

Pega-Pokémon

Apresentação

O Pega-Pokémon é uma maneira fácil e divertida de jogar com suas cartas do Pokémon Estampas Ilustradas! Seja o primeiro jogador a pegar **três Pokémon de tipos diferentes** ao ligar as cartas de Energia necessárias para seus maiores ataques!

Preparação

Construindo os baralhos

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.

Número total de Pokémon no baralho de Pokémon	Número recomendado de cartas de Energia no baralho de Energia
10	20 ou mais
15	30 ou mais
20	40 ou mais

Ao selecionar cartas de Energia para o baralho de Energia, certifique-se de que elas correspondam aos ataques dos Pokémon no baralho de Pokémon.

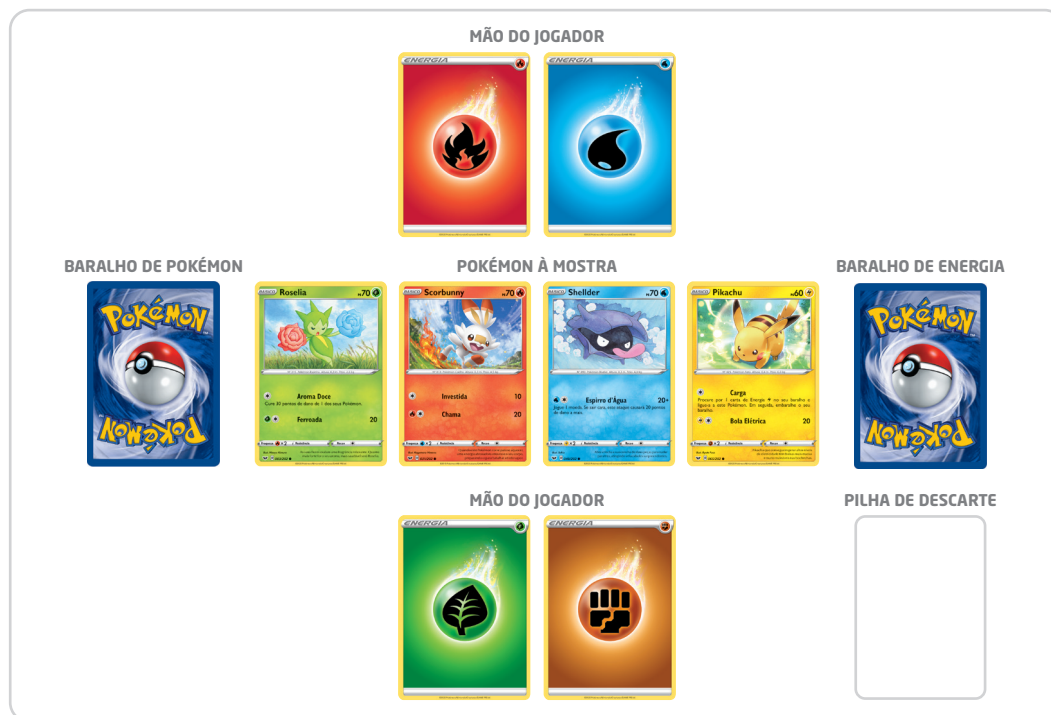
Por exemplo, se este Zacian for adicionado ao baralho de Pokémon, o baralho de Energia deve incluir pelo menos duas cartas de Energia , que podem ser usadas para o ataque Gume Esmagador de Zacian.



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!

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.

Exemplo de preparação



Preparação alternativa (baralhos separados)

Se preferir, este jogo pode ser jogado com cada um dos jogadores tendo baralhos separados, construídos com suas próprias cartas.

Para jogar com baralhos separados, siga os passos de preparação acima, mas cada jogador deverá construir seu próprio baralho de Pokémon e baralho de Energia, e estes não serão compartilhados. Ao invés de compartilhar os Pokémon à mostra, cada jogador terá seus próprios Pokémon. Os jogadores poderão ligar Energia somente aos seus próprios Pokémon nesta versão do jogo, mas todas as outras regras são as mesmas.

Como jogar

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.

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 Ferroadada e poder pegar Roselia.



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 Ferroada. 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.



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.

Vencendo o jogo

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

Regras avançadas: recomendado para idades acima de 6 anos

Se os jogadores tiverem um conhecimento mais avançado de matemática, podem tentar jogar com as regras avançadas!

O jogo continua até que um jogador tenha pegado Pokémon suficientes para alcançar uma **quantidade combinada de 200 PS ou mais**. Quando isso acontece, o seu oponente pode ter uma última chance de jogar para garantir que ambos os jogadores tenham jogado a mesma quantidade de turnos. O jogador que alcançou a quantia de 200 PS talvez não seja o vencedor caso o outro jogador pegue um Pokémon durante seu último turno e consiga uma quantidade maior de PS.

Nota: PS é o número listado no canto superior direito da carta. Zacian tem 120 PS.

