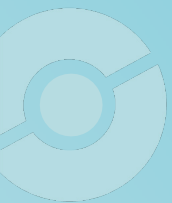


**Pokémon Estampas Ilustradas**  
**Aprenda a jogar!**



# Pega-Pokémon

Pega-Pokémon é um novo jeito divertido de jogar com suas cartas do Pokémon Estampas Ilustradas capturando Pokémon. Dê Energia suficiente a um Pokémon para usar seu movimento mais forte e pegá-lo.

2 jogadores

15 min

## Preparação

Antes do jogo começar, forme uma pilha de cartas de Pokémon e uma outra pilha de cartas de Energia. Estas pilhas se tornarão o baralho de Pokémon e o baralho de Energia. Durante o jogo, ambos os jogadores terão sua vez de comprar cartas destes baralhos.


Para construir o baralho de Pokémon, inclua pelo menos 5 Pokémon por jogador, e certifique-se de que haja uma variedade de tipos. Você precisará de pelo menos 3 tipos diferentes de Pokémon no baralho de Pokémon para jogar.

O tipo de um Pokémon é representado pelo símbolo de Energia no canto superior direito da carta. Há 11 tipos diferentes de Pokémon no Pokémon Estampas Ilustradas.





Confira a tabela abaixo para decidir quantas cartas de Energia devem ser incluídas no baralho de Energia. Ao selecionar cartas de Energia para o baralho de Energia, certifique-se de que elas correspondam aos ataques dos Pokémon no baralho de Pokémon.

Número total de Pokémon no baralho de Pokémon	Número recomendado de cartas de Energia no baralho de Energia
1 0	2 0
1 5	3 0
2 0	4 0

Por exemplo, se este Zacian for adicionado ao baralho de Pokémon, o baralho de Energia deve incluir pelo menos duas cartas de Energia , que podem ser usadas para o ataque Gume Esmagador de Zacian.



Nota:

 é um símbolo de Energia Incolor, que serve como um curinga. Se você vir o símbolo , isto quer dizer que você pode usar qualquer tipo de Energia!

## Como jogar

Para começar o jogo, primeiro embaralhe o baralho de Energia e coloque-o virado para baixo entre os jogadores. Depois, embaralhe o baralho de Pokémon e coloque-o virado para baixo entre os jogadores. Compre 4 cartas do baralho de Pokémon e coloque-as viradas para cima no centro da mesa, entre os baralhos. Em seguida, cada jogador compra uma mão inicial com 2 cartas de Energia.

Os jogadores revezam-se em turnos, jogando 1 carta de Energia da própria mão por turno. Para jogar uma carta de Energia, coloque-a no seu lado da mesa abaixo do Pokémon que deseja pegar. Esta Energia agora está ligada àquele Pokémon. O objetivo dos jogadores será ligar cartas de Energia suficientes a um Pokémon para alcançar o custo do seu ataque que requer a maior quantidade de Energia. Se o jogador conseguir fazer isso, ele pegará aquele Pokémon.

Cada jogador fará o seguinte durante o seu turno:

1. Comprar 1 carta do baralho de Energia (o jogador agora deve ter 3 cartas de Energia na mão).
2. Jogar 1 carta de Energia da mão para um dos Pokémon virados para cima.
3. Conferir se ligou Energia o suficiente para alcançar o custo do maior ataque daquele Pokémon. Se aquele jogador tiver a Energia correta, ele poderá pegar o Pokémon e adicioná-lo à própria pilha de captura. Em seguida, aquele jogador substituirá o Pokémon pela carta de cima do baralho de Pokémon. Todas as Energias ligadas ao Pokémon pego são descartadas.
4. Se o jogador não puder pegar um Pokémon, será a vez do próximo jogador, que fará as ações listadas acima. Lembre-se de que Energia não é compartilhada entre os jogadores, então para pegar um Pokémon, o jogador deverá ligar as cartas de Energia necessárias da própria mão.

## Pegando um Pokémon

Para pegar um Pokémon, o jogador precisa ligar o tipo e a quantidade corretos da Energia necessária para usar o ataque que requer a maior quantidade de Energia.

Por exemplo, para pegar este Pikachu, um jogador deve ligar Energia suficiente para usar o ataque Bola Elétrica. Este ataque requer a maior quantidade de Energia, e não é qualquer tipo de Energia que pode ser usado. Bola Elétrica requer 1 Energia ⚡ e uma segunda Energia de qualquer tipo.

Lembrete: quando se deparar com o símbolo ⚡, você poderá usar qualquer tipo de Energia!

Se um Pokémon tiver vários ataques com o mesmo custo de Energia, o jogador poderá escolher um dos ataques na hora de pegar o Pokémon. Não tem problema se um jogador não tiver ligado Energia suficiente para pegar o Pokémon em um único turno. A Energia continuará ligada ao Pokémon no centro da mesa até que aquele Pokémon seja pego com sucesso por um dos jogadores.

Se as cartas do baralho de Energia acabarem, embaralhe as cartas de Energia descartadas para construir um novo baralho de Energia.





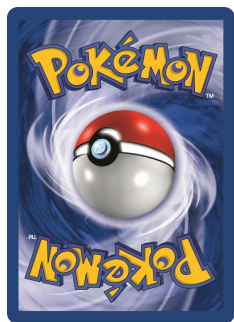
## Vencendo o jogo

O primeiro jogador a pegar 3 Pokémon de tipos diferentes vence o jogo!

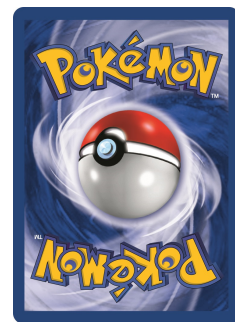


## Exemplos de como jogar

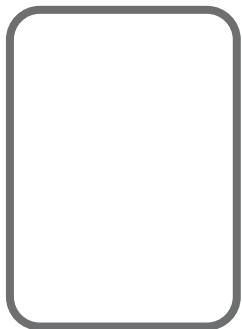
Alice começa seu turno comprando 1 carta (uma carta de Energia ⚡) e, em seguida, tenta pegar Roselia. Ela liga a Energia 🌿 da própria mão a Roselia. Agora, ela precisa ligar mais 1 carta de Energia de qualquer tipo para alcançar o custo do ataque Ferroada e poder pegar Roselia.



BARALHO DE POKÉMON



BARALHO DE ENERGIA



PILHA DE CAPTURA



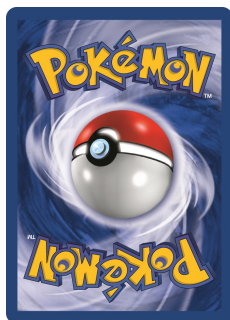
MÃO DO JOGADOR



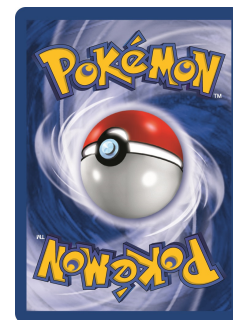
PILHA DE DESCARTE



O jogo prossegue com os dois jogadores revezando-se em turnos para ligar cartas de Energia aos Pokémon. Durante o seu turno, Alice ligou a carta de Energia ⚡ da sua mão a Roselia para alcançar o custo do ataque Ferroadada. Ela pega Roselia, adicionando este Pokémon à sua pilha de captura, coloca a Energia ligada na pilha de descarte de Energia e, em seguida, substitui Roselia pela carta de cima do baralho de Pokémon.



BARALHO DE POKÉMON



BARALHO DE ENERGIA



PILHA DE CAPTURA



MÃO DO JOGADOR



PILHA DE DESCARTE

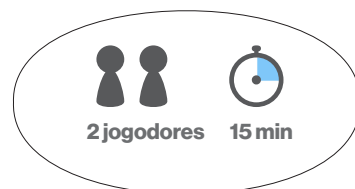
Se um Pokémon não puder ser pego depois de 5 turnos, você pode colocá-lo de volta como a carta de baixo do baralho de Pokémon e substituí-lo por um novo Pokémon do topo do baralho de Pokémon.

# Pegar e Atacar

## Preparação

Os Pokemon que voce pegou durante o Pega-Pokemon se tornaram a sua mao.

Se voce nao pegou tres, escolha-os dentre as cartas restantes em jogo.



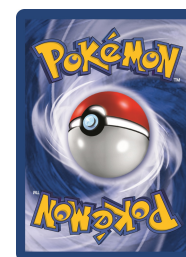
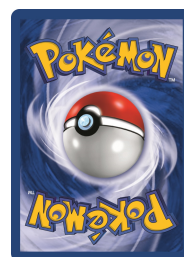
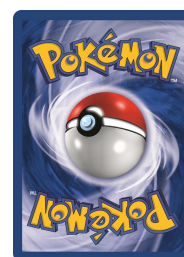
Cada jogador colocara tres Pokemon Basicos virados para baixo, sendo que um deles ficara no Campo Ativo e dois ficarao no Banco.

No inicio do turno de cada jogador, ele comprara uma carta da pilha de Energia e ligara uma Energia ao Pokemon dele que for do mesmo tipo que aquela Energia.

Se a pilha de Energia acabar, pegue todas as Energias das maos de ambos os jogadores e das pilhas de descarte, embaralhe-as e distribua duas cartas para cada jogador.

Jogue uma moeda para ver quem joga primeiro!

Campo Ativo



Banco

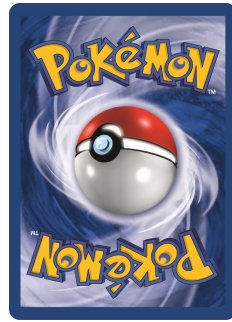
# Vencendo o jogo

O primeiro jogador que Nocautear todos os Pokémon do oponente será o vencedor!

## Como jogar



Campo Ativo



BARALHO DE ENERGIA

Vire todos os Pokémon para cima.

O primeiro jogador compra uma carta e liga uma Energia a um dos Pokémon dele; nesse momento, ainda não é permitido atacar.

O segundo jogador compra uma carta e liga uma Energia ao Pokémon dele.

Assim que um Pokémon tiver Energia ligada suficiente para usar um ataque, cause dano ao Pokémon Ativo do seu oponente.



Banco



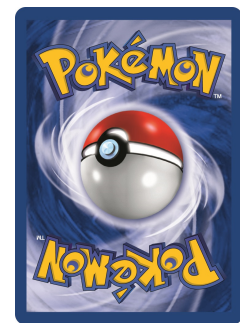
MÃO DO JOGADOR







Se um Pokemon tiver uma quantidade de contadores de dano maior ou igual aos seus Pontos de Saude (PS) restantes, aquele Pokemon sera Nocauteado. Em seguida, o jogador cujo Pokemon foi Nocauteado escolhera o novo Pokemon Ativo do seu Banco.



BARALHO DE ENERGIA



Campo Ativo



Banco



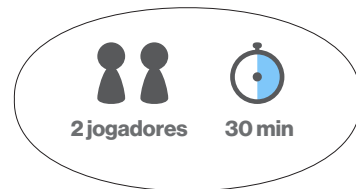
PILHA DE DESCARTE



MÃO DO JOGADOR

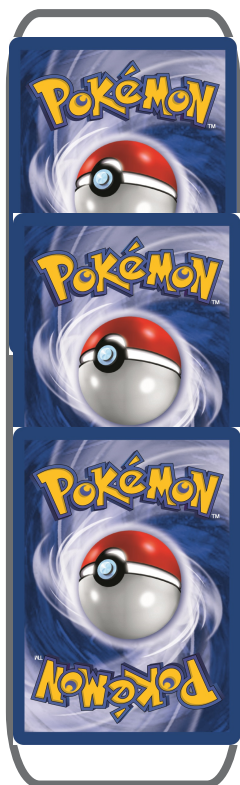
# Jogo com 30 cartas

Com o baralho de 30 cartas que você recebeu no Play Lab, você poderá começar a usar a maioria das regras do Pokémon Estampas Ilustradas. Se você não se lembrar das regras ou como iniciar o jogo, confira esses vídeos:



## Preparação

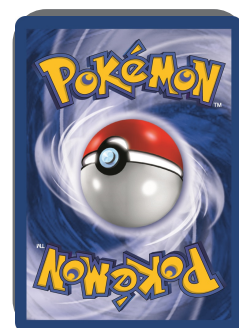
- Cada jogador abre um tabuleiro e o coloca sobre a mesa.
- Cada jogador embaralha o seu baralho e o coloca sobre o seu tabuleiro.
- Jogue uma moeda para ver quem joga primeiro!
- Compre 7 cartas.
- Coloque um Pokémon Básico no Campo Ativo.
- Separe as 3 cartas de cima do seu baralho. Estas são as suas cartas de Prêmio!



Cartas de Premio



Campo Ativo



Seu baralho



Banco



Pilha de Descarte

## Partes de um turno

Cada turno tem 3 partes principais:

1. Compre 1 carta.
2. Execute qualquer uma destas ações em qualquer ordem:
  - Coloque as cartas de Pokémon Básico da sua mão no seu Banco (quantas desejar).
  - Evolua seus Pokémon (quantos desejar).
  - Ligue 1 carta de Energia da sua mão a 1 de seus Pokémon (uma vez por turno).
  - Jogue cartas de Treinador (quantas desejar, mas apenas 1 carta de Apoiador e 1 carta de Estádio por turno).
  - Recue o seu Pokémon Ativo (uma vez por turno).
  - Use as Habilidades (quantas desejar).
3. Ataque. Depois, encerre o seu turno.

## Evolua os Pokémon



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 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 qualquer contador de dano.

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 no mesmo turno. Você pode evoluir um Pokémon Ativo ou no Banco. Finalmente, nenhum jogador pode evoluir um Pokémon no turno inicial, a menos que uma carta permita isso.

## Como vencer uma partida

Há 3 formas de vencer uma partida:

- 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 nenhuma carta no próprio baralho no início do turno dele.



# POKÉMON DISCOVER LAB

