Depois de usar o seu ataque *GX* no seu jogo, vire o marcador para baixo.





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 pode ter até 4 de cada no seu baralho, se desejar.





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







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



Apêndice 20: Ultracriaturas

As Ultracriaturas invadiram o Pokémon Estampas Ilustradas! Essas 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 maneiras interessantes como podem ser usados.



Apêndice 21: Pokémon de tipo duplo

Os Pokémon de tipo duplo são iguais aos Pokémon comuns, mas têm dois tipos ao mesmo tempo. Por exemplo, Azumarill é tanto um Pokémon , quanto um Pokémon , então qualquer carta que afete um desses 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 depois a Resistência!





Apêndice 22: Evolução TURBO

A Evolução TURBO é um 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 extras, o seu PS muda e ele 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 pode ter até 4 de cada no 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 23: Traços Ancestrais

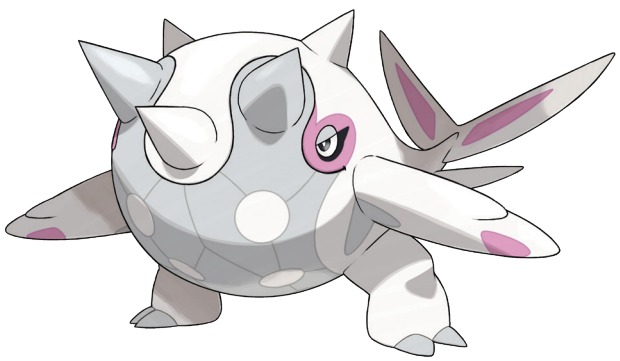
Os Traços Ancestrais aparecem em certas cartas de Pokémon logo abaixo do nome do Pokémon. Esses Traços Ancestrais dão poderes especiais ao Pokémon, portanto, leia-os cuidadosamente. Note que os Traços Ancestrais não são ataques ou Habilidades, então, as cartas que impedem que ataques ou Habilidades sejam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



Apêndice 24: 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. Essas 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 eles derrotarem 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 25: Pokémon-*EX*

Os Pokémon-*EX* são Pokémon poderosos com mais PS e com ataques mais fortes do que os Pokémon comuns, mas há mais riscos quando se joga com esses 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 no seu baralho, se desejar.



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

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



Ademais, os Pokémon-*EX* podem ter uma versão normal e uma versão Rara Ultra com arte expandida!







Apêndice 26: Pokémon-*EX* de Megaevolução

Os Pokémon-*EX* de Megaevolução representam um pico de Evolução desconhecido anteriormente. Essas cartas tornam um Pokémon-*EX* em um Pokémon ainda mais poderoso! Saber o melhor momento para jogar esses Pokémon será a chave das suas novas estratégias.

Regras especiais para Pokémon-*EX* de Megaevolução

Da mesma forma que *EX*, o **M** (que significa Mega) é parte do nome de um Pokémon-*EX* de Megaevolução. Assim, Mega Venusaur-*EX* e Venusaur-*EX* têm nomes diferentes e você pode ter até 4 de cada no seu baralho, se desejar.



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



Há 2 regras especiais para Pokémon-*EX* de Megaevolução. Como eles ainda são Pokémon-*EX*, quando um deles é Nocauteado, seu oponente pega 2 cartas de Prêmio. Além disso, quando 1 dos seus Pokémon se torna um Pokémon-*EX* de Megaevolução, o seu turno termina. Certifique-se de fazer tudo o que precisa fazer no seu turno antes de jogar um desses poderosos Pokémon!

Observe que os Pokémon-*EX* de Reversão Primitiva funcionam exatamente como os Pokémon-*EX* de Megaevolução, por isso as regras são as mesmas!



Apêndice 27: Cartas da Equipe Plasma

As cartas da Equipe Plasma (Pokémon, cartas de Treinador e Energia) têm um visual marcante e único. Você vai notar primeiro que a carta tem uma borda azul e, depois, vai ver o nome Equipe Plasma. Finalmente, o escudo icônico dos vilões aparece na caixa de texto.

Qualquer carta com esse 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 no seu baralho. Além disso, os Pokémon da Equipe Plasma evoluem normalmente. Os Liepard da Equipe Plasma vão evoluir de Purrloin, da mesma forma que outros Liepard.



Apêndice 28: Pokémon Restaurados

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







Notas importantes sobre os Pokémon Restaurados:

- Se você tiver 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 isso.

- Pokémon Restaurados *não* são Pokémon Básicos! Assim, você não pode jogá-los como seu Pokémon Ativo ou no Banco durante a etapa de preparação do jogo. Além disso, certifique-se de que não possui somente cartas de Pokémon Restaurado no seu baralho, já que você precisa ter pelo menos um 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 essa carta de Omanyte Restaurado. Entretanto, uma carta que diga "Procure por um Pokémon no seu baralho" *pode* encontrar Omanyte. Além disso, as cartas que afetam Pokémon não evoluídos também afetarão Pokémon Restaurados.

- Ao jogar com Pokémon Fóssil mais antigos, as regras mais importantes a serem seguidas são as que se referem aos textos "Evolui de" ou ao texto que indica como colocar esta carta em jogo. Por exemplo, Kabuto apareceu na expansão *XY – Fusão de Destinos* como um Pokémon Restaurado, junto de um Kabutops Estágio 1 que evoluiu dele. Independentemente de qual Kabuto você tenha em jogo, você pode evoluí-lo para qualquer Kabutops que diga "Evolui de Kabuto". Isso significa que você pode evoluir um Kabutops Estágio 2 de um Kabuto Restaurado ou evoluir um Kabutops Estágio 1 de um Kabuto Estágio 1.

Glossário

***ACE SPEC*:** um tipo poderoso de carta que é limitado a uma cópia por baralho.

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 se cumpre um requisito.

Apoiador ALIADOS, carta de: um tipo especial de carta de Apoiador que une até dois Treinadores em uma carta. Além do seu efeito primário, cada Carta de Apoiador ALIADOS oferece um efeito adicional se você descartar cartas extras quando 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 turno.

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* têm ataques *GX*. Um jogador não pode usar mais de um ataque *GX* em um jogo.

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

Checape Pokémon: o momento do jogo em que os turnos são alternados entre os jogadores, conhecido anteriormente como "entre as vezes de jogar". Nesse momento, deve-se checar se há algum Pokémon Adormecido, Envenenado, Paralisado ou Queimado, além de conferir se algum Pokémon foi Nocauteado.

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 tiver dano igual ou maior do que o seu PS, ele será Nocauteado.

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: o momento do jogo em que os turnos são alternados entre os jogadores, agora conhecido como Checape Pokémon. Nesse momento, deve-se checar se há algum Pokémon Adormecido, Envenenado, Paralisado ou Queimado, além de conferir se algum Pokémon foi Nocauteado.

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 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 turno.

Estrela Prisma ◈, carta: é um tipo poderoso de carta com algumas regras especiais. Cartas ◈ podem ser Pokémon, cartas de Treinador, ou Energias Especiais. Você não pode ter mais de uma carta ◈ com o mesmo nome no seu baralho. Se uma carta ◈ for descartada, coloque-a na Zona Perdida e não na pilha de descarte.

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.

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 da sua Evolução anterior.

Ferramenta Pokémon: é um tipo de carta de Treinador, semelhante a uma carta de Item, mas que é ligada a um Pokémon ao ser jogada. Cada Pokémon pode ter apenas 1 Ferramenta Pokémon ligada a ele por vez.

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 o tempo todo, enquanto outras você terá que escolher usar. Leia a descrição de cada Habilidade para ter certeza de entender exatamente como e quando ela funciona.

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

Item, carta de: é um tipo de carta de Treinador. Siga as instruções na carta e a descarte em seguida.

jogo de desempate: às vezes, ambos os jogadores vencem ao mesmo tempo. Neste caso, joga-se um novo jogo em que o primeiro jogador a pegar uma carta de Prêmio vence.

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

Máquina Técnica: é um tipo de carta de Treinador (Item ou Ferramenta Pokémon) 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 folha com contadores de dano. Quando você usar o seu ataque *GX* no jogo, vire o seu marcador *GX* para baixo.

marcador V-ASTRO: um objeto de lembrete incluído em certos produtos. Quando você usar o seu Poder V-ASTRO no jogo, vire o seu marcador V-ASTRO para baixo.

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 1 das suas cartas de Prêmio.

pilha de descarte: as cartas que você descartou. Essas cartas ficam sempre viradas para cima. Qualquer pessoa pode olhar essas cartas a qualquer momento.

Poder V-ASTRO: um tipo poderoso de ataque ou Habilidade. Somente Pokémon V-ASTRO têm um Poder V-ASTRO. Um jogador não pode usar mais de um Poder V-ASTRO em um jogo.

Poké-Body: um efeito que permanece ativo do momento que o Pokémon entra em jogo até o Pokémon abandonar o jogo.

Poké-Power: um poder no Pokémon Ativo e nos Pokémon no Banco que você deve escolher usar uma vez por turno. A maioria dos Poké-Powers são desativados se o Pokémon tiver uma Condição Especial.

Pokémon: os personagens vibrantes 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 no seu turno. Consulte a seção "Evolução, carta de".

Pokémon Defensor: o Pokémon que recebe um ataque.

Pokémon de tipo duplo: um Pokémon que possui dois tipos ao mesmo tempo.

Pokémon de Treinador: um Pokémon com um nome de Treinador em seu título, como Sandshrew do Brock. Um Sandshrew comum não pode evoluir para um Sandslash do Brock, e um Sandshrew do Brock não pode evoluir para um Sandslash comum. Isso acontece porque "Brock" faz parte do nome do Pokémon.

Pokémon evoluído: um Pokémon em jogo que tem outro Pokémon sob ele.

Pokémon ex: os Pokémon ex são Pokémon poderosos, mas quando o seu Pokémon ex é Nocauteado, seu oponente pega 2 cartas de Prêmio. Pokémon ex e Pokémon-*EX* não são a mesma coisa.

Pokémon ex de Megaevolução: são um tipo muito poderoso de Pokémon ex com uma desvantagem adicional: quando seu Pokémon ex de Megaevolução é Nocauteado, seu oponente pega 3 cartas de Prêmio.

Pokémon ex Tera: Pokémon ex Tera são como outros Pokémon ex, mas com um efeito adicional que os protege do dano de ataques enquanto estiverem no Banco. Quando seu Pokémon ex Tera é Nocauteado, seu oponente pega 2 cartas de Prêmio.

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 comum, que é colocada sobre um Pokémon comum do mesmo nome e que adiciona habilidades a mais ao Pokémon original.

Pokémon Power: é uma Habilidade especial que alguns Pokémon têm. 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 Radiante: um Pokémon singular que tem uma coloração Brilhante especial e é sempre um Pokémon Básico. Você não pode ter mais de 1 Pokémon Radiante no seu baralho.

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 V: os Pokémon V são Pokémon Básicos poderosos com mais PS e ataques mais fortes. Esses Pokémon incríveis causam um impacto enorme no jogo, mas trazem um risco: quando um dos seus Pokémon V é Nocauteado, seu oponente pega 2 cartas de Prêmio.

Pokémon VMAX: os Pokémon VMAX podem levar os seus Pokémon V a um outro patamar! Essas cartas incrivelmente poderosas contam com PS e ataques monstruosos, dignos desses Pokémon gigantescos! A maioria dos Pokémon VMAX tem 300 ou mais PS e é muito difícil derrubá-los em batalha. Mas todo esse poder traz um risco enorme: se o seu Pokémon VMAX for Nocauteado, seu oponente pega 3 cartas de Prêmio.

Pokémon V-ASTRO: Pokémon V-ASTRO evoluem de Pokémon V e oferecem 2 cartas de Prêmio quando são Nocauteados. Cada Pokémon V-ASTRO conta com um Poder V-ASTRO especial.

Pokémon V-UNIÃO: um Pokémon enorme composto de quatro cartas diferentes. Para jogar um Pokémon V-UNIÃO, você deve colocar todas as quatro cartas da sua pilha de descarte no seu Banco ao mesmo tempo.

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 2 cartas de Prêmio em vez de 1. Pokémon-*EX* e Pokémon ex não são a mesma coisa.

Pokémon-*EX* de Megaevolução: são um tipo muito poderoso de Pokémon-*EX* com uma desvantagem adicional: quando um dos seus Pokémon vira um Pokémon-*EX* de Megaevolução, o seu turno termina.

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 2 cartas de Prêmio em vez de uma. Cada Pokémon-*GX* tem um ataque *GX* superpoderoso.

Pontos de Saúde (PS): um número que todo Pokémon tem que indica quanto dano ele 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 certos tipos de Pokémon, como um Pokémon ex). Você vence o jogo quando pega 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.

recuar: é quando você troca o seu Pokémon Ativo por um dos seus Pokémon no Banco. Para recuar, você deve descartar a mesma quantidade de Energia ligada ao Pokémon que está recuando do que aquela 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 turno.

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.

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 impedem que ataques ou Habilidades sejam usados não afetam os Traços Ancestrais.

Treinador, carta de: são cartas especiais que são jogadas para obter vantagem no jogo. Consulte as seções "Item, carta de", "Ferramenta Pokémon", "Estádio, carta de" e "Apoiador, carta de".

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 na sua mão, baralho ou pilha de descarte, não é considerada um Pokémon Básico.

Veneno, marcador de: é o objeto que você coloca em um Pokémon para sinalizar que ele 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 mais ser jogadas durante aquele jogo. Coloque-as viradas para cima em qualquer lugar fora da zona do jogo.

Créditos

Jogo original japonês

Produtor executivo: Tsunekazu Ishihara

Produtor: Yuji Kitano

Diretor: Atsushi Nagashima

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

Desenvolvimento do jogo: Creatures Inc.

Versão em inglês

The Pokémon Company International

Produtor: Kenji Okubo

Desenvolvimento de produtos e do jogo: Barry Sams, Yasuhiro Usui, Jim Lin, Kyle Sucevich, Mia Violet, Tyler Ninomura, Paul Peterson, Kenny Wisdom, Barb Ng, Tim Devine, Fertessa Scott, Walter Barber, Amelia Bottemillert, Lexy Kline e Vivien Wrenn

Coordenação de produção: Jay Moon, Doug Storms, David Hoskinson, Ross Garrett, John Moore, Gina Castaneda, Riley Padua, Kristin Hayman, Suzanna Eversole, Derek Kuo, Crystal Torres e Adam Reker

Gerenciamento de projetos: Jen Wood, Yuya Toyomaru, Noriko Tseng, Jeff Hansen, Breon McMullin, Ron Foster, Miyano Sato, Jonathan Novotarski, James Richards, Brendan Gaylord, Sachiko Hogge, Wakaba Huffman, Dale Cass, Marvin Nishihara, Alex Tran e Anabel Samuel

Gerenciamento de dados do jogo e automação: Dylan "ExoByte" Mayo, Rachel Henson, Alexander Bevier e Ginny Baldwin

Livro da Coleção Treinador Avançado: Holly Bowen, Mia Violet, Tyler Ninomura e Amelia Bottemiller

Revisão das regras: Equipe de Edição da TPCi, Kyle Sucevich e Mia Violet

Gerenciamento de localização e edição: Hisato Yamamori, Kellyn Ballard, Satoko Deas e Eoin Sanders

Localização: Bryson Clark, Lars Henriksen, Daniel Lizarraga, David Csiszar e David Dunlap

Edição: Hollie Beg, Holly Bowen, Stephen "Phen" Crane, Laura Temple e Katie Dunlop

Design gráfico (criativo): Doug Wohlfeil, Adam Law, Anupa Patel, Huy Cao, Kevin Fish, Kumi Okada, Gwen Machan, Julie Jennings, Kodi Sershon, Taylor Hardman, Jess Szewczyk, Chris Franc e Kevin Lalli

Design gráfico (localização das cartas): Kayla Mogensen, Christopher Brittain, Sang Hoon Shin, Lauren Batzer e Michael Heck

Design dos materiais de marketing: Cara Weiss, Kara Kansaku, Danny L. Haymond Jr., Patrick Sexton, Jocelyn Sinner e Amara Kallgren

Design gráfico (logo): Julie Jennings

Ilustrações dos pacotes de booster: akagi

Agradecimento especial a: GAME FREAK Inc., Creatures Inc., Milky Isobe, The Pokémon Company e The Pokémon Company International

Versão em português

Coordenação de produção: Jay Moon, Doug Storms, David Hoskinson, Ross Garrett, John Moore, Gina Castaneda, Riley Padua, Kristin Hayman, Suzanna Eversole, Derek Kuo e Crystal Torres

Gerenciamento de projetos: Jen Wood, Yuya Toyomaru, Noriko Tseng, Jeff Hansen, Breon McMullin, Ron Foster, Miyano Sato, Jonathan Novotarski, James Richards, Brendan Gaylord, Sachiko Hogge, Wakaba Huffman, Dale Cass e Marvin Nishihara

Gerenciamento de localização e edição: Esther Sánchez Giráldez e Patricia Cardim

Localização e edição: Lucas Peterson, Eliane Prado, Natalye Ogusuko, Fabiana Otake e Tarso Soares

Verificação: COPAG

Design gráfico (localização das cartas): Kayla Mogensen, Christopher Brittain, Sang Hoon Shin, Lauren Batzer e Michael Heck

Design gráfico (localização das embalagens): Tammy Vince Cruz, Joyce Hwang, Elaine Lin, Michelle Ahn, Donald McKinlay, Kayla Ciruolo, Chris Hanis, Christine Petroff, Eric Liu e Georgia Roa

Design dos materiais de marketing: Cara Weiss, Kara Kansaku, Danny L. Haymond Jr., Patrick Sexton, Jocelyn Sinner e Amara Kallgren

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.com/br

Para receber assistência sobre outras questões, visite:
www.pokemon.com/support

©2026 Pokémon. ©1995-2026 Nintendo/Creatures Inc./ GAME FREAK inc. TM, ® e os nomes dos personagens são marcas da Nintendo.