

13+

MAGIC

The Gathering

GUIA RÁPIDO





PERSIGA ALVOS MAIORES

Bem-vindo ao **Magic: The Gathering**, o melhor jogo de estampas ilustradas do mundo. Você está prestes a descobrir por que milhões de pessoas ao redor do mundo jogam **Magic**: estratégias complexas, mundos belíssimos, personagens fortes e uma comunidade mundial.

Se você já possui cards de **Magic**, fique com eles em mãos! Esses cards representam as ferramentas que você vai usar para derrotar seus oponentes. Você evocará criaturas temíveis, usará encantamentos e itens místicos e conjurará mágicas incríveis. Os cards são as peças do seu jogo, e você pode combiná-los de várias maneiras.

Existem milhares de cards para escolher, então por onde começar? Cada jogador precisa de um deck com pelo menos 60 cards e um **Première Pack** é uma ótima maneira de conseguir um. Os **Première Packs** contêm tudo que você precisa para começar a jogar: um deck de 60 cards pronto para jogar, cheio de criaturas, terrenos e outras mágicas. Você também recebe dois boosters de 15 cards, o que lhe dá mais cards para personalizar seu deck.



PRIMEIROS PASSOS

Para começar um jogo, embaralhe seu deck, que também é conhecido como grimório. Compre uma mão de sete cards e verifique quantos terrenos você tem. Você pode conferir qual é o tipo do card no texto logo abaixo da ilustração. Neste primeiro jogo, se você não tiver ao menos dois cards de terreno, reembalhe seu deck (incluindo sua mão antiga) e compre uma nova mão.

Você e seu oponente começam com 20 pontos de vida, e cada um vai precisar de uma maneira de contabilizar os totais de pontos de vida (como um dado ou lápis e papel). Reduza o total de pontos de vida de seu oponente a 0 para vencer o jogo!



TIPOS DE CARDS

Seu deck é composto de terrenos e criaturas, mas também pode conter feitiços, **mágicas** instantâneas, artefatos, encantamentos e planeswalkers! Nas próximas páginas, nós veremos quais são os tipos de cards e como usá-los.



TERRENOS

Os cards de terreno são a base dos decks bem-sucedidos de **Magic**. Os terrenos fornecem mana, a energia mágica necessária para conjurar todos os outros cards do deck. Você pode jogar um terreno durante a sua fase principal em cada um dos seus turnos. Os terrenos ficam no campo de batalha, em frente ao jogador. Os terrenos desviram (recarregam) no início de cada turno, de modo a serem usados novamente.

Existem cinco tipos de terrenos básicos, e cada um corresponde a uma das cinco cores de magia. Cada cor de magia têm suas vantagens e pontos fortes. Você vai conhecer mais sobre as cores conforme jogar.

Nem todos os terrenos são terrenos básicos. Alguns terrenos não básicos viram para gerar diversas cores de mana, enquanto outros viram para gerar mana incolor (1, 2, etc.), mas possuem habilidades únicas.

TIPO DE TERRENO BÁSICO	PODE SER VIRADO PARA GERAR
Planície	(branco)
Ilha	(azul)
Pântano	(preto)
Montanha	(vermelho)
Floresta	(verde)

MÁGICAS

Todos os cards que não forem terrenos podem ser jogados como mágicas. Alguns tipos de mágicas são colocadas no campo de batalha e se tornam “permanentes”. Outros tipos causam um efeito e vão para o seu cemitério (monte de descarte).

Criaturas

As criaturas são permanentes que representam seus laiaios. Durante o combate, elas podem atacar seus oponentes e defendê-lo de ataques. Você pode conjurar mágicas de criatura durante a sua fase principal.



Artefatos e Encantamentos

Artefatos e Encantamentos são permanentes que representam itens mágicos e manifestações mágicas estáveis. A maioria dos artefatos é incolor, o que significa que eles não precisam de uma cor específica de mana para serem conjurados. Alguns artefatos também são criaturas. Você pode conjurar mágicas de artefatos e de encantamentos durante a sua fase principal.

Feitiços e Mágicas Instantâneas

Feitiços e mágicas instantâneas representam sortilégios poderosos que podem ter uma vasta gama de efeitos. Depois que esses efeitos são ativados, essas mágicas são colocadas no cemitério. Você só pode conjurar um feitiço durante a sua fase principal, no mesmo momento que conjurar criaturas e outras mágicas de permanentes. Você pode conjurar mágicas instantâneas a praticamente qualquer momento, no turno de qualquer um dos jogadores, até mesmo em resposta a outra mágica!





Planeswalkers

Os planeswalkers são aliados poderosos que você pode convocar para lutar ao seu lado. Para saber mais sobre os planeswalkers, visite Wizards.com/PlaneswalkerRules.



CONJURAR MÁGICAS

Todos os cards que não são terrenos apresentam um custo de mana no canto superior direito. Este custo é representado por diferentes símbolos, os quais dizem que tipo de mana você deve gastar para conjurar aquela mágica.

Para conjurar um Dragão de Shiva, você precisa pagar o custo de mana destes símbolos. O símbolo  representa um mana vermelho. O símbolo  representa quatro manas de qualquer tipo. Ou seja, você tem que pagar dois manas vermelhos e quatro manas de qualquer tipo.



Para pagar o custo de mana, vire (na horizontal) os terrenos necessários no campo de batalha. Isso mostra que você usou os terrenos para gerar mana. Os cards virados são desvirados no início de cada um dos seus turnos, de modo a serem usados novamente. Você pode virar duas Montanhas para gerar mana vermelho e outros quatro terrenos para conjurar Dragão de Shiva. Os quatro terrenos podem ser Montanhas, Florestas, ou qualquer outra combinação de terrenos.

Ilust.: Winona Nelson

PARTES DO CARD



As mágicas têm um custo de mana que mostra a quantidade de mana necessária para conjurá-las.

Cada coleção de **Magic** tem um símbolo único. A cor do símbolo mostra a raridade do card: preto para os cards comuns, prateado para os incomuns, dourado para os raros e alaranjado para os míticos raros.

As habilidades do card estão na caixa de texto. Algumas habilidades são acompanhadas por um texto explicativo entre parênteses para ajudar a explicar sua função. Alguns cards têm um texto ilustrativo em itálico que diz alguma coisa sobre o mundo de **Magic**. O texto ilustrativo não tem efeito no jogo.

As criaturas apresentam dois números no canto inferior direito. O primeiro número é o poder, que mostra a quantidade de pontos de dano que a criatura causa em combate. O segundo número é a resistência. Se uma criatura sofre um número de pontos de dano igual ou superior à sua resistência em um turno, ela é destruída e colocada no cemitério de seu dono (monte de descarte).

Informa qual é o tipo de card, por exemplo, criatura ou terreno. Cada criatura pertence a um ou mais tipos de criatura. Esta informação é exibida depois do travessão.

COMBATE

Você vence o jogo quando consegue reduzir o total de pontos de vida de seu oponente a 0. A maneira mais comum de fazer isso é atacar seu oponente com criaturas durante o combate.

ATACAR E BLOQUEAR

Durante o seu turno, você decide se vai atacar e, se sim, com quais criaturas. Você não pode atacar com criaturas viradas, nem com criaturas que tenham entrado no campo de batalha no mesmo turno. Você tem uma fase de combate no meio do seu turno, e todas as criaturas que você decidir usar para atacar atacam ao mesmo tempo.

Após decidir com quais criaturas vai atacar, vire-as. As criaturas viradas, assim como os terrenos virados, serão desviradas no início do seu próximo turno.

Na maioria das vezes, suas criaturas atacarão o oponente. Às vezes, elas também atacam os planeswalkers. Mas uma criatura nunca ataca outra criatura. Você as envia para o campo de batalha e seu oponente decide o que acontece em seguida.

Agora imagine que você está do outro lado do campo de batalha. Seu oponente atacou você com algumas criaturas. Se você tem criaturas desviradas, pode usá-las para bloquear. Ao bloquear, você não tem que virar a criatura. Cada criatura só pode bloquear uma criatura atacante. É possível usar várias criaturas para bloquear uma mesma criatura atacante. Neste caso, o jogador atacante decide quantos pontos de dano a criatura atacante causará a cada uma das criaturas bloqueadoras.



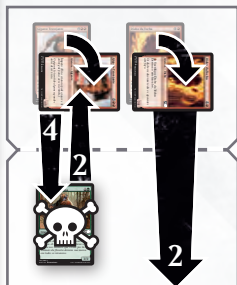
JOGADOR ATACANTE



A

JOGADOR DEFENSOR

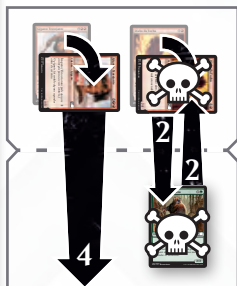
JOGADOR ATACANTE



B

JOGADOR DEFENSOR

JOGADOR ATACANTE



C

JOGADOR DEFENSOR

EXEMPLO DE COMBATE

Nos seguintes exemplos de combate, seu oponente atacou você com um Gigante Trovejante (4/3) e um Diabo da Tocha (2/1). Sua única criatura desvirada é um Urso Garra de Runa (2/2). Quem você bloqueará?

Opção A: Você não bloqueia

As criaturas atacantes que não são bloqueadas causam ao oponente uma quantidade de pontos de dano equivalente ao seu poder. Neste caso, as criaturas causarão um total de 6 pontos de dano a você, ou seja, você perderá 6 pontos de vida. Você pode escolher não bloquear se seu total de pontos de vida estiver alto e você quiser guardar a criatura para um contra-ataque.

Opção B: Bloquear Gigante Trovejante

Seu Urso Garra de Runa causa 2 pontos de dano a Gigante Trovejante. O Gigante tem resistência 3, então sobrevive. Esta quantidade de dano será curada no final do turno. Gigante Trovejante causa 4 pontos de dano a Urso Garra de Runa, que tem 2 de resistência, e ele é destruído (colocado no seu cemitério). Diabo da Tocha, que não foi bloqueado, causa 2 pontos de dano a você. Você não destruiu nenhuma das criaturas do seu oponente, mas pode bloquear desta maneira se seu total de pontos de vida está baixo.

Opção C: Bloquear Demônio da Tocha

Seu Urso Garra de Runa causa 2 pontos de dano a Diabo da Tocha, que tem 1 de resistência; o Diabo da Tocha causa 2 pontos de dano ao seu Urso Garra de Runa. As duas criaturas são destruídas. Gigante Trovejante, que não foi bloqueado, causa 4 pontos de dano a você. Você pode bloquear desta maneira se quiser destruir uma das criaturas do seu oponente e não se importa em sofrer um pouco de dano.

RESPOSTAS E PILHA

Ao conjurar uma mágica, ela não se resolve (produz efeito) imediatamente. Ela tem que esperar na pilha. Cada jogador, inclusive você, tem uma chance de conjurar uma mágica instantânea ou ativar uma habilidade em resposta. Se um jogador faz isso, aquela mágica instantânea ou habilidade vai para a pilha em cima do que já estava esperando lá. Quando todos os jogadores se recusam a colocar algo em jogo, a mágica ou habilidade no topo da pilha é resolvida.

Por exemplo, digamos que você tenha um Urso Garra de Runa 2/2 no campo de batalha. Você tem Crescimento Titânico na sua mão e seu oponente tem Golpe Relampejante.

Se você conjura Crescimento Titânico primeiro, seu oponente pode responder conjurando Golpe Relampejante. Golpe Relampejante fica em cima de Crescimento Titânico na pilha, então é resolvido primeiro. Golpe Relampejante causa 3 pontos de dano a Urso Garra de Runa, o que é suficiente para destruí-lo. O Urso Garra de Runa é colocado no cemitério. Quando Crescimento Titânico for se resolver, seu alvo já terá sido destruído, portanto a mágica não terá nenhum efeito e será colocada no cemitério.

Por outro lado, se o oponente conjura Golpe Relampejante antes, você pode responder com Crescimento Titânico. O Crescimento Titânico é resolvido primeiro, transformando o Urso Garra de Runa numa criatura 6/6. Só então o Golpe Relampejante será resolvido, causando 3 pontos de dano, mas isso não mais bastará para destruir o Urso fortalecido!



O QUE FAZER EM SEGUIDA



Há uma imensa variedade de decks em **Magic 2015 – Duels of the Planeswalkers**, o premiadíssimo jogo digital onde você tem a oportunidade de jogar **Magic** no Xbox One, Xbox Live Arcade, iPad, Steam, Android e Amazon. Aprenda a jogar na fascinante campanha individual através do Multiverso ou jogue online contra adversários de todo o mundo.

Visite DuelsofthePlaneswalkers.com para um teste grátis.

Você encontrará um link para este Guia Rápido e outras informações e regras em Magic.Wizards.com/QuickStart.

E quando quiser descobrir a comunidade mundial de jogadores, torneios e eventos especiais de **Magic**, visite Wizards.com/Locator para encontrar a loja mais próxima.



GLOSSÁRIO

☛ — Este símbolo significa “vire este card”. Ele aparece apenas como um custo para ativar uma habilidade.

+1/+1 — Bônus aplicado sobre uma criatura, aumentando em +1 seu poder e sua resistência. Os números podem ter qualquer valor, inclusive valores negativos.

alcance — As criaturas com alcance podem bloquear criaturas com voar (e criaturas sem voar).

alvo — Se uma mágica usa a palavra “alvo”, você escolhe o que a mágica vai afetar quando a conjura. O mesmo é válido para habilidades ativadas.

anular uma mágica — Se um card anula uma mágica, você pode conjurá-lo em resposta a uma mágica que o seu oponente conjurou. A mágica anulada não surte efeito e é colocada no cemitério.

atropelar — Se uma criatura com atropelar puder atribuir dano suficiente para destruir seus bloqueadores, você poderá fazer com que ela atribua o resto de seu dano ao jogador ou planeswalker defensor.

comprar cards — Para comprar um card, coloque na sua mão o primeiro card do seu grímório.

conjurar — Para conjurar uma mágica, você tem que pagar o seu custo de mana e colocar o card na pilha. Veja “Conjurar Mágicas” na página 6.

controle — Você controla as criaturas e outras permanentes que tem no campo de batalha, a menos que o oponente use uma mágica ou habilidade para ganhar o controle de uma de suas permanentes. Neste caso, seu oponente pode usá-las e você não. Quando ela sair do campo de batalha ou o jogo acabar, ela será devolvida para você.

dano — O dano causado pelas criaturas em combate é equivalente ao seu poder. As mágicas também causam dano a criaturas e jogadores. O dano causado ao jogador faz com que ele perca uma quantidade equivalente de pontos de vida.

As criaturas que sofrem dano igual ou superior à sua resistência em um só turno são destruídas. As criaturas que sofrem dano no campo de batalha são curadas no final de cada turno.

defensor — Uma criatura com defensor não pode atacar.

descarte — Para descartar um card, escolha um card da sua mão e coloque-o no seu cemitério.

destruir — As permanentes destruídas são postas no cemitério. As criaturas que sofrem dano igual ou superior à sua resistência em um só turno são destruídas. Mágicas e habilidades também podem destruir permanentes.

desvirar — Desvire um card virado colocando-o na posição normal. Ao desvirar suas permanentes no início do seu turno, você passa a poder usá-las (virá-las) novamente.


encatamento — As Auras são encantamentos que são anexados a outros cards no campo de batalha. Por exemplo, você pode conjurar uma Aura com “encantar criatura” para anexá-la a qualquer criatura no campo de batalha. Se a criatura deixar o campo de batalha, a Aura será colocada no cemitério.

equipar — Se você tiver um card de Equipamento no campo de batalha, poderá pagar seu custo de equipar e anexá-lo a uma de suas criaturas no campo de batalha. Se a criatura equipada deixa o campo de batalha, o card de Equipamento permanece lá.

exílio — Se uma habilidade exila um card, ele é removido do campo de batalha e colocado de lado. Um card exilado não é uma permanente (pois não está no campo de batalha) e não está no cemitério. O card permanece exilado até o fim do jogo ou até ser transferido para outra zona do jogo.

ficha — Alguns cards criam fichas de criaturas. Você pode usar cards de ficha dos boosters, marcadores de vidro, dados ou qualquer outra coisa para representá-las.

golpe duplo — Uma criatura com golpe duplo causa dano duas vezes em cada combate: a primeira vez antes das criaturas sem iniciativa ou sem golpe duplo, e a segunda quando as outras criaturas causam dano normalmente.

ímpeto — Uma criatura com ímpeto pode atacar e suas habilidades  podem ser ativadas assim que ela passa ao seu controle.

indestrutível — Uma permanente indestrutível não pode ser destruída por dano ou efeitos que dizem “destrua”. Ela ainda pode ser sacrificada ou exilada. Se um efeito reduz a resistência de uma criatura indestrutível a 0 ou menos, ela é colocada no cemitério de seu dono.

iniciativa — Uma criatura com iniciativa causa seu dano em combate antes das criaturas sem iniciativa ou golpe duplo.

intimidar — Uma criatura com intimidar só pode ser bloqueada por criaturas artefato e/ou criaturas que compartilhem uma cor com ela.

lampejo — As mágicas com lampejo funcionam como mágicas instantâneas. Podem ser conjuradas a qualquer momento, inclusive em resposta a outras mágicas.

lutar — Quando duas criaturas lutam, cada uma causa dano igual ao seu poder à outra. Isso não é o mesmo que uma criatura causar dano em combate.

mana — É a energia que você obtém de seus terrenos para conjurar mágicas. O mana pode ser branco (☼), azul (🌊), preto (☠), vermelho (🔥), verde (🌱) e até incolor (1).

marcador no card — É possível colocar marcadores em um card para indicar quaisquer modificações sofridas por ele. Muitos são marcadores +1/+1, que concedem à criatura +1 de poder e +1 de resistência. Você pode usar qualquer objeto como marcador.

morrer — Outro jeito de dizer que uma criatura no campo de batalha foi posta no cemitério.

mulligan — No início do jogo, se não gostar da sua mão, você pode fazer um mulligan. Embaralhe a sua mão de volta no deck e compre uma nova mão com um card a menos. Você pode fazer quantos mulligans quiser, mas a sua mão inicial ficará cada vez menor. Geralmente os jogadores fazem mulligans quando não têm uma quantidade boa de terrenos ou quando têm terrenos demais e não têm mágicas.

permanente — Terrenos, criaturas, artefatos, encantamentos e planeswalkers são permanentes. Elas entram no campo de batalha após serem conjuradas. As fichas de criaturas também são permanentes. As mágicas instantâneas e os feitiços não são permanentes. Eles vão para o cemitério depois de serem resolvidos.

proteção — Uma criatura com proteção contra uma cor não pode ser bloqueada, sofrer dano, ser encantada ou alvo de qualquer coisa daquela cor.

próxima vez, próximo dano — Às vezes, uma habilidade refere-se à “próxima vez” que algo acontecer ou ao “próximo dano” que uma criatura ou jogador sofrer. Não se esqueça de que as mágicas instantâneas e habilidades usadas em resposta a algo acontecem primeiro.

regenerar — Regenerar uma criatura impede que ela seja destruída. Em vez de ser destruída, a criatura é virada, removida do combate (se estiver em combate) e todo o dano é curado.

reserva de mana — É onde seu mana é guardado depois que você vira seus terrenos até que seja gasto. Algumas habilidades dizem para você adicionar mana à sua reserva de mana. Tais habilidades concedem mana igual ao mana obtido ao virar terrenos. O mana não acumula de um turno para o outro.


resistência a magia — Uma criatura com resistência a magia não pode ser alvo de mágicas nem de habilidades controladas por seus oponentes, incluindo mágicas de Aura. Mas podem ser alvo das suas mágicas e habilidades.

sacrificar — Às vezes um card manda você sacrificar uma criatura ou alguma outra permanente. Para sacrificar uma permanente, você a transfere do campo de batalha para o cemitério. Não é possível regenerar, nem salvar o card de forma alguma. Você só pode sacrificar suas próprias permanentes.




toque mortífero — Uma criatura é destruída se sofrer dano de outra criatura que tenha toque mortífero.

vigilância — Uma criatura com vigilância não é virada para atacar. (Entretanto, vigilância não permite que uma criatura virada ou que entrou no campo de batalha neste turno ataque.)


vínculo com a vida — Se uma criatura com vínculo com a vida causa dano, seu controlador recebe uma quantidade equivalente de pontos de vida.

virar — Virar um card significa girá-lo de lado. Você vira o card quando usa um terreno para gerar mana, quando ataca com uma criatura, ou quando ativa uma habilidade que tem o símbolo  como parte de seu custo. Você não pode virá-lo novamente até que ele tenha sido desvirado. No início de cada um dos seus turnos, você desvira seus cards virados para poder usá-los novamente.

voar — Uma criatura com voar só pode ser bloqueada por criaturas com voar e criaturas com alcance.

X, X — Algumas mágicas e habilidades têm efeitos que mudam de acordo com a quantidade de mana usada para pagar por elas. Por exemplo, Raio de Calor é uma mágica instantânea que custa **X**  e causa X pontos de dano. Se você pagar **3**  para conjurá-la, ela causará 3 pontos de dano. Se você pagar **6**  para conjurá-la, ela causará 6 pontos de dano.



©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Representado por: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK. Guarde esta informação para futura referência. Todas as marcas registradas, incluindo os traços característicos dos personagens, os símbolos  e o pentágono de cores são propriedade da Wizards of the Coast, LLC nos EUA e em outros países. Patente nos EUA sob Nº RE 37.957.

300B11593001 PT



Fale conosco em Wizards.com/CustomerService
Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA.
EUA e Canadá (800) 324-6496 ou (425) 204-8069
Europa: +32(0) 70 233 277

Ilust.: Aleksí Briclot

PARTES DO TURNO

Fase inicial

- **Etapa de desvirar** — Desvire todos os seus cards virados.
- **Etapa de manutenção**
- **Etapa de compra** — Compre um card do seu grimório (deck).

Fase principal

Você pode jogar um terreno da sua mão colocando-o no campo de batalha (mesa). Você pode conjurar criaturas, feitiços e outras mágicas pelas quais puder pagar.

Fase de combate

- **Etapa de início do combate**
- **Etapa de declaração de atacantes** — Vire todas as criaturas que deseja usar para atacar seu oponente. (Uma criatura não pode atacar no turno em que for conjurada, a menos que tenha ímpeto.)
- **Etapa de declaração de bloqueadores** — Cada criatura defensora desvirada pode bloquear um atacante. As criaturas não são obrigadas a bloquear.
- **Etapa de dano de combate** — Os bloqueadores e os atacantes que estiverem sendo bloqueados causam dano uns aos outros em quantidade igual ao seu **poder**, o primeiro número no canto inferior direito. Se uma criatura sofrer dano igual ou maior que o segundo número, a **resistência**, ela será destruída. Os atacantes não bloqueados causam dano ao seu oponente, que perderá uma quantidade equivalente ao dano em pontos de vida.
- **Etapa de final de combate**

Fase principal (Novamente)

Você pode jogar um terreno se ainda não tiver jogado.
Você pode conjurar mágicas.

Fase final

- **Etapa final**
- **Etapa de limpeza** — As criaturas feridas no campo de batalha são curadas.



KONAMI

EDIÇÃO EM PORTUGUÊS



MANUAL OFICIAL DE REGRAS

VERSÃO 9.0

● SOBRE YU-GI-OH!	1
-------------------------	---

I

Como Começar

● O QUE É PRECISO PARA DUELAR	2
● O TAPETE DE DUELO	4

2

Tipos de Card

● CARDS DE MONSTRO	6
● MONSTROS DE EFEITO	9
● MONSTROS PÊNDULOS	12
● MONSTROS XYZ	14
● MONSTROS SINCRO	16
● MONSTROS DE FUSÃO	18
● MONSTROS DE RITUAL	19
● INVOCAR CARDS DE MONSTRO	20
● CARDS DE MAGIA & ARMADILHA	22

3

Como Duelar

● QUE COMEÇA O DUELO!	28
● PREPARANDO-SE PARA O DUELO	29
● ESTRUTURA DO TURNO	30

4**Batalhas e Correntes**

- REGRAS DA BATALHA ENTRE MONSTROS 37
- CORRENTES E VELOCIDADE DE MAGIA 40

5**Outras Regras**

- OUTRAS REGRAS 45
- GLOSSÁRIO 48

O que é Yu-Gi-Oh! ESTAMPAS ILUSTRADAS?

Com Yu-Gi-Oh! ESTAMPAS ILUSTRADAS você pode fazer parte do empolgante mundo de ação apresentado no sucesso da TV e dos quadrinhos.

Nesta emocionante competição, dois duelistas disputam entre si usando uma variedade de Cards de Monstros, Magias e Armadilhas para derrotar os monstros do oponente e ser o primeiro a deixar o oponente com o PV (Ponto de Vida).

Tudo o que você precisa para começar a Duelar está neste Deck, mas há milhares de outros cards para escolher, obtenha esses novos cards através dos Pacotes Individuais, customize seu Deck e amplie suas chances de vitória!

Este é o manual de regras oficial de Yu-Gi-Oh! ESTAMPAS ILUSTRADAS. É muito importante aprender a Duelar corretamente, portanto, se você é novo neste universo, deve lê-lo com atenção antes de começar a Duelar. Entender as regras lhe ajudará a tirar o melhor de seus cards, por isso tenha sempre em mãos este manual de regras durante suas primeiras partidas. Você pode também visitar o site www.yugioh-card.com para informações adicionais.

Alguns cards não estão disponíveis em Português.

SOBRE YU-GI-OH!

CRIE SEU PRÓPRIO DECK

Com milhares de cards dentre os quais escolher, você pode criar e customizar seu próprio Deck com seus cards favoritos. Cada duelista tem seu próprio Deck, único e completamente diferente do Deck dos outros duelistas, o que deixa os duelos realmente empolgantes!

BATALHE COM MONSTROS FANTÁSTICOS E COMBOS INCRÍVEIS

Mesmo quando um card não tem poder suficiente sozinho, ele pode se tornar muito poderoso ao ser combinado com outro card. Divirta-se colecionando todos os diferentes cards disponíveis, crie seus próprios combos e libere esse incrível poder em Duelo.



MELHORE SEU DECK COM PACOTES INDIVIDUAIS

Novos pacotes individuais são lançados regularmente, trazendo novos cards e novos combos, adicionando novos poderes ao seu Deck. Os Duelos evoluem a cada novo lançamento, o que sempre os mantém divertidos e empolgantes.



O que é preciso para Duelar

■ Deck (40 a 60 cards)

Reúna seus cards favoritos em um Deck que siga as seguintes regras:

- O Deck deve conter entre 40 e 60 cards.
- Você só pode ter 3 cópias de um mesmo card em seu Deck, Deck Adicional ou Deck Auxiliar combinados.

Além disso, alguns cards tem seu uso Proibido, Limitado ou Semi-Limitado em torneios oficiais. (Consulte a página 45, para mais detalhes.)

Tente manter seu Deck próximo ao limite mínimo de 40 cards. Em um Deck com muitos cards é muito mais difícil comprar seus melhores cards nos momentos em que você mais precisa. Este Deck é chamado de Deck Principal.

■ Deck Adicional..... (0 a 15 cards)

Este Deck contém seus Monstros Xyz, Sincros e de Fusão que você pode invocar durante o Duelo ao cumprir algumas condições. As regras para o Deck Adicional são:

- Você pode ter até 15 cards no seu Deck Adicional.
- O Deck Adicional pode conter Monstros Xyz, Monstros Sincros e Monstros de Fusão, em qualquer combinação.
- Esses cards não contam para o limite mínimo de 40 cards em seu Deck Principal.

■ Deck Auxiliar (0 a 15 cards)

Este é um Deck separado de cards que você pode usar para fazer alterações em seu Deck durante uma Partida. Depois de cada Duelo em uma Partida, você pode trocar qualquer card do seu Deck Auxiliar por um card do seu Deck Principal e/ou Deck Adicional para adaptar sua estratégia à do oponente. O número de cards em seu Deck Auxiliar não deve ser maior que 15. O número de cards em seu Deck Auxiliar antes e depois de uma troca deve ser exatamente o mesmo.

■ Outras coisas que você pode precisar

Moeda

Alguns cards podem exigir que você lance uma moeda. Se você utilizar algum desses cards em seu deck, tenha uma moeda sempre à mão.

Dado

Assim como acontece com a moeda, alguns cards exigem que você role um dado. Se você utilizar algum desses em seu deck, tenha sempre com você um dado normal com os números de 1 a 6.

Marcadores

Alguns cards requerem marcadores com os quais podemos marcar diversas informações como o número de turnos ou o poder de um card. Você pode usar pequenos objetos, como pedrinhas, cliques ou moedas como marcadores, que devem ser colocados sobre cards com a face para cima.

Fichas de Monstro

Fichas são usadas para representar monstros que podem ser criados por efeitos de cards. Qualquer objeto usado como Ficha deve ter duas posições em que ele possa ser usado para indicar claramente sua posição de batalha. (Consulte a página 45, para mais detalhes.)

■ Coisas que podem ajudar durante o Duelo

Calculadora

Os PV mudam rapidamente durante um Duelo. É recomendável usar uma calculadora para marcar seus PV. Durante Duelos importantes, você também pode usar uma folha de papel para anotá-los com mais certeza.

Protetores

Protetores plásticos servem para prevenir que seus cards sejam dobrados ou esfolados. Se decidir usar protetores, eles devem ser todos iguais para que seus cards não sejam considerados marcados.

O Tapete de Duelo

O Tapete de Duelo ajuda a organizar seus cards durante um Duelo. Quando você usa seus cards, eles são colocados no Tapete de Duelo. Diferentes tipos de cards são colocados em diferentes Zonas.

Cada duelista precisa ter seu próprio Tapete de Duelo; coloque-os frente a frente durante os Duelos. Este espaço combinado é conhecido como "o campo". O Tapete de Duelo contido neste produto é apenas a sua metade do campo. Os cards que você "controla" são aqueles que estão no seu lado do campo.

Você também pode Duelar sem um Tapete de Duelo, desde que se lembre de onde colocar seus cards.


1

Zona de Monstros

Este é o lugar onde você coloca seus monstros quando eles são usados. Você pode ter até 5 cards aqui. Existem 3 maneiras principais de posicionar seus Cards de Monstro: com a face para cima em Posição de Ataque, com a face para cima em Posição de Defesa ou com a face para baixo em Posição de Defesa. Posicione o card na vertical para Posição de Ataque e na horizontal para Posição de Defesa.

2

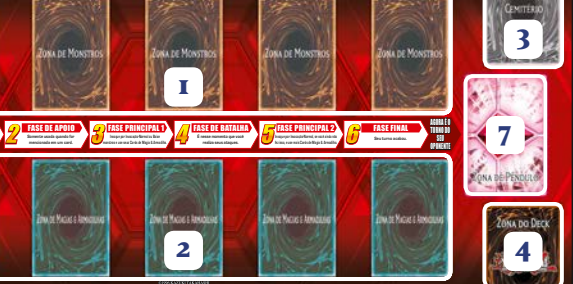
Zona de Magias & Armadilhas

Este é o lugar onde você coloca seus Cards de Magia e Armadilha. Você pode ter até 5 cards aqui. Você pode colocá-los aqui com a face para cima, para ativá-los, ou com a face para baixo. Uma vez que os Cards de Magia precisam ser colocados aqui quando são ativados, nenhum Card de Magia pode ser lançado se todos os 5 espaços estiverem ocupados.

3

Cemitério

Quando um Card de Monstro é destruído ou quando Cards de Magia ou Armadilha são usados, eles são enviados para este espaço com a face para cima. O conteúdo dos Cemitérios dos dois duelistas é de conhecimento público, logo, seu oponente pode consultar o seu a qualquer hora durante o Duelo. A ordem dos cards no Cemitério não pode ser alterada.



4

Zona do Deck

Seu Deck deve ser colocado com a face para baixo neste local. É daqui que os duelistas compram seus cards e os colocam em suas mãos. Se um efeito de card exige que você revele algum card do seu Deck ou procure por algum card nele, embaralhe-o e coloque-o de volta neste local depois de resolver o efeito.

5

Zona de Campo

Cards de Magia Especiais, chamados Cards de Magia de Campo, são colocados aqui. Cada duelista pode ter 1 Card de Magia de Campo no seu próprio lado do campo. Para usar outra Magia de Campo, envie a anterior para o Cemitério. Cards de Magia de Campo não contam para o limite de 5 cards da sua Zona de Magias & Armadilhas.

6

Zona do Deck Adicional

Coloque seu Deck Adicional com a face para baixo aqui. Você pode olhar os cards do seu Deck Adicional a qualquer momento. Esta área anteriormente era para o Deck de Fusão. Qualquer efeito de card que se aplique ao Deck de Fusão é agora se aplica ao Deck Adicional.

7

Zona de Pêndulo

Quando você ativa um Card de Monstro Pêndulo como um Card de Magia, você o coloca com a face para cima neste espaço. Cards de Monstro Pêndulo usados como Cards de Magia não contam para o limite de 5 cards da sua Zona de Magias e Armadilhas ou Zona de Monstros. (Consulte a página 12 para mais informações sobre Cards de Monstro Pêndulo.)

Cards de Monstro

COMO LER UM CARD

1 Nome do Card

INVOCADOR DO DRAGÃO AZUL



3 Atributo



2 Nível

7 Descrição do Card



5 Número do Card

YS14-017

4 Tipo

[MAGO/EFEITO]

Se este card for enviado do campo para o Cemitério: você pode adicionar 1 Monstro Normal do Tipo Dragão, Guerreiro ou Mago do seu Deck à sua mão.

6 ATK (Pontos de Ataque) / DEF (Pontos de Defesa)

ATK/1500 DEF/ 600

©1996 KAZUKI TAKAHASHI

1 Nome do Card

Este é o nome do card. Quando o nome de um card é mencionado no texto de um card ele sempre aparece entre aspas. Se diferentes cards tem o mesmo nome, eles são considerados o mesmo card.

2 Nível

Conte o número de estrelas aqui para descobrir o Nível do monstro. No caso dos Monstros Xyz, as estrelas representam a Classe do monstro e ficam à esquerda.

3 Atributo

Todo monstro tem um Atributo. Este Atributo é importante para alguns efeitos de card.



4 Tipo

Os monstros são divididos em diversos Tipos. Alguns monstros com habilidades específicas também apresentarão aqui informações adicionais, ao lado do seu Tipo.

5 Número do Card

O número de identificação do card é encontrado aqui. Este número é útil para colecionar os cards e para organizar sua coleção.

6 ATK (Pontos de Ataque) / DEF (Pontos de Defesa)

ATK são os Pontos de Ataque de um Monstro e DEF são os Pontos de Defesa de um Monstro. Quanto maior os Pontos de Ataque e os Pontos de Defesa, melhor as chances do monstro na batalha.

7 Descrição do Card

Os efeitos do card estão escritos aqui, descrevendo as habilidades especiais do monstro e como usá-las. Normalmente, os efeitos de um monstro não podem ser usados enquanto ele estiver com a face para baixo. Os Cards de Monstro amarelos não têm efeito e, por isso, usam este espaço para uma breve descrição, que não afeta o Duelo.

O QUE É UM CARD DE MONSTRO?

Os Cards de Monstro são usados para batalhar e derrotar seu oponente. A batalha entre os Monstros é o fundamento de qualquer Duelo.

Existem diversos tipos de Cards de Monstro. Yu-Gi-Oh é muito mais que uma simples briga, por isso, monstros com muitos Pontos de Ataque e Defesa não são o bastante. Também existem monstros com poderosos efeitos especiais, mesmo que tenham pouco ATK e DEF. Portanto, seu sucesso num Duelo depende de sua habilidade em fazer bom uso dos diferentes tipos de cards. Vamos dar uma olhada nos diferentes tipos de monstros.



«« Monstros Normais

Estes são os Cards de Monstro básicos, que não tem habilidades especiais. Muitos Monstros Normais têm Pontos de Ataque e Pontos de Defesa mais elevados que os Monstros de Efeito, em vez de apresentarem habilidades especiais.



Monstros de Efeito

Um Monstro de Efeito é um monstro que tem habilidades especiais.

Os efeitos desses monstros são divididos em quatro categorias:

- **Efeito Contínuo**
- **Efeito de Ignição**
- **Efeito Rápido**
- **Efeito de Gatilho (incluindo Virar)**

Efeito Contínuo

Este efeito fica ativo enquanto o Monstro de Efeito estiver no campo com a face para cima. Ele começa a funcionar quando o monstro aparece no campo, e acaba assim que o monstro deixa o campo ou quando ele não estiver mais com a face para cima; não existe nenhum gatilho para esse tipo de ativação. Esses monstros são ainda mais úteis quando você consegue criar uma estratégia para protegê-los enquanto estiverem no campo.

Exemplo

Monstros com ATK 2000 ou menos não podem declarar um ataque.

■■■ **Efeito de Ignição** ■■■

Você pode usar esse tipo de efeito ao declarar sua ativação durante sua Fase Principal. (Consulte "Estrutura do Turno", página 30.) Alguns Efeitos de Ignição têm custos para sua ativação, por exemplo, descartar cards da sua mão, oferecer um monstro como Tributo ou pagar Pontos de Vida. Uma vez que é possível escolher quando você quer ativar esse tipo de efeito, é mais fácil criar combos com ele.

Exemplo

Você pode oferecer este card como Tributo e, depois, escolher 1 monstro no campo; destrua o alvo.

■■■ **Efeito Rápido** ■■■

Esses são efeitos especiais de monstros que você pode ativar mesmo durante o turno do seu oponente. Esses tipos de efeito têm uma Velocidade de Magia 2, embora todos os outros efeitos de monstro tenham uma Velocidade de Magia 1. (Consulte "Velocidade de Magia", página 41.) Uma vez que é difícil para o seu oponente prever a ativação desses cards, eles podem gerar uma grande surpresa.

(Antigamente esse efeito era conhecido como Efeito de Múltiplos Gatilhos)

Exemplo

Durante o turno de qualquer duelista, quando um efeito é ativado: você pode escolher 1 card no seu Cemitério; invoque-o por Invocação-Especial.

■■■ **Efeito de Gatilho** ■■■

Esses efeitos ativam em momentos específicos, como por exemplo, "durante a Fase de Apoio" ou "quando este monstro for destruído". Esses cards podem criar combos incríveis, porém nesse tipo de situação é mais fácil para o oponente prever o que vai acontecer, logo, também é mais fácil tentar impedir a ativação.

Exemplo

Quando este card for destruído em batalha e enviado para o Cemitério: escolha 1 card no campo; destrua o alvo.

■■■ **Efeito de Virar** ■■■

Um efeito de Virar é parte de um Efeito de Gatilho. Este é um efeito que é ativado quando um card com a face para baixo é virado com a face para cima. Isso pode acontecer quando ele é Invocado por Invocação-Virar, quando ele é atacado enquanto esta com a face para baixo ou quando é virado com a face para cima por um efeito de card. Esses efeitos começam com a palavra "VIRE:" no card. Quando você tem um monstro com a face para baixo, seu oponente deve tomar cuidado, porque ele não sabe se ele tem um efeito de Virar ou não.

Exemplo

VIRE: Compre 1 card.



Cards de Monstro Pêndulo

Os Monstros Pêndulo são um novo tipo de monstro que nubla a barreira entre Monstros e Magias! Eles podem ser Invocados como monstros para atacar e defender ou podem ser ativados como Cards de Magia em suas Zonas de Pêndulo para ativar habilidades especiais e permitir que um duelista passa Invocar por Invocação-Pêndulo!

Efeito de Pêndulo - Quando você usa este card como um Card de Magia na sua Zona de Pêndulo, este é o seu efeito. Alguns Cards de Monstro Pêndulo podem não ter Efeitos de Pêndulo.

Escala de Pêndulo - A Escala de Pêndulo é um número que determina quais monstros podem ser Invocados por Invocação-Especial durante uma Invocação-Pêndulo. A Escala de Pêndulo deste card é 1.

Efeito do Monstro - Quando você usa este card como um Card de Monstro normal, este é o seu efeito. Alguns Cards de Monstro Pêndulo podem não ter efeitos de monstro.



--- Como realizar uma Invocação-Pêndulo ---

Durante sua Fase Principal, você pode ativar Cards de Monstro Pêndulo como Cards de Magia nas suas Zonas de Pêndulo. Quando tiver um em cada Zona de Pêndulo, você pode Invocar uma horda de monstros por Invocação-Pêndulo!

1

Uma vez por turno, durante sua Fase Principal, declare que você está Invocando por Invocação-Pêndulo.

2

Consulte os valores das Escalas de Pêndulo nas laterais dos seus 2 Cards de Monstro Pêndulo e invoque por Invocação-Especial tantos monstros quanto quiser da sua mão ou do Deck Adicional cujos Níveis estejam entre os valores dessas Escalas de Pêndulo.



Sempre que um dos seus Cards de Monstro Pêndulo no campo (independente da Zona em que estiver ou se ele é um monstro ou não) seria enviado para o Cemitério, em vez disso, coloque-os com a face para cima no topo do seu Deck Adicional. Depois você pode voltar a Invocá-los por Invocação-Pêndulo!



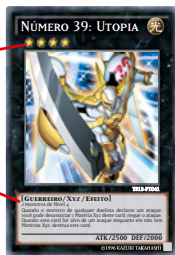
«« Monstros Xyz

Os Monstros Xyz são um tipo de monstro poderoso! Você pode Invocar um Monstro Xyz quando controlar outros monstros do mesmo Nível. Os Monstros Xyz ficam no seu Deck Adicional, não no seu Deck Principal, onde ficam esperando que você os chame para a ação.

■ Matérias necessárias para uma Invocação-Xyz ■

Essa é a Classe do seu Monstro Xyz. Monstros Xyz possuem Classes em vez de Níveis. Monstros Xyz mais fortes possuem uma Classe maior. Este é um Monstro Xyz de Classe 4.

Essas são as Matérias Xyz que você precisa para Invocar este monstro. Você precisa de 2 monstros de Nível 4 como Matérias Xyz para Invocar este monstro. As Matérias Xyz devem estar com a face para cima para que possam ser utilizadas.



----- Como Fazer uma Invocação-XYZ -----

Uma Invocação-XYZ é um jeito fácil e divertido de fazer uma Invocação-Especial de um Monstro Xyz do seu Deck Adicional. Veja como se faz!

1

Escolha um Monstro Xyz do seu Deck Adicional para o qual você possui as Matérias Xyz corretas. As Matérias Xyz devem estar com a face para cima no seu lado do campo.

2

Empilhe as Matérias Xyz uma sobre a outra.

3

Pegue o Monstro Xyz do seu Deck Adicional e coloque-o sobre as Matérias Xyz empilhadas.

Tipos de Card



Quando um Monstro Xyz diz que você deve “desassociar” uma Matéria Xyz, pegue um dos cards de Matéria Xyz empilhados abaixo do Monstro Xyz e o envie para o Cemitério.

GUERREIRO SUCATA



LCSD-PT029

[GUERREIRO/SINCRO/EFEITO]

Sucata Sincro* + 1 ou mais monstros não-Reguladores. Se este card for Invocado por Invocação-Sincro, ele ganha ATK igual ao ATK total de todos os monstros de Nível 2 ou menos que você controla atualmente.

ATK/2300 DEF/1300

©1996 KAZUKI TAKAHASHI

«« Monstros Sincro

Os Monstros Sincro ficam no seu Deck Adicional, separados do Deck Principal. Você pode fazer uma Invocação-Especial de um poderoso Monstro Sincro para o campo em instantes simplesmente usando os Níveis dos seus monstros. Você pode Invocá-los por Invocação-Sincro do seu Deck Adicional ao enviar 1 monstro "Regulador" com a face para cima e um número qualquer de monstros não-Reguladores com a face para cima do seu lado do campo para o Cemitério. Quando a soma dos Níveis de todos esses monstros for exatamente igual ao Nível do Monstro Sincro, ele é Invocado.

SUCATA SINCRO



LCSD-PT002

[GUERREIRO/REGULADOR/EFEITO]

Quando este card for Invocado por Invocação-Normal: você pode escolher 1 monstro de Nível 2 ou menos no seu Cemitério; Invoque o alvo por Invocação-Especial em Posição de Defesa, mas seus efeitos são negados.

ATK/1300 DEF/ 500

©1996 KAZUKI TAKAHASHI

«« Monstros Reguladores para uma Invocação-Sincro

Para realizar a Invocação-Sincro de um Monstro Sincro, você precisa de 1 Regulador (procure a palavra "Regulador" ao lado do Tipo do Monstro). O monstro Regulador e os outros monstros com a face para cima usados na Invocação-Sincro são chamados de Matérias Sincro. A soma dos Níveis desses monstros é igual ao Nível do Monstro Sincro que você pode Invocar.

----- Como Fazer uma Invocação Sincro -----

1

Durante sua Fase Principal, você pode declarar uma Invocação-Sincro quando o Nível combinado total de 1 monstro Regulador com a face para cima e qualquer número de outros monstros com a face para cima que você controla forem iguais ao Nível do Monstro Sincro que você deseja Invocar.

2

Depois de conferir novamente o Nível do Monstro Sincro que você deseja Invocar, envie as Matérias Sincro com a face para cima do seu lado do campo para o Cemitério.

3

Depois de enviar as Matérias Sincro do campo para o Cemitério, pegue o Monstro Sincro do seu Deck Adicional e coloque-o no campo com a face para cima em Posição de Ataque ou com a face para cima em Posição de Defesa.

Nível 3

Nível 2

Nível 5



Regulador



Monstro Não-Regulador



Invocação-Sincro!



«« Monstros de Fusão

Os Monstros de Fusão também ficam no seu Deck Adicional (não no seu Deck Principal). Você pode Invocá-los ao usar os monstros listados especificamente nos cards (chamados de Matérias de Fusão), combinando-os com um card de Invocação, como o card "Polimerização". Eles normalmente têm habilidades especiais e também Pontos de Ataque muito elevados.

----- Como Fazer uma Invocação-Fusão -----

1 Se você tiver todas as Matérias de Fusão listadas no card do Monstro de Fusão, e elas estiverem nos lugares especificados pelo seu card de Invocação, você pode ativar o card de Invocação colocando-o em sua Zona de Magias & Armadilhas.

2 Envie as Matérias de Fusão para o Cemitério, então pegue o Monstro de Fusão correto do seu Deck Adicional, coloque-o no campo com a face para cima em Posição de Ataque ou Posição de Defesa. Finalmente, envie o card de Invocação para o Cemitério. (Se o efeito de outro card fizer com que suas Matérias de Fusão sejam enviadas a outro lugar que não seja o Cemitério após o processo de Invocação, envie-os a esse outro lugar, mas a Invocação-Fusão ainda acontece.)

3 Lembre-se que para usar um Monstro de Fusão durante um Duelo ele deve estar no seu Deck Adicional. Além disso, uma vez que uma Invocação-Fusão requer cards específicos, não se esqueça de incluir esse cards no seu Deck Principal.



Polimerização



«« Monstros de Ritual

Os Monstros de Ritual são monstros especiais que são Invocados por Invocação-Especial por meio de um Card de Magia de Ritual específico, além de um Tributo exigido. Os Cards de Monstros de Ritual ficam no seu Deck Principal e não podem ser Invocados a não ser que você possua todos os cards necessários na mão ou no campo ao mesmo tempo. Os Monstros de Ritual normalmente têm ATK e DEF elevados e alguns também tem habilidades especiais, assim como os Monstros de Fusão.

- - - - - Como Fazer uma Invocação por Ritual - - - - -

1 Quando você tiver um Card de Magia de Ritual, juntamente com o Card de Monstro de Ritual correspondente, na sua mão, além dos Tributos exigidos (conforme listado no Card de Magia de Ritual), você pode ativar o Card de Magia de Ritual colocando-o na Zona de Magia & Armadilha.

2 Se você conseguir ativar com sucesso o Card de Magia de Ritual, ofereça os monstros como Tributos, enviando-os da sua mão ou do campo para o Cemitério. O Card de Magia de Ritual listará os Tributos exigidos.

3 Depois de enviar os monstros Tributo para o Cemitério, coloque o Card de Monstro de Ritual no campo com a face para cima em Posição de Ataque ou de Defesa. Finalmente coloque o Card de Magia de Ritual no Cemitério.



Card de Magia de Ritual

Invocar Cards de Monstro

Existem diversas maneiras de trazer um monstro para o campo. Essas maneiras podem ser divididas em 2 grupos: ações que podem ser realizadas uma vez por turno e ações que podem ser realizadas várias vezes por turno.

■ Invocação Normal (e Invocação-Tributo)

Este é o jeito mais comum de Invocar um monstro. Simplesmente coloque o Card de Monstro da sua mão para o campo com a face para cima em Posição de Ataque. Todos os Monstros Normais e a maioria dos Monstros de Efeito (a não ser aqueles que têm alguma restrição específica) podem ser Invocados dessa maneira.

Contudo, no caso de monstros de Nível 5 ou mais, você deve oferecer pelo menos 1 monstro que você controla como Tributo antes da Invocação Normal. Isso é conhecido como Invocação-Tributo. Monstros de Nível 5 ou 6 requerem 1 Tributo e monstros de Nível 7 ou mais requerem 2 Tributos.

Nível 5, 6	Nível 7 ou mais
1 Tributo	2 Tributos

■ Baixar

Escolher um Card de Monstro da sua mão e colocá-lo no campo com a face para baixo em Posição de Defesa é chamado de Baixar. Para Baixar um monstro de Nível 5 ou mais você ainda precisa oferecer um Tributo.

É importante lembrar que Baixar um monstro no campo com a face para baixo em Posição de Defesa NÃO É considerado uma Invocação. Ele foi Baixado e pode ser Invocado por Virar ou pode ser virado com a face para cima por um ataque ou efeito de card. Lembre-se, você só pode fazer uma Invocação Normal OU ação de Baixar uma vez por turno, portanto, se você Baixar um monstro, não poderá fazer uma Invocação-Normal neste turno.

Nota: Você não pode colocar um monstro da sua mão no campo com a face para cima em Posição de Defesa.

■ Invocação por Virar

Você pode mudar a posição de um monstro com a face para baixo em Posição de Defesa e colocá-lo com a face para cima em Posição de Ataque sem usar um efeito de card. Isso se chama uma Invocação por Virar. Quando Invocar por Virar, você não pode colocar o monstro com face para cima em Posição de Defesa, somente com a face para cima em Posição de Ataque. Um Card de Monstro não pode sofrer uma Invocação por Virar no mesmo turno em que foi Baixado no campo. Você não pode usar a maioria dos efeitos de um monstro até que ele esteja com a face para cima.

■ Invocação Especial

Alguns monstros podem ser colocados no campo sem ser por Invocação Normal ou Baixar. Isso é chamado de Invocação-Especial. Invocações-Pêndulo, Invocações-XYZ, Invocações-Sincro, Invocações-Fusão e Invocações-Ritual são todas Invocações-Especiais. Alguns Monstros de Efeito também possuem condições específicas que os permitem serem Invocados por Invocação-Especial. Exceto quando especificado o contrário, um monstro pode ser Invocado por Invocação-Especial tanto com a face para cima em Posição de Ataque quanto com a face para cima em Posição de Defesa.

■ Invocação-Especial pelo Efeito de um Card

Monstros também podem ser Invocados por Invocação-Especial no campo pelo efeito de outro card. Isso é diferente de um "Monstro de Invocação-Especial". Você não pode usar um card para fazer a Invocação-Especial desses monstros da sua mão, Deck ou Cemitério, a não ser que eles já tenham sido Invocados correntemente antes. Por exemplo, se um Monstro Sincro é enviado do Deck Adicional para o Cemitério sem ter sido Invocado por Invocação-Sincro, você não pode usar um Card de Magia para fazer a Invocação-Especial dele do Cemitério, porque Monstros Sincro devem ser primeiro Invocados pela Invocação-Especial correta, para depois serem Invocados por Invocação-Especial pelo efeito de outro card.

Cards de Magia & Armadilha

COMO LER UM CARD

Tipos de Card



Card de Magia

2 Tipo

3 Ícone

5 Número do Card

1 Nome do Card

4 Descrição do Card

Card de Armadilha



1 Nome do Card

Lembre-se, cards com o mesmo nome são considerados o mesmo card e você pode ter no máximo 3 cópias do mesmo card em seu Deck Principal e em seu Deck Auxiliar combinados.

2 Tipo

Em vez de apresentarem um símbolo de Atributo como os Cards de Monstro, um Card de Magia tem o símbolo de "MAGIA 魔" e um Card de Armadilha tem o símbolo de "ARMADILHA 罨".

3 Ícone

Existem 6 tipos de ícones que representam as propriedades especiais que um Card de Magia e Armadilha podem ter. Cards de Magia e Armadilha sem um ícone são chamados de Card de Magia Normal e Card de Armadilha Normal.



Equipamento



Campo



Rápida



Ritual



Contínuo



Resposta

4 Descrição do Card

As condições de ativação e os efeitos de um card são descritos aqui. Leia a descrição do card com atenção e siga as instruções.

5 Número do Card

O número de identificação do card se encontra aqui. Este número é útil para colecionar e organizar sua coleção.



«« Cards de Magia

Os Cards de Magia normalmente só podem ser ativados durante a sua Fase Principal e auxiliam com seus diferentes efeitos. Os Cards de Magia possuem muitos efeitos poderosos, como a capacidade de destruir outros cards ou aumentar o poder dos monstros. Guarde esses cards em sua mão até que você possa conseguir tirar o melhor deles.

Cards de Magia Normais

Cards de Magia Normais possuem efeitos de utilização única. Para utilizar um Card de Magia Normal, anuncie sua ativação para o oponente, colocando-o no campo com a face para cima. Se a ativação for bem-sucedida, então resolva o efeito descrito no card. Depois de resolver o efeito, envie o card para o Cemitério.

Cards de Magia de Ritual



Esses Cards de Magia são usados para a realização de Invocações-Ritual. Utilize-os da mesma maneira que faria com um Card de Magia Normal.

Cards de Magia Contínuos



Esses cards permanecem no campo depois de ativados e seus efeitos continuam ativos enquanto o card estiver no campo com a face para cima. Por meio dos Cards de Magia Contínuos você pode criar efeitos positivos duradouros com um único card, o que é ótimo. Porém, existe a possibilidade de que o seu oponente remova seu card do campo antes que você possa se beneficiar desses efeitos.

Cards de Magia de Equipamento



Esses cards oferecem um efeito adicional a um monstro de sua escolha no campo com a face para cima (um monstro seu ou do seu oponente, dependendo do card). Eles continuam no campo depois de ativos. O Card de Magia de Equipamento só afeta um monstro (chamado de Monstro Equipado), mas ainda ocupa uma de suas Zonas de Magia & Armadilha. Se possível, deixe-o na zona exatamente abaixo do monstro equipado para que fique mais fácil de lembrar. Se o monstro equipado for destruído, virado com a face para baixo ou removido do campo, seu Card de Equipamento é destruído.

Cards de Magia de Campo



Esses cards são colocados na Zona do Campo e continuam ali. Cada duelista pode ter 1 Card de Magia de Campo no seu próprio lado do campo. Para usar outra Magia de Campo, envie a anterior para o Cemitério. Muitos efeitos de Magia de Campo afetam os DOIS duelistas.

Esses cards podem ser colocados com a face para baixo na Zona do Campo, mas não estão ativos até que sejam virados com a face para cima.

Cards de Magia Rápida



Esses Cards de Magia são especiais, eles podem ser ativados durante qualquer Fase do seu turno, não apenas durante sua Fase Principal. Você também pode ativá-los durante o turno do oponente, caso o tenha Baixado antes, mas, neste caso, você não pode ativá-lo no mesmo turno em que o Baixou.



◀◀ Cards de Armadilha

Os Cards de Armadilha vão ajudá-lo com diferentes efeitos, assim como os Cards de Magia. A grande diferença entre eles é que você pode ativar Cards de Armadilha durante o turno do seu oponente. Muitos Cards de Magia possuem efeitos ofensivos, mas os Cards de Armadilha têm a habilidade de surpreender seu oponente, atrapalhando seus ataques e suas estratégias. A utilização dos Cards de Armadilha pode ser um pouco traiçoeira já que seu oponente tem a chance de fazer algumas coisas antes que você possa ativá-los.

Cards de Armadilha Normais

Antes que você possa ativar um Card de Armadilha, você deve primeiro Baixá-lo no campo. Você não pode ativar uma Armadilha no mesmo turno em que a Baixou, mas você pode ativá-la a qualquer momento depois disso — a partir do começo do turno seguinte.

Os Cards de Armadilha Normais possuem efeitos de utilização única e assim que seus efeitos forem resolvidos eles são enviados ao Cemitério, assim como os Cards de Magia Normais. Eles também são similares aos Cards de Magia Normais pelo fato de que, assim que ativados, torna-se difícil interromper seus efeitos. No entanto, seu oponente pode destruir seus Cards de Armadilha com a face para baixo no turno em que eles forem Baixados ou antes do momento correto de sua ativação. Por isso, você deve estar atento em relação a quando utilizar seus Cards de Armadilha.



Cards de Armadilha Contínuos



Assim como acontece com os Cards de Magia Contínuos, os Cards de Armadilha Contínuos continuam no campo depois de ativados e seus efeitos continuam ativos enquanto eles estiverem no campo com a face para cima. Alguns Cards de Armadilha Contínuos têm habilidades similares aos Efeitos de Ignição e aos Efeitos de Gatilho que podem ser encontrados em Cards de Monstro de Efeito.

Os Cards de Armadilha Contínuos podem ter efeitos que limitem as opções do seu oponente ou que causam lentamente dano aos PV do oponente.



Cards de Resposta



Esses Cards de Armadilha normalmente são ativados em resposta à ativação de outros cards e podem ter habilidades que neguem os efeitos desses cards. Esse tipo de Armadilha é efetivo contra Cards de Magia Normais ou Cards de Armadilha Normais, que normalmente são difíceis de interromper. Contudo, muitos Cards de Resposta têm um custo para serem ativados.

■ A Diferença entre Cards de Magia Baixados e Cards de Armadilha Baixados

Os Cards de Magia podem ser Baixados no campo com a face para baixo assim como Cards de Armadilha. No entanto, as regras para os tipos de cards são diferentes. Os Cards de Magia podem ser ativados durante a Fase Principal no mesmo turno em que foram Baixados (exceto pelos Cards de Magia de Rápida). Baixá-los não faz com que você possa ativá-los no turno do oponente; eles ainda só podem ser ativados na sua Fase Principal. Você pode Baixar um Card de Magia no campo com a face para baixo para blefar, levando seu oponente a acreditar que você tem uma poderosa Armadilha.

Que Comece o Duelo!

■ Como Duelar e Como Vencer

Uma partida é dividida em 3 Duelos. Um Duelo acaba quando um dos duelistas vence ou em caso de um empate. O vencedor da partida é aquele que vencer 2 Duelos em um melhor de 3 Duelos.

■ Vencendo um Duelo

Cada duelista começa um Duelo com 8000 PV (Pontos de Vida). Você ganha um Duelo se: reduzir os PV do oponente a 0; se seu oponente não for capaz de comprar um card; ou se o efeito especial de um card diz que você venceu. Se você e seu oponente chegarem a 0 PV ao mesmo tempo, o Duelo é declarado um empate.

Condições de Vitória

- Reduzir os PV do oponente a 0.
- Seu oponente não é capaz de comprar um card em um momento que deveria fazê-lo.
- Vencer por meio do efeito especial de um card.

Preparando-se para o Duelo

Antes de começar um Duelo, siga esses 4 passos. Além disso, lembre-se de ter consigo todos os itens adicionais que seu Deck pode precisar, como moedas e marcadores.

1

Depois de cumprimentar seu oponente, embaralhe bem seu Deck. Depois você pode embaralhar e cortar o Deck do seu oponente (tenha cuidado ao manusear os cards do seu oponente).

2

Depois de cortar, posicione os Decks com a face para baixo nas Zonas do Deck adequadas no campo. Caso você esteja usando um Deck Adicional com Monstros Xyz, Monstros Sincro ou Monstros de Fusão, posicione-o com a face para baixo na Zona do Deck Adicional.

3

Os dois duelistas mostram um ao outro seus Decks Auxiliares e anotam o número de cards neles, confirmando que eles possuem 15 cards ou menos (os cards devem ser contados com a face para baixo). Se você trocar cards entre seu Deck Principal e seu Deck Auxiliar depois do primeiro Duelo, conte novamente os cards do seu Deck Auxiliar para o seu oponente, mostrando que o número de cards se mantém o mesmo.

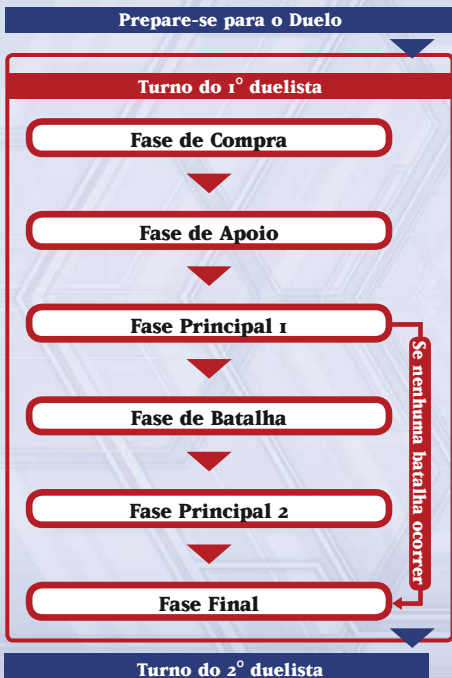
4

Tire Pedra, Papel ou Tesoura, ou lance uma moeda. O vencedor decide se começa ou não o Duelo. Para os próximos Duelos, o perdedor do Duelo anterior escolhe quem começa. Se o resultado do Duelo anterior terminar em um empate, determine quem começa o próximo Duelo por meio de outro lance de moeda etc. Finalmente, compre 5 cards do topo do seu Deck: esta é a sua mão inicial.

Começando com o primeiro duelista, é hora do Duelo!

Estrutura do Turno

Um Duelo segue em uma sequência de turnos que são divididos em fases.



Fase de Compra

Essa é a primeira fase. O duelista ao qual o turno pertence (o "duelista do turno") compra 1 card do topo do seu Deck. Um duelista sem nenhum card restante no seu Deck e, portanto, incapaz de comprar, perde o Duelo. Depois de comprar, os Cards de Armadilha ou os Cards de Magia Rápida podem ser ativados antes de você prosseguir para a Fase de Apoio.

IMPORTANTE: O duelista que começar o Duelo não pode comprar durante a Fase de Compra do seu primeiro turno.

Ações Principais nesta Fase	Comprar 1 card (exceto pelo 1º turno do Duelo).
Outras Ações Possíveis	Ativar Cards de Armadilha, Cards de Magia Rápida, etc.

Fase de Apoio

Alguns cards têm efeitos que ativam ou custos que você deve pagar na Fase de Apoio. Se você não tiver nenhum desses cards no campo, você ainda pode ativar Cards de Armadilha ou Cards de Magia Rápida antes de prosseguir para a sua Fase Principal 1.

Ação Principal nesta Fase	Resolver cards de efeito que envolvam essa fase.
Outras Ações Possíveis	Ativar Cards de Armadilha, Cards de Magia de Rápida, etc.

Fase Principal 1

Essa é a fase onde você utiliza a maioria dos seus cards: você pode fazer Invocações-Normais, Baixar ou mudar a posição de batalha dos monstros; ativar efeitos de cards; e Baixar Cards de Magia e Armadilha. Essas ações podem ser feitas na ordem que você quiser, mas algumas ações têm restrições.

Ações possíveis nessa Fase

Invocar ou Baixar um Monstro

Não existe limite para o número de vezes que você pode fazer uma Invocação por Virar ou uma Invocação-Especial durante um turno, mas você só pode fazer uma Invocação-Normal ou Baixar um monstro (incluindo Invocações-Tributo) uma vez por turno.

Mudar a Posição de Batalha dos Seus Monstros

Isso inclui Invocar um monstro por Virar ou mudar a posição de um monstro com a face para cima para Posição de Ataque ou de Defesa. Você pode mudar a posição de cada monstro que você controla, exceto em três casos. 1. Você não pode mudar a posição de batalha de um monstro que foi colocado no campo no mesmo turno. 2. Você não pode mudar a posição de batalha de um monstro durante a Fase Principal 2 se o monstro atacou durante a Fase de Batalha. 3. Você não pode mudar a posição de batalha de um monstro se você já mudou a posição de batalha desse monstro uma vez no mesmo turno.

Ativar um Card ou Efeito

Você pode ativar Cards de Magia ou de Armadilha ou o efeito de Cards de Monstro, de Magia ou de Armadilha quantas vezes quiser durante esta fase, pelo menos enquanto você puder continuar pagando os custos envolvidos.

Baixar Cards de Magia e Armadilha

Você pode Baixar Cards de Magia e Armadilha com a face para baixo na sua Zona de Magias & Armadilhas durante esta fase, enquanto tiver espaço.

Fase de Batalha

Agora é a hora de batalhar com seus Cards de Monstro! Esta fase é dividida em etapas.

Você não precisa conduzir sua Fase de Batalha todo turno, mesmo se houver um monstro no campo.

IMPORTANTE: O duelista que começar o Duelo não pode conduzir sua Fase de Batalha durante seu primeiro turno.

Ações possíveis nesta Fase

Batalhar com monstros.

Ativar Cards de Armadilha e Cards de Magia Rápida.

I Etapa Inicial

[Fluxo da Fase de Batalha]

2 Etapa de Batalha

3 Etapa de Dano

4 Etapa Final

A Fase de Batalha é dividida em 4 etapas e é conduzida na ordem mostrada no diagrama. A Etapa de Batalha e a Etapa de Dano são repetidas toda vez que você ataca com um monstro.

1 Etapa Inicial

Esta etapa inicia a Fase de Batalha. O duelista do turno deve anunciar: "Eu estou entrando na Fase de Batalha".

Lembre-se, o duelista que começar o Duelo não pode conduzir sua Fase de Batalha durante seu primeiro turno.

2 Etapa de Batalha

Selecione 1 monstro no seu lado do campo com quem atacar e 1 monstro do seu oponente que vai ser o alvo do ataque. Se seu oponente não possuir monstros no campo, você pode atacá-lo diretamente. Depois disso, prossiga para a Etapa de Dano. Feito isso, o duelista atacante volta para a Etapa de Batalha e repete o processo. Cada monstro com a face para cima em Posição de Ataque que você controla pode atacar 1 vez por turno. Você não precisa atacar com todos os monstros se não quiser.

3 Etapa de Dano

Nesta etapa, os duelistas calculam o resultado da batalha e qualquer dano resultante. (Consulte "Regras da Batalha entre Monstros", página 37.) Depois de terminar a Etapa de Dano, volte para a Etapa de Batalha.

4 Etapa Final

Depois de resolver todas as suas batalhas ao repetir as Etapas de Batalha e Dano e não tiver mais monstros com os quais deseja atacar, anuncie ao seu oponente que você está terminando a Fase de Batalha.

■ Regras de Repetição durante a Fase de Batalha

Depois de anunciar o monstro atacante e o monstro alvo do ataque durante a Etapa de Batalha, o alvo do ataque pode ser removido do campo ou um novo monstro pode surgir no campo do oponente antes da Etapa de Dano devido ao efeito de um card. Isso causa uma "Repetição". Quando isso ocorre, você pode escolher atacar com o mesmo monstro novamente, escolher atacar com um monstro diferente ou escolher não atacar. Observe que se você atacar com um monstro diferente, o primeiro monstro é considerado como tendo declarado um ataque e não pode atacar novamente neste turno.

Declare o monstro atacante e o monstro alvo do ataque.

Ocorre uma alteração nos monstros controlados pelo oponente antes da Etapa de Dano.

Uma Repetição acontece!
Selecione novamente o monstro alvo.

Fase Principal 2

Se você conduziu sua Fase de Batalha, seu turno em seguida avança para a Fase Principal 2. As ações que um duelista pode realizar nesta fase são as mesmas que na Fase Principal 1. No entanto, se na Fase Principal 1 ele já realizou alguma ação que possui um limite em relação ao número de vezes que ela pode ser realizada, ele não pode realizá-la novamente na Fase Principal 2. Reflita se você deseja ativar e Baixar Cards de Magia e Armadilha, Invocar ou Baixar um monstro (caso não tenha feito isso na Fase Principal 1) baseando-se na situação pós Fase de Batalha. Use esta fase para se preparar para o turno do oponente.

Ações Possíveis nessa Fase

Invocar ou Baixar um monstro.

Mudar a posição de batalha dos seus monstros.

Ativar um card ou um efeito.

Baixar Cards de Magia ou de Armadilha.

Fase Final

Anuncie o fim do seu turno e, se houver algum card no campo que diz: "...durante a Fase Final..." em seu texto, resolva o efeito nesta fase. Se você tiver mais que 6 cards na mão no final desta fase, descarte cards de sua escolha para o Cemitério até que tenha apenas 6 cards na sua mão.

Ações nesta Fase

Resolva os efeitos de cards que ativam nesta fase.

Se você tiver mais que 6 cards na sua mão, descarte.

Outras Ações Possíveis nesta Fase

Ativar Cards de Armadilha e Cards de Magia Rápida.

Regras da Batalha entre Monstros

REGRAS DA ETAPA DE DANO

Durante a Etapa de Dano, existem limites em relação a que cards você pode ativar. Além disso, durante a Etapa de Dano, efeitos de Virar resolvem de maneira um pouco diferente.

■ Limitações na Ativação de Cards

Durante a Etapa de Dano, você só pode ativar Cards de Resposta ou cards que alterem diretamente o ATK ou a DEF de um monstro. Mesmo assim, esses cards só podem ser ativados até o começo do cálculo de dano.

■ Atacando um Card com a Face para Baixo

Se você atacar um monstro com a face para baixo em Posição de Defesa, vire o card com a face para cima em Posição de Defesa na Etapa de Dano. Agora você pode ver a DEF do monstro e, então, calcular o dano.

■ Ativação de um Efeito de Virar

Quando um monstro atacado é virado com a face para cima, qualquer efeito de Virar é ativado e resolvido depois do cálculo de dano. Se você precisa escolher um monstro como alvo do efeito de Virar, você não pode escolher um monstro que foi destruído durante o cálculo de dano.

COMO DETERMINAR O DANO

Você deve calcular o dano de batalha de acordo com a posição de batalha do monstro que você está atacando. Se você atacar um monstro em Posição de Ataque, compare ATK com ATK. Se você atacar um monstro em Posição de Defesa, compare o ATK com a DEF do monstro atacado.

Quando Você Ataca um Monstro em Posição de Ataque

ATK do Monstro
Atacante

contra

ATK do Monstro do
Oponente

VITÓRIA

Quando o ATK do seu monstro atacante é maior que o ATK do monstro do oponente, o monstro atacante destrói o monstro do oponente e o envia para o Cemitério.

A diferença pela qual o ATK do seu monstro atacante exceder o ATK do monstro do seu oponente é subtraída dos PV do oponente como dano de batalha.

EMPATE

Quando o ATK do seu monstro atacante é igual ao ATK do monstro do seu oponente, o resultado é considerado um empate e os dois monstros são destruídos.

Nenhum dos duelistas sofre qualquer dano de batalha.

DERROTA

Quando o ATK do seu monstro atacante é menor que o ATK do monstro do oponente, o monstro atacante é destruído e enviado para o Cemitério.

A diferença pela qual o ATK do monstro do oponente exceder o ATK do seu monstro atacante é subtraída dos seus PV como dano de batalha.

Quando Você Ataca um Monstro em Posição de Defesa

ATK do Monstro
Atacante

contra

DEF do Monstro
do Oponente

VITÓRIA

Quando o ATK do seu monstro atacante é maior que a DEF do monstro do oponente, o monstro atacante destrói o monstro do oponente e o envia para o Cemitério.

Nenhum dos duelistas sofre qualquer dano de batalha.

EMPATE

Quando o ATK do seu monstro atacante é igual à DEF do monstro do oponente, nenhum dos monstros é destruído.

Nenhum dos duelistas toma nenhum dano de batalha.

DERROTA

Quando o ATK do seu monstro atacante é menor que a DEF do monstro do seu oponente, nenhum monstro é destruído.

A diferença pela qual a DEF do monstro do oponente exceder o ATK do seu monstro atacante é subtraída dos seus PV como dano de batalha.

Se o Seu Oponente Não Tem Monstros

Se não houver monstros no lado do campo do seu oponente, você pode atacá-lo diretamente. Todo o valor de ATK do seu monstro atacante é subtraído dos PV do seu oponente como dano de batalha.

O QUE É UMA CORRENTE?

Correntes são uma maneira de ordenar a resolução de múltiplos efeitos de card. Elas são usadas quando mais de 1 card é ativado de uma vez (consulte a página 46) ou quando um duelista deseja utilizar um efeito depois que um card foi utilizado, mas ANTES que aquele card tenha tido algum efeito no Duelo.

Se o efeito de um card for ativado, o oponente sempre tem a oportunidade de responder com um efeito de card dele próprio, criando, assim, uma Corrente. Se o seu oponente responder com um efeito, você pode então, optar por responder e adicionar mais um efeito para a Corrente. Se seu oponente não responder, você pode ativar um segundo efeito, criando uma Corrente para a ativação do seu próprio card. Os dois duelistas continuam a adicionar efeitos à Corrente até que os dois decidam não adicionar mais nada e, então, você resolve o desfecho em ordem reversa – começando com o ultimo card a ser ativado.

Você deve sempre ter o cuidado de não resolver o efeito de seus cards antes de perguntar ao seu oponente se ele deseja iniciar uma Corrente.

VELOCIDADES DE MAGIA

Todo tipo de efeito de card tem uma Velocidade de Magia entre 1 e 3. Se você deseja responder a um efeito de card numa corrente, você deve usar um efeito que tenha uma Velocidade de Magia de 2 ou mais, sendo que o efeito não pode ter uma Velocidade de Magia menor que a do efeito ao qual você está respondendo. Consulte a página 41 para uma introdução às Velocidades de Magia de cada tipo de card.

Velocidades de Magia

Efeitos de Magia, de Armadilha e de Monstros de Efeito têm diferentes Velocidades de Magia. As Velocidades de Magia vão de 1 a 3. Você só pode responder com um efeito se ele tiver uma Velocidade de Magia de 2 ou mais e se ele tiver uma Velocidade de Magia maior ou igual ao efeito anterior a ele no Elo da Corrente.

■ Velocidade de Magia 1

Magias (Normais, de Equipamento, Contínuas, de Campo, de Ritual), efeitos de Monstros de Efeito (Ignição, Gatilho e Virar).

Essa é a Velocidades de Magia mais lenta. Esses cards não podem ser ativados em resposta a nenhum outro efeito. Normalmente, esses efeitos não podem fazer parte de um Elo 2 da Corrente ou maior, a não ser que múltiplos efeitos de Velocidade de Magia 1 sejam ativados simultaneamente.

■ Velocidade de Magia 2

Armadilhas (Normais, Contínuas), Magias Rápidas, Efeitos Rápidos de Monstros de Efeito.

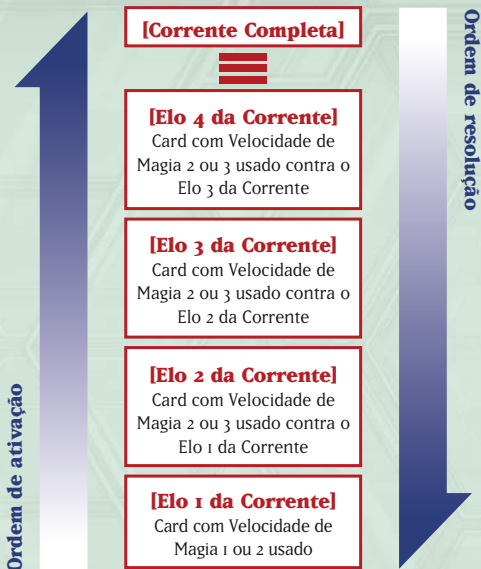
Esses cards podem ser usados para responder a um efeito com Velocidade de Magia 2 e, normalmente, também podem ser ativados durante qualquer fase.

■ Velocidade de Magia 3

Resposta

Essa é a Velocidade de Magia mais rápida e pode ser usada em resposta a um card de qualquer Velocidade de Magia. Apenas outro card de Velocidade de Magia 3 pode ser usado em resposta a esses cards.

Como Funciona uma Corrente



Conforme mostrado no diagrama acima, o primeiro efeito ativado é o Elo 1 da Corrente. O efeito seguinte é o Elo 2 da Corrente e assim por diante. Sempre que um novo Elo da Corrente é criado, eles são empilhados seguindo a ordem de ativação dos cards. Assim que a Corrente é completada, o desfecho é resolvido começando pelo card mais recente a ser ativado no topo da Corrente, e seguindo para baixo até o Elo 1 da Corrente.

EXEMPLO DE UMA CORRENTE

O duelista A ativa "Tempestade Pesada" e o duelista B responde ativando seu "Rugido Ameaçador" que já estava Baixado. Então, o duelista A responde ativando as "Sete Ferramentas do Bandido".

Neste caso, os Elos da Corrente são empilhados conforme demonstrado abaixo.

Elo
3
da Corrente

"Sete Ferramentas do Bandido" Velocidade de Magia 3
Nega o efeito do "Rugido Ameaçador".

Elo
2
da Corrente

"Rugido Ameaçador" Velocidade de Magia 2
Impede que o oponente declare um ataque neste turno.

Elo
1
da Corrente

"Tempestade Pesada" Velocidade de Magia 1
Destrói todos os Cards de Magia e Armadilha no campo.

O card "Sete Ferramentas do Bandido" (Elo 3 da Corrente) resolve primeiro negando a ativação do "Rugido Ameaçador".

"Rugido Ameaçador" (Elo 2 da Corrente) deveria ativar, mas o efeito das "Sete Ferramentas do Bandido" impede sua ativação. Dessa forma, o dono do turno ainda poderá declarar ataques.

Então, o efeito da "Tempestade Pesada" (Elo 1 da Corrente) resolve com sucesso, destruindo todos os Cards de Magia e Armadilha no campo, permitindo que o duelista do turno ataque sem a interferência de Cards de Magia ou de Armadilha.

PRIORIDADE DO DUELISTA DO TURNO

O duelista do turno sempre começa com Prioridade, que é a oportunidade de ativar um card primeiro em cada fase ou etapa do turno dele. Enquanto o duelista do turno mantiver a Prioridade, o oponente não pode ativar cards ou efeitos, exceto por efeitos que ativem automaticamente, como efeitos de Gatilho e de Virar.

O duelista do turno pode:

- Usar sua Prioridade para usar um card ou ativar um efeito OU
- Passar a Prioridade para o oponente para que ele possa ativar um efeito.

Um duelista deve passar a Prioridade para o oponente quando estiver seguindo para a próxima fase ou etapa. Estritamente falando, você deveria sempre declarar que você está passando a Prioridade antes do fim de cada fase ou etapa e perguntar ao seu oponente se ele deseja usar algum card. Entretanto, para facilitar o Duelo, anunciar o fim de suas fases ou etapas implica automaticamente em passar a Prioridade. Logo, quando você anuncia o fim de uma fase, seu oponente pode simplesmente dizer: "Antes do fim da sua fase, eu ativo este card" e usar o card.

- O duelista do turno começa com a Prioridade para ativar um card ou efeito.
- Depois da ativação de um card – e no final de cada fase ou etapa – a Prioridade passa para o oponente.

■ Cards Proibidos e Limitados

Normalmente seu Deck (incluindo o Deck Auxiliar e o Deck Adicional) pode conter até 3 cópias de um card que tenha o mesmo nome. No entanto, alguns cards possuem restrições específicas de quantidade que limitam mais profundamente o número de cópias que podem ser incluídas num Deck.

Existem 3 tipos de restrição: cards Limitados são restritos a 1 cópia num Deck, enquanto cards Semi-Limitados são restritos a 2 cópias num Deck. Cards Proibidos não podem ser incluídos no Deck. A lista de cards Proibidos e Limitados é atualizada regularmente e postada no Site Oficial de Yu-Gi-Oh! ESTAMPAS ILUSTRADAS na Internet. Essa lista é usada nos torneios oficiais, portanto, por favor, confira-a antes de participar.

Site Oficial: www.yugioh-card.com

■ Fichas de Monstro

Fichas de Monstro são Monstros que aparecem no campo como resultado de um efeito de card. Elas não estão inclusas no Deck e não podem ser enviadas para nenhum lugar – como para a mão ou para o Cemitério – só podem estar no campo. Quando uma Ficha é destruída ou retornada à mão ou ao Deck, em vez disso, ela é simplesmente removida do campo.

Você pode usar Fichas oficiais, moeda, protetores de cards ou qualquer marcador similar (desde que ele possa indicar a Posição de Ataque e a Posição de Defesa) como Fichas de Monstro e deixá-las na Zona de Monstros. Cada Ficha de Monstro ocupa 1 de suas 5 Zona de Monstros. Suas posições de batalha permitidas são com a face para cima em Posição de Ataque ou com a face para cima em Posição de Defesa. Fichas não podem ser utilizadas como Matérias Xyz.



■Conhecimento Público

O número de cards na mão de um duelista e no Deck, os cards no Cemitério e os PV atuais de cada duelista são de domínio público e os dois duelistas podem verificar qualquer uma dessas informações a qualquer momento. Se perguntado sobre uma delas, você deve responder ao seu oponente com a informação verdadeira. Você pode manusear e verificar os cards do Cemitério do oponente, porém, deve primeiro pedir a ele permissão. Além disso, você não pode alterar a ordem dos cards enquanto estiver olhando o Cemitério.

■Se os dois duelistas conduzem ações simultaneamente

Em situações como "Cada duelista escolhe 1 monstro", nas quais os dois duelistas resolvem um efeito simultaneamente, o duelista do turno resolve o efeito primeiro. Nesse exemplo, depois que o duelista do turno escolher um monstro, o outro duelista pode escolher o dele.

■Quando múltiplos cards são ativados simultaneamente

Se os efeitos de cards com Velocidade de Magia 1 (como Efeitos de Gatilho) forem ativados simultaneamente, eles resolvem numa Corrente especial.

Essa Corrente é montada começando com o efeito do duelista do turno. Se houver apenas 1 efeito, este será o Elo 1 da Corrente. Se houverem 2 ou mais efeitos, o duelista do turno constrói a Corrente com os efeitos dos seus cards, selecionando a ordem na qual eles irão entrar na Corrente. Então, o oponente continua a Corrente com os seus efeitos. Dessa forma, os efeitos serão resolvidos começando pelo oponente.

■Marcadores

É possível que você precise colocar marcadores sobre um card para identificar algum efeito de card. Você não pode utilizar marcadores a não ser que um efeito de card permita isto. Cards podem ter efeitos que mudam de acordo com o número de marcadores neles ou que exigem que você remova marcadores como custo. Alguns marcadores possuem nomes específicos como "Marcador de Magia" ou "Marcador de Tempo". Além do nome, os marcadores não possuem efeitos próprios.

■ Monstros com o ATK

Monstros com ATK o não podem destruir nada em batalha. Se dois monstros em Posição de Ataque com ATK o batalham entre si, nenhum monstro é destruído.

■ Regras vs. Efeitos de Card

Se houver uma discrepância entre as regras básicas e um efeito de card, o efeito de card prevalece. Por exemplo, um monstro pode atacar apenas uma vez por turno, contudo, por meio de o efeito de um card é possível que um monstro ataque duas vezes.

■ Ações que não criam uma Corrente

Você só pode criar uma Corrente ao responder à ativação de um card ou efeito. Invocar um monstro, oferecer um Tributo, mudar a posição de batalha de um monstro e pagar custos não são ativações de efeito, logo, você não pode responder a essas ações e criar uma Corrente.

■ Matérias Xyz

Os monstros usados em uma Invocação-Xyz são chamados de "Matérias Xyz" e são colocados embaixo do Monstro Xyz para mostrar que estão associados a ele. Monstros que se tornaram Matérias Xyz não são tratados como cards no campo. Quando um Monstro Xyz sai do campo, todas as Matérias Xyz anexados a ela são enviados para o Cemitério. Se um Monstro Xyz é virado com a face para baixo ou tem seu controle tomado pelo oponente, suas Matérias Xyz não são enviados para o Cemitério. Elas continuam associadas ao Monstro Xyz.

■ Deixar o Campo

Alguns monstros têm efeitos que ativam ao "deixar o campo". Esses efeitos ativam quando o monstro é enviado para o Cemitério, é banido ou é retornado para a mão ou para o Deck Adicional. Quando um monstro no campo é embaralhado no Deck Principal ou se torna uma Matéria Xyz, ele não está mais no campo, porém, seus efeitos de "deixar o campo" não são ativados nesses casos

● ALEATÓRIO

Quando um efeito de card diz que você deve escolher um card aleatoriamente, não existe uma maneira oficial de fazê-lo. Qualquer opção é válida, desde que nenhum dos duelistas tenha como determinar qual card esta sendo escolhido.

● ATACAR DIRETAMENTE

Atacar diretamente significa que o monstro esta atacando o duelista em vez de um monstro. Nesse caso, o dano ao duelista será igual ao ATK do monstro. Alguns monstros possuem efeitos que os permitem atacar diretamente o oponente mesmo que ele controle um monstro.

● ATK (OU DEF) ORIGINAL

O ATK (ou DEF) Original é o número dos pontos de ATK (ou de DEF) impresso no Card de Monstro. Isso não inclui quaisquer aumentos causados por Cards de Magia de Equipamento ou outros efeitos de card.

● BAIXAR

Colocar um card no campo com a face para baixo é chamado Baixar. No caso dos Cards de Monstro, colocá-lo no campo com a face para baixo em Posição de Defesa é chamado de Baixar. Qualquer card no campo com a face para baixo é considerado Baixado.

● BUSCAR NO SEU DECK

Sempre que um efeito o instrui a adicionar um card do seu Deck para a sua mão ou a Invocar por Invocação-Especial um monstro do seu Deck, você pode pegar seu Deck e buscar nele o card apropriado. Sempre que buscar um card em seu Deck você depois deve embaralhá-lo e oferecer ao seu oponente para que ele possa embaralhá-lo ou cortá-lo. Você não pode ativar um efeito para buscar um card no seu Deck, se nele não há cards que cumpram os requisitos da busca.

● CARD DE EQUIPAMENTO

Além dos Cards de Magia de Equipamento, às vezes, Cards de Armadilha ou Cards de Monstro podem ser equipados em um monstro. Cards de Armadilha equipados ainda são considerados Cards de Armadilha, mas Cards de Monstros equipados são considerados Magia de Equipamento. O termo "Card de Equipamento" inclui os três tipos (Magias de

Equipamento convencionais, Cards de Armadilha equipados e monstros equipados a outros monstros). Se um Card de Monstro for equipado em um monstro, ele permanece equipado àquele monstro e não pode ser movido a outro alvo, mesmo por efeitos de cards que normalmente permitiriam que isso fosse feito.

EXCEÇÃO: Monstros de Union equipados por seus próprios efeitos podem ser movidos por efeitos de cards apropriados.

●CARDS BANIDOS (ANTERIORMENTE CONHECIDOS COMO REMOVIDOS DE JOGO)

Normalmente um card usado é enviado para o Cemitério. Contudo, quando um card é banido, em vez disso, ele é separado do campo. No final de um Duelo, você deve retornar seus cards banidos para o Deck para que possa usá-los no próximo Duelo.

●CARDS NO CAMPO

Quando "cards no campo" estiver no texto de um card, ele se refere a todos os cards no Tapete de Duelo, exceto o Cemitério, o Deck e o Deck Adicional.

●CONTROLE

Um card que você controla é um card no seu lado do campo. Você é o duelista que pode tomar decisões a respeito daquele card. Seu oponente pode tomar o controle de um card seu com o efeito de um card. Nesse caso ele é movido para o lado do oponente no campo. Entretanto, se este card, que está sob o controle do oponente, é enviado para o Cemitério, retornado para a mão ou para o Deck, ele é sempre retornado para a mão ou para o Deck do dono do card.

●DANO DE BATALHA

Dano de batalha é o dano causado a um duelista por um monstro atacante ou pela batalha entre dois monstros. Isso é diferente do dano causado pelo efeito de um Monstro de Efeito, Card de Magia ou Card de Armadilha.

●DANO DE BATALHA PERFURANTE

Alguns monstros causam dano de batalha Perfurante quando atacam um monstro em Posição de Defesa. Isso significa que você causa dano aos PV do seu oponente igual à diferença pela qual o ATK do seu monstro atacante exceder a DEF do monstro do oponente que está defendendo.

●DESCARTAR

Descartar significa enviar um card da sua mão para o Cemitério. Isso pode acontecer devido a um efeito de card ou quando você precisa ajustar o número de cards na sua mão durante a Fase Final.

●DESTRUIR

Um card é destruído quando ele é enviado para o Cemitério depois de uma batalha entre monstros ou por um efeito que destrua um card. Um card que é retornado do campo para a mão ou para o Deck ou que é enviado para o Cemitério como custo ou como Tributo NÃO é considerado "destruído".

●EFEITOS DE CARDS

O efeito de um card é a habilidade especial escrita nele, como os efeitos de uma Magia, Armadilha ou de um Monstro de Efeito. Os custos necessários para ativar uma habilidade não fazem parte do efeito. As condições que descrevem como usar um "Monstro de Invocação-Especial" também não são efeitos.

●EMBARALHAR

Não existe uma regra sobre como embaralhar o Deck, mas enquanto estiver embaralhando, você não pode olhar para os cards, nem organizá-los para depois embaralhar.

●ENVIAR PARA O CEMITÉRIO

Um card pode ser enviado para o Cemitério de diversas maneiras. Destruir ou descartar um card e oferecer um monstro como Tributo são todas ações que enviam um card para o Cemitério e normalmente ativam Efeitos de Gatilho que contêm "Quando este card for enviado para o Cemitério...".

EXCEÇÃO: Quando um card banido é movido para o Cemitério, ele não é considerado como sendo "enviado para o Cemitério".

●ESCAVAR

Quando um card diz para "escavar" cards de seu Deck, você deve revelar os cards escavados aos duelistas. Então, antes de fazer qualquer coisa, siga as instruções do card de efeito que lhe fez escavar. Os cards que estão sendo escavados ainda são tratados como

se estivessem no Deck até que sejam enviados a outro lugar pelas instruções do card de escavação.

● **MONSTRO EQUIPADO**

Um monstro equipado com um Card de Equipamento é considerado um "monstro equipado". Quando esse monstro é destruído ou virado com a face para baixo, o card equipado perde o alvo e é destruído e enviado para o Cemitério.

● **OFERECER COMO TRIBUTO**

Oferecer um monstro como Tributo abrange enviar um monstro que você controla para o Cemitério. Você pode oferecer como Tributo um monstro com a face para baixo ou com a face para cima, a não ser quando indicado o contrário. Oferecer um monstro como Tributo é um dos custos possíveis para uma Invocação ou para ativar um efeito. Um monstro que for oferecido como Tributo e enviado para o Cemitério não é considerado como tendo sido "destruído".

● **PAGAR UM CUSTO**

Pagar um custo é uma ação requerida para que um duelista possa ativar um card, um efeito ou Invocar um monstro. Oferecer um Tributo para a Invocação-Tributo de um monstro de Nível 5 é um exemplo de custo. Outros custos comuns incluem descartar, pagar PV ou banir cards. Você deve pagar todos os custos antes de declarar a ativação de um card. Mesmo que a ativação do card seja negada, você não recebe de volta os custos que já foram pagos.

● **REVELAR**

Quando um efeito diz que você deve revelar um card, você deve mostrá-lo para os dois duelistas. É possível que você tenha que revelar um card com a face para baixo, um card da sua mão ou o card do topo do seu Deck. Revelar um card, não ativa o card, nem ativa seu efeito de Virar. Normalmente, cards revelados voltam à sua posição original depois de serem vistos pelos dois duelistas.

**PARA INFORMAÇÕES ADICIONAIS SOBRE
YU-GI-OH! ESTAMPAS ILUSTRADAS,
POR FAVOR VISITE
WWW.YUGIOH-CARD.COM**

**PARA VER O TUTORIAL SOBRE
INVOCÇÕES-PÊNDULO, VISITE
yugioh-card.com/lat-am/pt/pendulum**

**PARA PERGUNTAS GERAIS,
ENVIE UM E-MAIL PARA:
us-cardsupport@konami.com**

O conteúdo da coleção está sujeito a mudanças. Não garantimos nenhuma frequência específica de estampas em um dado pacote ou caixa, exceto quando indicado diferente. Produzido e distribuído por Konami Digital Entertainment, Inc. (381 Rosecrans Avenue, Suite 200, El Segundo, CA 90245, USA) e Konami Digital Entertainment BV (Leworth House, 14 - 16 Sheet Street, Windsor, Berkshire, SL4 1BG, Reino Unido). Distribuído no Brasil por DEVIR Livraria Ltda. Rua Teodoro Souto, 624 - Cambuci, CEP 01539-000 - São Paulo - SP. CNPJ 57.883.647/0001-26. SAC: (011)2127-8787. Fabricado na Bélgica. Em caso de dúvidas, entre em contato com: us-cardsupport@konami.com

VAMPIRE

THE ETERNAL STRUGGLE



GUIA DE REGRAS
QUINTA EDIÇÃO

CRÉDITOS VTES QUINTA EDIÇÃO

Desenvolvedores da Quinta Edição de VTES: Ben Peal, Mike Nudd e Ginés Quiñonero

Desenvolvedores do Jogo VTES: Richard Garfield, com contribuições de Matthew Burke, Skaff Elias, Andrew Greenberg, Rhias Hall, Bob Kruger, Jim Lin, Chris Page, Paul Peterson, Dave Pettey, Mark Rein•Hagen, Robert Goudie, L. Scott Johnson, Ben Peal, Pascal Bertrand e Vincent Ripoll

Desenvolvedor Original do Vampiro: A Máscara: Mark Rein•Hagen

Guia de Regras VTES Quinta Edição: Equipe da Gaming Rules!, com contribuições de Hugh Angeseing, Pascal Bertrand, Vincent Ripoll, Mike Nudd, Ginés Quiñonero e Henrik Klippström

Coordenação de Projeto: Hugh Angeseing

Editores: Hugh Angeseing e Ginés Quiñonero

Direção de Arte: Ginés Quiñonero

Concepção Gráfica: Elisabet Pérez

Coordenador de Testes: Darby Keeney

Tradução PT-BR: Fernando Cesar (Sydnelson)

Revisão PT-BR: Alexandre Marçal, Kleber Bertazzo, Marcelo Oliveira e Wiliam Fonseca Lino

Agradecimentos adicionais para: Dhaunae De Vir, Karim Muammar, Tomas Arfert, Jason Carl, Tobias Sjögren, Mats Karlöf, Brian Petkash, Steve Wieck, Pascal Bertrand, Oscar Garza III, Robert Goudie, L. Scott Johnson, Andreas Nusser, Robyn Tatu, Jeff Thompson, David Tatu, Johannes Walch e Brian Glass

Todos os membros da nossa comunidade e que testaram o jogo

Em memória de Stewart Wieck

Os artistas que apoiaram o jogo: Alejandro F. Giraldo, Anna Evertsdotter, Ari Targownik, August Bøgedal Hansen, Carmen Cornet, Christel Espenkrona, Christopher Shy, Elli Adams, Francesc Grimalt, Gábor Németh, Grzegorz Bobrowski, Heather V. Kreiter, Ian Hernaiz, Jake Smidt, James Richardson, Jared Smith, Jarkko Suvela, Javier Santos, Jesús Ybarzábal, Kelly Howlett, Ken Meyer, Jr., Laia López, Lawrence Snelly, Mark Kelly, Mick Bertilorenzi, Nicolas Bigot, Noah Hirka, Noora Hirvonen, Óscar Salcedo, Riccardo Fabiani, Rubén Bravo e Tomáš Zahradníček

Arte da Capa: Samuel Araya

Esta edição é publicada pela Black Chantry Productions Limited, Nottingham, Reino Unido.

Vampiro: A Máscara® e Vampire: The Eternal Struggle® Copyright© 2021

Paradox Interactive AB (publ). Todos os direitos reservados. www.worldofdarkness.com

Black Chantry Productions. www.blackchantry.com

Este jogo usa o sobrenatural para ambientação de personagens e temas. Todos os elementos místicos e sobrenaturais pertencem à ficção e destinam-se apenas ao entretenimento. Este jogo contém conteúdo adulto. A discrição do leitor é recomendada.

Guia de Regras versão 1.0, Julho de 2020.

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	2
OBJETIVO DO JOGO	2
COMPONENTES	2
TIPOS DE CARTAS	4
Cartas de Cripta	4
Cartas de Biblioteca	7
COMEÇANDO O JOGO	14
Preparação do Jogo	14
Termos Importantes do Jogo	16
SEQUÊNCIA DE TURNO DETALHADA	17
Fase de Destruir	17
Fase de Mestre	18
Fase de Servo	18
Fase de Influência	35
Fase de Descarte	37
FINALIZANDO O JOGO	37
SEITAS VAMPÍRICAS	39
EDIÇÕES LEGADAS	40
Outras Seitas Vampíricas	40
Peculiaridades	40
GLOSSÁRIO	41
Vampire: The Eternal Struggle	41
Mundo das Trevas	44
DÚVIDAS, REGRAS E ESCLARECIMENTOS	46
Dúvidas Frequentes	46
Regras e Esclarecimentos de Cartas	46
GUIA RÁPIDO	53



INTRODUÇÃO

Vampire: The Eternal Struggle é um jogo de cartas customizável em que quatro ou cinco jogadores assumem os papéis de antigos **vampiros** conhecidos como **Matusaléns**. O jogo se passa em um reflexo alternativo e sombrio de nossa própria realidade, chamado Mundo das Trevas. Matusaléns são considerados mera lenda pelos vampiros mais jovens. Os vampiros mais jovens pensam que perseguem seus próprios fins, mesmo quando estão sendo usados por um Matusalém para minar a influência de outro. Em todo o mundo, os Matusaléns manipulam seus servos para frustrar os desígnios de outros Matusaléns, assim como tem sido feito há tanto tempo quanto qualquer um consegue lembrar. Essas lutas eternas às vezes são ocultas e sutis, às vezes abertas e espetaculares.

Este conjunto de regras inclui todas as regras necessárias para jogar *Vampire: The Eternal Struggle*. Recomendamos que novos jogadores ignorem a seção de “Regras Avançadas” enquanto aprendem o jogo básico.

OBJETIVO DO JOGO

Seu objetivo é acumular o maior número de **pontos de vitória** destruindo a influência dos **Matusaléns** rivais. Você alcança este objetivo usando sua influência para obter o controle de vampiros mais jovens e usando-os para realizar ações afim de reduzir a influência de Matusaléns rivais. A influência é representada por **contadores de recursos sanguíneos** (abreviado para recursos), a moeda principal do jogo. Se um Matusalém ficar sem **recursos** ele será eliminado da partida. Conforme Matusaléns são eliminados, outros Matusaléns ganharão pontos de vitória; o vencedor é o Matusalém com mais pontos de vitória no final da partida.

COMPONENTES

Sua cópia de *Vampire: The Eternal Struggle* Quinta Edição inclui os seguintes componentes:

- Este guia de regras (www.blackchantry.com/rulebook/)
- 5 baralhos contendo 89 cartas cada (Malkaviano, Nosferatu, Toreador, Tremere e Ventruue) e uma carta extra em cada um para determinar a ordem da mesa aleatoriamente.
- 180 contadores de recursos
- 1 marcador de Vantagem
- 5 folhas de ajuda

Baralhos

O VTES Quinta Edição apresenta cinco baralhos diferentes que podem ser jogados nativamente: um do clã Malkaviano, um do clã Nosferatu, um do clã Toreador, um do clã Tremere e um do clã Ventruue. Cada baralho contém 12 cartas de **cripta**, 77 cartas de **biblioteca**, bem como uma carta de referência.

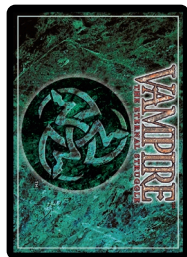
Esses baralhos são customizáveis com outras cartas de *Vampire: The Eternal Struggle*.

Cartas: Cada baralho de Matusalém tem dois componentes: a **cripta** e a **biblioteca**.

As cartas em sua cripta representam os **vampiros** que você espera controlar; têm retratos ovais na frente e versos em mármore âmbar.



As cartas em sua **biblioteca** representam um Mundo das Trevas mais amplo e permitem que você ou seus **servos** operem neste mundo; elas têm ilustrações quadradas na frente e versos em mármore verde.



CONSTRUINDO UM BARALHO

Cada Matusalém deve ter pelo menos 12 cartas em sua cripta e entre 60 e 90 cartas em sua biblioteca. Não há limite máximo para o número de cartas que os Matusaléns podem ter em sua cripta.

Um Matusalém pode incluir qualquer número de cópias de uma determinada carta em sua biblioteca ou cripta dentro dos limites indicados acima.

REGRAS AVANÇADAS

Cada vampiro pertence a um **grupo** específico, identificado por um número acima do canto superior esquerdo da caixa de texto. A cripta de um Matusalém deve ser construída usando vampiros de um único grupo ou de dois grupos consecutivos.

Contadores: Os contadores são parte integrante do jogo. Cada Matusalém precisa de cerca de 40 contadores: 30 para seus recursos iniciais e contadores extras, para representar o banco de sangue. Os contadores usados para representar recursos, sangue ou vida são os mesmos, mas são nomeados de forma diferente quando estão em seus recursos, em vampiros (sangue) ou em aliados (vida). Por exemplo, se você mover um contador de seus recursos para um vampiro, ele se tornará um sangue. Da mesma forma, um sangue roubado de um vampiro por um aliado se torna um contador de vida. Quando você queima, paga ou gasta 1 contador de sangue ou de recurso, você o devolve ao banco de sangue. Se você ganhar 1 contador de sangue ou de recurso, você o ganha do banco de sangue. Quando o sangue é adicionado a um vampiro, ele é adicionado do banco de sangue. Os contadores de sangue e de recurso podem ser quaisquer itens convenientes, como moedas, peças de vidro ou pedras. Métodos de item único para controlar a mudança de números (por exemplo, dados) são desencorajados, devido à necessidade frequente de mover contadores de um lugar para outro.



A Vantagem: A Vantagem é um símbolo que mostra que seus servos temporariamente lhe deram uma vantagem sobre os outros matusaléns. Escolha um objeto para representar a Vantagem. Qualquer objeto pequeno e distinto, como uma estatueta, miniatura ou uma joia serve.



SEQUÊNCIA DE TURNO

Os turnos seguem no sentido horário ao redor da área de jogo, começando com o primeiro Matusalém. Cada turno de um Matusalém é composto das seguintes cinco fases, na ordem:

1. Fase de Destravar

Destrave todas as suas cartas e lide com todas as contestações ativas. Se você tiver a Vantagem, você pode ganhar 1 de recurso do **banco de sangue**.

2. Fase de Mestre

Faça **ações da fase de mestre**, representando a influência direta do Matusalém (o jogador) no Mundo das Trevas.

3. Fase de Servo

Esta é geralmente a parte mais longa de seu turno, pois seus servos realizam uma ampla variedade de ações usando habilidades ou cartas. As ações podem ser **bloqueadas**, o que pode resultar em combate.

4. Fase de Influência

Ganhe o controle de vampiros em sua **região não controlada** usando seus recursos e **transferências**.

5. Fase de Descarte

Use uma **ação da fase de descarte** para **descartar** uma carta de sua mão e comprar outra, ou (Regras Avançadas) para jogar uma **carta de evento**.

Cada uma das fases é descrita em detalhes posteriormente neste livro de regras (consulte Sequência de Turno Detalhada, pág. 17).

TIPOS DE CARTAS

CARTAS DE CRIPTA

Cada carta de cripta possui um conjunto de elementos que são descritos abaixo. Algumas expansões avançadas incluem outros tipos de cartas de cripta - para aprender sobre elas, acesse: www.blackchantry.com/rulebook/

Nome: Cada carta de cripta é **única**, desta forma apenas uma cópia de cada uma pode estar em jogo por vez.

REGRAS AVANÇADAS

Um segundo Matusalém pode **contestar** o controle do vampiro (consulte Cartas Contestadas, pág. 17), o que significa que os Matusaléns estão lutando pelo controle deles.

Capacidade de Sangue: O número no círculo vermelho no canto inferior direito da carta é a capacidade do vampiro.



Este número representa muitas coisas: a idade relativa do vampiro, a quantidade de recursos que um Matusalém teve de investir no vampiro para colocá-lo sob seu controle e a habilidade máxima que ele tem para reparar ferimentos ou jogar cartas (algumas cartas custam **sangue** para jogar). Um vampiro com capacidade maior que outro é considerado mais velho, e outro com capacidade menor é

mais jovem. Um vampiro não pode ter mais sangue do que sua capacidade; se um efeito colocar mais sangue sobre ele do que sua capacidade permite, o excesso sempre é drenado para o banco de sangue imediatamente.

Um vampiro não controlado terá contadores de sangue acumulados sobre ele, representando a quantidade de recursos que lhe foi investida. Durante a fase de influência, se a quantidade de contadores igualar ou exceder sua **capacidade de sangue**, você pode revelar o vampiro e colocá-lo na **região pronta**. Ele retém os contadores de **recursos** usados para influenciá-lo em sua carta, para servir como seu sangue. Quaisquer contadores de sangue que excedam a capacidade devem ser drenados para o banco de sangue (consulte Fase de Influência, pág. 35).

Clã: Cada vampiro pertence a um **clã**, identificado pelo símbolo no topo da barra de atributos (a faixa de mármore no lado esquerdo da carta).



Veja a seção Guia Rápido para uma lista dos símbolos de clã (consulte a pág. 53). Algumas cartas de biblioteca requerem um membro de um clã de vampiros específico para serem jogadas, enquanto outras cartas de biblioteca podem afetar apenas os vampiros de um clã em particular.

Disciplinas: Esses são poderes sobrenaturais que os vampiros possuem. As Disciplinas possuídas pelo **vampiro** são representadas pelo grupo de símbolos na parte inferior da barra de atributos.



As Disciplinas do vampiro determinam quais cartas de **biblioteca** eles podem jogar. Se uma carta de biblioteca requer uma Disciplina (ditada por um símbolo de Disciplina na barra de atributos da carta de biblioteca), apenas os vampiros que possuem aquela Disciplina podem jogá-la.



Cada um dos símbolos de Disciplina de um vampiro tem a forma de um quadrado ou losango. Um símbolo de Disciplina em forma de quadrado significa que o vampiro tem o nível básico daquela Disciplina e ele pode usar apenas o efeito básico (texto simples) listado em uma carta que requer aquela Disciplina.



Um símbolo de Disciplina dentro de um losango significa que o vampiro tem o nível superior e, portanto, pode optar por usar o efeito básico (texto simples) ou superior (negrito) listado na carta (mas não ambos).



Algumas cartas de biblioteca têm vários símbolos de Disciplina na barra de atributos (consulte Requerimentos para Jogar Cartas, pág. 7).



REGRAS AVANÇADAS

Grupo: Cada vampiro pertence a um **grupo** específico, identificado por um número acima do canto superior esquerdo da caixa de texto. A cripta de um Matusalém deve ser construída usando vampiros de um único grupo ou de dois **grupos** consecutivos. Isso não impede que um Matusalém roube vampiros de outros grupos no decorrer da partida.



Avançado: Uma carta avançada é um tipo de carta de vampiro para sua cripta. Uma carta avançada se parece com uma carta de cripta regular, exceto que tem um ícone Avançado sob o ícone do clã. A carta avançada é uma carta de vampiro em todos os aspectos, portanto pode ser influenciada da maneira normal (consulte a pág. 37).



Caixa de texto: A área contendo a seita de um vampiro (Camarilla neste caso), **título**, habilidades especiais ou outros atributos.

Símbolo da Expansão: Este símbolo indica a edição em que a carta da cripta foi lançada e não tem impacto no jogo.

Ilustração: Indica o artista que produziu a arte para esta carta.

Copyright: Indica os direitos autorais do jogo que pertence à Paradox Interactive AB (publ).

CARTAS DE BIBLIOTECA

Tipos de Carta

Existem dois tipos principais de cartas de biblioteca:

Cartas de Mestre: As cartas de mestre são jogadas por Matusaléns. Estas cartas não têm ícone na parte superior da barra de atributos, enquanto as outras têm um ícone que indica o tipo de carta.



Carta de Servo: As cartas de servo são jogadas pelos servos (vampiros e aliados) que o Matusalém controla.

REGRAS AVANÇADAS

Cartas de Evento: As cartas de evento são colocadas em jogo durante a **fase de descarte** para representar eventos que afetam o Mundo das Trevas como um todo (consulte a pág. 13).

Jogando uma Carta

Uma carta é jogada anunciando seus efeitos, custo (se houver), apresentando a carta e colocando-a da mão na **pilha de cinzas**. Às vezes, uma carta indica que deve ser colocada em jogo, você deve anunciar seus efeitos e colocá-la na área de jogo.

REGRAS AVANÇADAS

Alguns efeitos podem cancelar uma carta “ao ser jogada”. Esses efeitos, assim como os efeitos de **despertar** (consulte a pág. 42), são os únicos efeitos permitidos durante o período “ao ser jogada” de outra carta. Até mesmo a reposição de cartas vem após este período.

Comprando Cartas

Sempre que você joga uma carta de sua mão, você compra outra de sua biblioteca para repor (a menos que o texto da carta diga o contrário). Se sua biblioteca estiver vazia, você não compra para repor sua mão, mas continua a jogar. O número de cartas na sua mão deve sempre corresponder ao tamanho de sua mão (as cartas que são repostas posteriormente reduzem o tamanho de sua mão durante o efeito). O **tamanho de mão padrão inicial é de sete cartas**. Sempre que um efeito mudar o tamanho de sua mão ou adicionar ou remover cartas dela, descarte imediatamente para reduzir ou compre para combinar com o tamanho de sua mão.

Requerimentos para Jogar Cartas

Cada carta de biblioteca tem símbolos na barra de atributos (a faixa de mármore no lado esquerdo) para o tipo de carta (exceto para cartas de mestre), o clã ou Disciplina (se necessários) requeridos para jogar a carta e o custo (se houver) para jogar essa carta.



Algumas cartas terão outros requisitos (como **capacidade** ou **título**) indicados no texto da carta. Apenas um servo que atenda aos requisitos especificados em uma carta de servo pode jogá-la, enquanto apenas um Matusalém que controla um **servo pronto** que atende aos requisitos de uma carta de mestre pode jogá-la.

Alguns dos efeitos listados nas cartas podem requerer uma das Disciplinas listadas, enquanto outros efeitos requerem outra Disciplina listada, e alguns efeitos podem requerer que o **vampiro** possua várias Disciplinas. Cada efeito mostra o(s) ícone(s) da(s) Disciplina(s) necessária(s).

Um número em uma gota vermelha representa o custo de **sangue** (a quantidade de sangue que o vampiro deve queimar). Apenas um vampiro com **sangue** suficiente pode jogar uma carta com custo de sangue. Um número em um losango branco com uma caveira representa o custo de **recursos** (a quantidade de recursos que o Matusalém deve queimar). Apenas um Matusalém com recurso suficiente pode jogar uma carta com custo de recurso.



Alvo das Cartas

Se uma carta é jogada em outra carta, ou tem como alvo outra carta, a carta alvo deve estar em jogo (isto é, controlada). Vampiros na **região de torpor** são alvos elegíveis por padrão, mas vampiros na **região não controlada** e cartas **contestadas** não são.

REGRAS AVANÇADAS

Sequenciamento

Se dois ou mais Matusaléns quiserem jogar uma carta ou efeito, o Matusalém agente joga primeiro. Em cada estágio, o Matusalém agente sempre tem a oportunidade de jogar a próxima carta ou efeito. Então, depois de jogar um efeito, ele pode jogar outro e outro. Assim que terminar, a oportunidade passa para o Matusalém defensor (nos casos de ações direcionadas e combate), então para os demais Matusaléns no sentido horário a partir do Matusalém agente. Observe que se qualquer Matusalém usar uma carta ou efeito, o Matusalém agente novamente terá a oportunidade de usar a próxima carta ou efeito.

Cartas de Mestre

As cartas de mestre são cartas que você joga em seu papel como Matusalém. Existem duas categorias de cartas de mestre: carta de mestre regular e **fora do turno**.

As cartas de mestre regulares são jogadas durante sua fase de mestre como ações da fase de mestre. No início de cada uma de suas fases de mestre, você recebe uma **ação da fase de mestre**, que pode ser usada para jogar uma carta de mestre regular. As cartas de mestre fora do turno podem ser jogadas **SOMENTE** durante os turnos de outros Matusaléns. Ao jogar uma carta de mestre fora do turno, você está usando uma ação da fase de mestre de sua próxima fase de mestre, jogando a carta agora em vez de esperar até sua próxima fase de mestre.

Uma carta de mestre em jogo é controlada pelo Matusalém que a jogou, mesmo que seja jogada em uma carta controlada por outro Matusalém.

Os tipos de cartas de mestre são os seguintes:

Local: Uma carta de local representa um lugar (ou seja, um edifício, uma cidade ou um ponto de encontro) que um Matusalém ou seus servos controlam. Uma carta de local permanece em jogo e pode ser usada repetidamente, mesmo no turno em que é jogada. Alguns efeitos no jogo podem queimá-las.



Trivial: Algumas cartas de mestre são identificadas como triviais. Quando um Matusalém joga uma trivial com sucesso, ele ganha uma ação da fase de mestre adicional. Para uma trivial fora do turno, ele ganha uma ação da fase de mestre em sua próxima fase de mestre. Um Matusalém pode ganhar apenas uma ação da fase de mestre proveniente de uma trivial por fase de mestre; quaisquer triviais subsequentes funcionam como cartas de mestre regulares.



Outras cartas de mestre: Quaisquer cartas de mestre não explicadas aqui têm seus efeitos descritos nelas.

REGRAS AVANÇADAS

Disciplinas: Uma carta de Disciplina é jogada em um **vampiro** controlado para dar a ele um nível adicional de uma Disciplina, seja dando ao vampiro o nível básico de uma nova Disciplina ou aumentando o nível de uma Disciplina já existente do básico para superior. A maioria delas também aumenta a capacidade do vampiro em 1 (o “+1” no círculo vermelho do canto inferior direito da carta indica isso nesse caso) junto com a Disciplina obtida, mas ele não ganha automaticamente um sangue extra para suprir a nova capacidade.

Troféu: Um troféu pode ser colocado em jogo usando uma ação da fase de mestre (ou pode ser recuperado conforme descrito em peculiaridades: Lista Vermelha, pág. 41). Não tem efeito até que seja movido para um vampiro. Uma vez colocado em um vampiro, um troféu é controlado pelo controlador do vampiro em que o troféu está, e não pode ser premiado novamente.

Fora do Turno: Você pode jogar uma carta de mestre fora do turno sempre que apropriado durante o turno de outro Matusalém. Fazer isso conta contra o número designado de ações da fase de mestre que você recebe em sua próxima fase de mestre, mesmo se a carta de mestre fora do turno for cancelada (consulte Fase de Mestre, pág. 18).

Independentemente do número de ações da fase de mestre que você normalmente tem, você não pode jogar uma segunda carta de mestre fora do turno antes de sua próxima fase de mestre. Você não pode jogar uma carta de mestre fora do turno em seu próprio turno.

Cartas de Servo

As cartas de servo são cartas que seus vampiros e aliados (chamados coletivamente de “servos”) jogam.



REGRAS AVANÇADAS

Uma carta de servo em jogo é controlada pelo controlador do servo em que está. Se uma carta de servo está apenas em jogo e não em outra carta controlada, ela é controlada pelo Matusalém que a jogou.

Em muitos casos, uma carta de servo terá um símbolo de Disciplina, um símbolo de clã e/ou um custo de sangue ou recursos; nestes casos, a carta só pode ser jogada por um vampiro que atenda aos requisitos.

É possível que uma carta de servo seja de vários tipos. Os tipos gerais de cartas de servo são os seguintes.

Cartas de Ação: Um servo pronto destravado (consulte Termos Importantes do Jogo, pág. 16) pode jogar uma carta de ação para realizar uma ação diferente das ações padrão. Apenas uma carta de ação pode ser jogada para a ação. Cartas de ação não podem ser usadas para modificar outras ações.



Cartas de Modificador de Ação: O servo agente pode jogar estas cartas para modificar sua ação a qualquer momento antes da resolução da ação. Um servo não pode jogar o mesmo **modificador de ação** mais de uma vez durante uma única ação (mesmo se estiver usando um nível de Disciplina diferente).



Alguns modificadores de ação são jogados por servos “que não é o servo agente”. Apenas servos controlados pelo mesmo Matusalém podem jogar essas cartas.

Cartas de Aliado: Estas cartas são colocadas em jogo com sua vida inicial proveniente do banco de sangue e permanecem independentes do servo agente.



Cartas de Equipamento: Estas cartas são colocadas em jogo no servo agente. As cartas de equipamento são queimadas quando o servo em que são jogadas (geralmente referido como “o portador”) é queimado.



REGRAS AVANÇADAS

Aliados

Aliados são servos diferentes dos vampiros que você como Matusalém pode controlar. Alguns aliados têm a capacidade de jogar certas cartas “como vampiros”. Nestes casos, o aliado é tratado como um vampiro para todos os efeitos gerados pela carta no jogo, incluindo efeitos de duração (como “pelo restante do combate”). A **vida** do aliado representa seu sangue (para pagar custos etc.). Qualquer sangue que ele ganha ou perde como vampiro equivale a um ganho ou perda de vida para o aliado. Para os propósitos desta carta, o aliado tem capacidade de 1 se a carta exigir um vampiro mais velho ou um vampiro de uma determinada capacidade. Se o aliado ganhar vida que exceda sua capacidade, essa vida permanece nele, e se o efeito inflige **dano agravado** ao aliado, ele queima vida normalmente. No entanto, se o efeito enviar o aliado para **torpor**, ao invés disso, ele é queimado. O aliado é tratado como um vampiro apenas pelo efeito gerado ao jogar a carta. Em particular, o aliado não é tratado como um vampiro pelos efeitos que a carta tem por estar em jogo (como efeitos do tipo “o vampiro com esta carta”).

Cartas de Lacaio: Estas cartas são colocadas em jogo no **servo** agente, com sua vida inicial proveniente do banco de sangue. As cartas de lacaio são queimadas quando sua última vida é queimada ou quando o servo em que ela foi jogada (geralmente referido como “o empregador”) é queimado.



Cartas de Ação Política: Uma carta de ação política pode ser jogada para convocar um referendo com uma ação, ou pode ser queimada durante um referendo para obter um voto (consulte a pág. 27).

Somente vampiros podem jogar cartas de ação política.



Cartas de Combate: São jogadas por servos em combate (consulte Combate, pág. 28).



REGRAS AVANÇADAS

Algumas cartas de combate são jogadas por servos “não envolvidos no combate atual”. Os servos controlados por QUALQUER Matusalém podem jogar estas cartas.

Cartas de Reação: Um servo pronto destravado pode jogar uma carta de reação em resposta a uma ação realizada por um servo controlado por OUTRO Matusalém.



Um servo não pode jogar a mesma carta de reação mais de uma vez durante uma única ação (mesmo se usar um nível de Disciplina diferente). Uma carta de reação não trava o servo que a jogou.

REGRAS AVANÇADAS

Cartas de Reflexo

Um servo pode jogar uma carta de reflexo para cancelar um tipo específico de carta jogada contra ele no momento em que ela é jogada (consulte Jogando uma Carta, pág. 7).



REGRAS AVANÇADAS

Cartas de Evento

Cartas de evento são jogadas para representar eventos que afetam o Mundo das Trevas como um todo. Uma vez a cada **fase de descarte**, um Matusalém pode usar uma **ação da fase de descarte** para colocar uma carta de evento em jogo. Cada evento só pode ser jogado uma vez por partida. Uma carta de evento é controlada pelo Matusalém que a jogou.



COMEÇANDO O JOGO

PREPARAÇÃO DO JOGO

Ordem de Jogo

A ordem dos assentos pode ser determinada por qualquer método que os Matusalém escolherem. Determine aleatoriamente um Matusalém para atuar como o primeiro Matusalém. Para cada Matusalém, o Matusalém à sua esquerda é sua **presa (1)**. Este é o Matusalém que você espera eliminar da partida. O Matusalém à sua direita é o seu **predador (2)**. Este é o Matusalém que espera eliminá-lo da partida. Quando sua presa é eliminada, o próximo Matusalém à sua esquerda torna-se sua nova presa.

Banco de Sangue

Cada Matusalém recebe 30 **contadores de sangue** para formar seus **recursos iniciais (3)**. Os demais contadores de sangue são colocados na área central para formar o **banco de sangue (4)**. O número de contadores de sangue no banco de sangue nunca pode acabar, basta usar contadores, moedas, pedras adicionais etc. conforme necessário.

A Vantagem

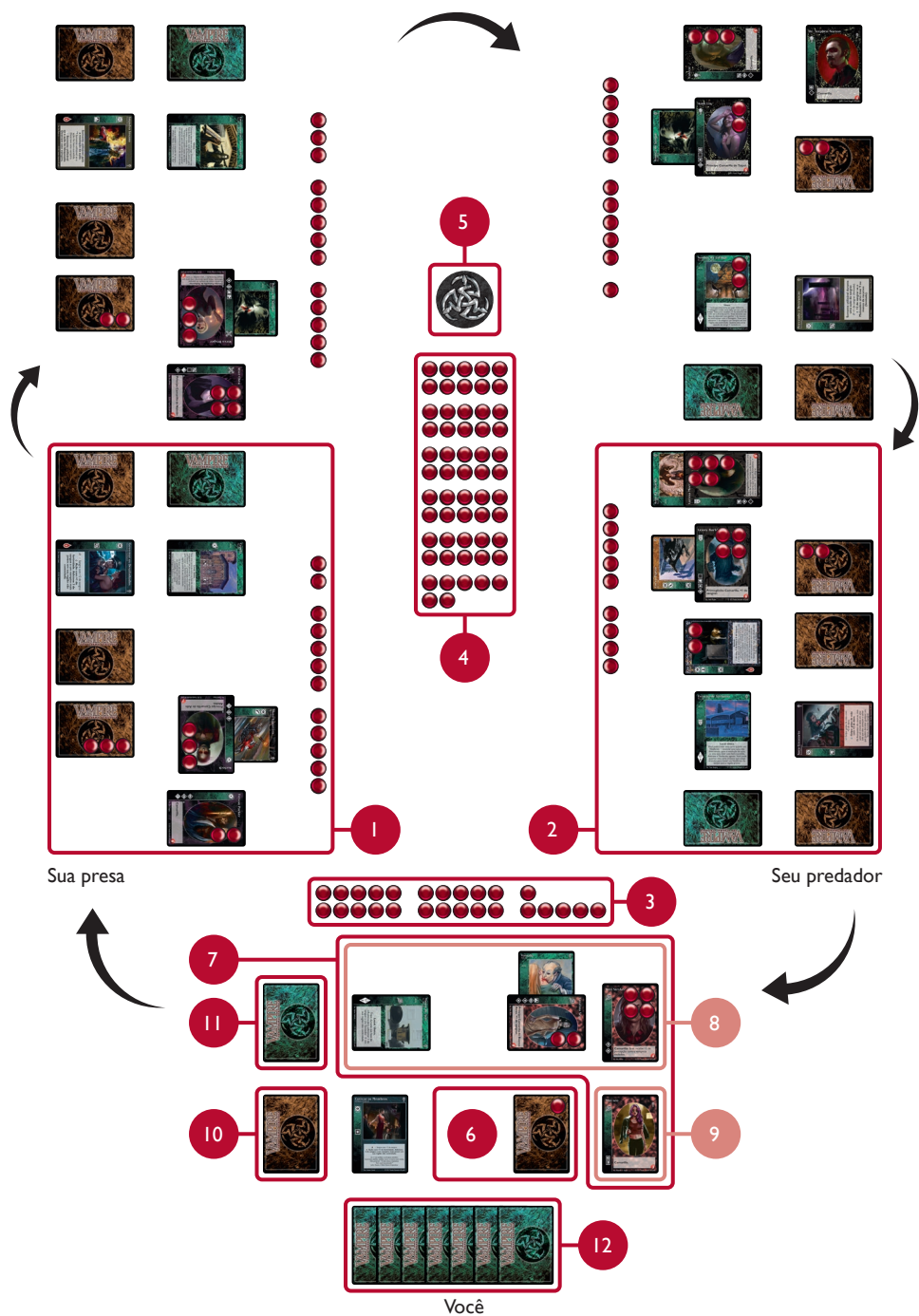
A **Vantagem (5)** começa a partida sem controle e também é colocada na área central.

Área de Jogo

A área em frente a cada Matusalém é dividida em duas regiões: a região **não controlada (6)**, e a **região controlada (7)**. A região controlada é subdividida em duas áreas: a **região pronta (8)** e a **região de torpor (9)**. Torpor é uma área especial para vampiros **feridos**. Conforme a partida avança, você ganhará o controle de alguns de seus servos, movendo-os para a região pronta, com a face para cima.

Para começar, separe as cartas de **cripta (10)** das cartas de **biblioteca (11)**. Embaralhe os dois baralhos e permita que seu predador corte ambos. Coloque os dois baralhos à sua frente. Compre as sete primeiras cartas do topo da biblioteca para formar sua **mão (12)** e distribua as quatro primeiras cartas do topo da cripta com a face para baixo em sua região **não controlada (6)**. Você pode olhar as cartas em sua mão e em sua região não controlada a qualquer momento durante a partida.





TERMOS IMPORTANTES DO JOGO

Queimar: Quando uma carta é **queimada**, ela é colocada na **pilha de cinzas** (pilha de descarte) de seu proprietário. A pilha de cinzas pode ser verificada por qualquer Matusalém a qualquer momento. Quando um contador é queimado, é devolvido ao banco de sangue. Às vezes, um efeito pode dizer para remover uma carta do jogo. Enquanto algumas cartas e efeitos podem recuperar cartas da pilha de cinzas, cartas que são removidas do jogo não podem ser recuperadas ou afetadas de nenhuma forma. Quando uma carta é queimada ou removida do jogo, todos os contadores ou outras cartas nela são queimados.

Controle: Vampiros colocados em jogo por um Matusalém são controlados por aquele Matusalém.

Uma carta de mestre em jogo é controlada pelo Matusalém que a jogou, mesmo que seja jogada em uma carta controlada por outro Matusalém.

Uma carta de servo em jogo é controlada pelo controlador do servo em que ela está. Se uma carta de servo está apenas em jogo e não em outra carta controlada, ela é controlada pelo Matusalém que a jogou.

O controle pode mudar através dos efeitos do jogo e isso é claramente notado ao usar esses efeitos.

Travar e Destravar: Durante o jogo, você irá girar as cartas em 90° de lado para **travá-las**, indicando que as cartas foram usadas para algum propósito ou efeito específico. **Destravar** uma carta a restaura à sua posição original, indicando que a carta foi restaurada e poderá ser travada novamente mais tarde. Apenas **servos** destravados podem realizar ações ou bloquear ações de outros servos.

Regra de Propriedade de Cartas: As cartas que começam a partida com você são referidas como as que você é proprietário. Suas cartas

podem ser controladas por outros Matusaléns, mas nunca serão de propriedade deles. No final da partida, as cartas que você é proprietário retornam para você. Se você for eliminado antes do final da partida, quaisquer cartas que você é proprietário e estejam sob o controle de outros Matusaléns permanecerão em jogo até serem queimadas normalmente.

A Regra de Ouro das Cartas: Sempre que as cartas contradizerem as regras, as cartas têm precedência.

Modelos de Redação

“Durante X, faça Y”: O modelo “durante X faça Y” é usado em várias cartas. Quando este modelo é usado, Y pode ser feito apenas uma vez por X com esta carta. Por exemplo, você pode mover sangue de seu vampiro para seus recursos com a carta *Veia* apenas uma vez por fase de destravar.

“Trave X para fazer Y”: Estes efeitos requerem um servo destravado para serem usados e não podem ser usados por servos travados.

“Procurar”: Alguns efeitos fazem com que você procure em sua biblioteca ou cripta. Você não precisa anunciar a carta que está procurando, e a busca pode resultar em não encontrar a carta. Se você procurar em sua biblioteca ou cripta, deverá embaralhá-la em seguida.

REGRAS AVANÇADAS

“Cancelar uma carta”: Uma carta **cancelada** não tem efeito, mas ainda é considerada jogada.

Se uma **carta de ação** for cancelada, o servo não trava (a carta de ação não é paga) e ele pode jogar a mesma carta de ação novamente.

Se uma **carta que não seja de ação** for cancelada, seu custo deve ser pago normalmente.

Se uma carta de combate usada para um golpe for cancelada, o servo que a jogou deve escolher outro golpe que pode vir de outra carta de golpe.

SEQUÊNCIA DE TURNO DETALHADA

Cada uma das fases é descrita em detalhes nas seções a seguir.

1. FASE DE DESTRAVAR

Você começa seu turno pela fase de destravar. No início desta fase, você deve destravar todas as suas cartas. Quaisquer cartas ou efeitos que requerem ou permitem que você faça alguma coisa durante a fase de destravar, entram em vigor depois de destravar suas cartas. Você pode escolher a ordem em que esses efeitos ocorrem. Junto com os efeitos gerados pelas cartas, existem outros que são resolvidos durante a fase de destravar:

Se você tiver a Vantagem, você pode ganhar 1 de recurso do banco de sangue.

REGRAS AVANÇADAS

Algumas cartas têm um ícone de opção de queima.



Este ícone significa que um Matusalém que não controla um servo que atenda aos requisitos desta carta pode descartá-la durante a fase de destravar de QUALQUER Matusalém e repor. Cada Matusalém é limitado a um descarte deste tipo por fase de destravar.

Para cada carta e **título** que você está **contestando**, você deve escolher conceder ou pagar a **contestação**.

REGRAS AVANÇADAS

Cartas Contestadas

Algumas das cartas do jogo representam ativos únicos, como equipamentos, indivíduos ou locais específicos. Estas cartas serão identificadas como “únicas” em seu texto. Além disso, todas as cartas da cripta representam servos únicos. Se mais de uma carta única com o mesmo nome for colocada em jogo, significa que o controle da carta está sendo contestado. Durante a contestação, todas as cartas contestadas ficam com a face voltada para baixo e fora do jogo. Se outra carta única com o mesmo nome for colocada em jogo, ela será imediatamente contestada e ficará também com a face voltada para baixo.

O custo para contestar uma carta é de 1 de recurso, que você paga durante cada uma de suas fases de destravar. Em vez de pagar o custo para contestar a carta, você pode escolher por conceder a carta. Ao conceder, sua cópia da carta é queimada. Quaisquer cartas ou contadores acumulados na carta concedida também são queimados.

Se todas as outras cartas que contestam sua carta única forem concedidas, a carta será destravada e voltada com a face para cima durante sua próxima fase de destravar, encerrando a contestação.

CONSTRUINDO UM BARALHO

DICA: Tenha cuidado ao colocar cópias das mesmas cartas únicas em seu baralho. Você não pode controlar mais que uma mesma carta única de cada vez e não pode contestar cartas consigo mesmo (se algum efeito forçar você a contestar uma carta com você mesmo, então você simplesmente queima a cópia recebida da carta única). Por outro lado, você pode querer ter uma segunda cópia à mão, caso a primeira seja queimada.

REGRAS AVANÇADAS

Títulos Contestados

Alguns títulos são **únicos**. Por exemplo, pode haver apenas um príncipe ou barão de uma determinada cidade (consulte *Seitas Vampíricas*, pág. 39). Se mais de um vampiro em jogo reivindicar o mesmo título, o título será contestado. Enquanto o título está sendo contestado, os vampiros envolvidos na disputa são tratados como se não tivessem título, mas eles permanecem controlados e podem agir e bloquear normalmente.

O custo para contestar um título é de 1 de sangue, que é pago pelo vampiro durante cada uma de suas fases de destravar. Em vez de pagar o custo para contestar o título, o vampiro pode escolher concedê-lo (ou pode ser forçado a conceder, se não tiver sangue para pagar). Apenas vampiros prontos podem contestar títulos. Vampiros em torpor devem conceder durante a fase de destravar de seu controlador.

Se todos os outros vampiros que estão disputando um título com seu vampiro concederem a contestação, então seu vampiro adquire o título durante sua próxima fase de destravar, encerrando a contestação.

O vampiro que está **concedendo** o título agora, não terá mais o título e perderá os benefícios dele pelo resto da partida.

2. FASE DE MESTRE

Você recebe **ações da fase de mestre** durante sua fase de mestre. Uma ação da fase de mestre representa sua atividade pessoal durante o turno como um Matusalém.

Por padrão, você recebe apenas uma ação da fase de mestre, mas algumas cartas podem alterar esta quantidade. Você pode usar uma ação da fase de mestre para jogar uma carta de mestre, e algumas cartas podem fornecer maneiras alternativas de usar suas ações da fase de mestre.

Se outros efeitos acontecerem durante sua fase de mestre, você escolhe a ordem em que esses efeitos e suas ações da fase de mestre são realizadas.

Não é obrigatório usar suas ações da fase de mestre. No entanto, você não pode salvar as ações da fase de mestre para mais tarde; as ações da fase de mestre não usadas durante esta fase são perdidas.

REGRAS AVANÇADAS

Você pode usar uma ação da fase de mestre para marcar um servo da Lista Vermelha (consulte a pág. 41).

Se você jogou uma carta de mestre fora do turno em resposta a fase de mestre atual (mesmo que tenha sido cancelada), então você receberá uma ação da fase de mestre a menos do que o normal (consulte *Cartas de Mestre*, pág. 8).

3. FASE DE SERVO

A maior parte da atividade do jogo ocorre na fase de servo. Durante esta fase, você pode fazer com que seus servos executem ações. Somente **servos destravados** podem realizar ações. Realizar uma ação **trava** o servo agente. Os servos destravados prontos, controlados por outros Matusaléns, podem tentar **bloquear** sua ação, e o bloqueio **trava** o servo bloqueador (consulte *Resolva Todas as Tentativas de Bloqueio*, pág. 25). Uma ação é bem-sucedida apenas se não tiver sido bloqueada. Cada ação deve ser resolvida (bem-sucedida ou bloqueada) antes que outra ação possa ser executada.

Se um servo conseguir destravar (devido a uma carta ou efeito) durante esta fase, é possível que ele execute outra ação.

Algumas ações são **mandatórias**. Qualquer uma destas ações deve ser realizada antes de qualquer ação não mandatória. Se você tiver dois ou mais servos com ações mandatórias, elas podem ser feitas na ordem que você escolher. Um servo obrigado a realizar uma ação mandatória, não pode realizar nenhuma outra ação.

Por exemplo, um vampiro pronto sem sangue deve caçar como uma ação mandatória.

Se um único servo tem duas ou mais ações mandatórias diferentes, então ele está “preso” e não pode realizar nenhuma ação (entretanto, isso não impede que seus outros servos realizem ações).

AÇÕES DIRECIONADAS E NÃO DIRECIONADAS

As ações descritas abaixo são direcionadas ou não, dependendo de seus alvos (consulte Quem Pode Tentar Bloquear, pág. 25).

Por conveniência, quando uma carta descreve uma ação que normalmente é direcionada a outro Matusalém, o texto da carta geralmente inclui um símbolo ① como um lembrete de que a ação é normalmente direcionada. Caso contrário, é considerada não direcionada.

FURTIVIDADE E PERCEPÇÃO

O sucesso de uma ação é determinado por duas coisas:

Furtividade representa as medidas que o servo agente está tomando para conduzir seus negócios enquanto não é detectado por seus inimigos.

Percepção representa os esforços do servo bloqueador para detectar e combater as tentativas de um servo agente a fim de evitá-las.

Tipos de Ações

Qualquer servo destravado que você controle pode executar uma ação. O procedimento para resolver uma ação é descrito nas seções a seguir. Observe que **modificadores de ação** e **cartas de reação** podem ser jogados a qualquer momento neste processo conforme apropriado, sujeito às restrições de adição de **furtividade** e **percepção** listadas abaixo. O mesmo servo não pode jogar o mesmo modificador de ação ou carta de reação mais de uma vez durante cada ação (consulte Cartas de Servo, pág. 10). Todas as cartas devem seguir as mesmas estruturas de sequenciamento de todos os efeitos (consulte Sequenciamento, pág. 8).

Um **vampiro pronto** pode geralmente realizar uma das duas ações padrão que não requerem jogar cartas de ação: **sangrar** ou **caçar**, enquanto um **aliado pronto** pode realizar apenas uma ação padrão que não requer jogar cartas de ação: **sangrar**.

Em vez de realizar uma ação padrão, um **servo pronto** pode jogar uma carta de ação para realizar a ação indicada na carta. Algumas cartas de ação são versões aprimoradas das ações padrão de sangrar ou caçar, enquanto outras são tipos de ações originais.



Servos prontos também podem usar ações para trazer diferentes tipos de ativos permanentes ao jogo. Essas três ações são muito semelhantes, embora as cartas que elas trazem para o jogo não sejam.

Equipamento: como computadores, armas e artefatos exóticos. Uma carta de equipamento é colocada em jogo com uma ação de equipar. O equipamento também pode ser movido de um servo para outro executando uma ação.

Lacaio: capangas, criados ou animais comandados a serviço do servo. Um laçao é colocado em jogo com uma ação de empregar laçao. Lacaio não podem ser movidos de um servo para outro.

Aliados: servos diferentes de vampiros, como magos, lobisomens ou mortais comuns. Um aliado é colocado em jogo com uma ação de recrutar aliado.

Um servo não pode realizar uma ação com a mesma carta de ação mais de uma vez a cada turno, mesmo que destrave. Um servo não pode realizar uma ação por meio da mesma carta em jogo (incluindo o texto da própria carta do servo) mais de uma vez a cada turno, mesmo se destravar.

Sangrar

Realizar uma ação de sangrar representa os esforços de seu servo para minar o poder e os recursos do Matusalém alvo. Você pode imaginar sangrar como pagamento de suborno, alteração de registros bancários, divulgação de boatos ou coisas do gênero.

O ato de sangrar pode ser feito com uma carta de ação ou por meio da ação de sangrar padrão. Durante uma ação de sangrar, um servo não pode jogar mais que uma carta de modificador de ação para aumentar a quantidade de sangrar. Esta regra é lembrada nessas cartas pelo seguinte texto na carta “(limitado)”.

■ **Quem pode sangrar:** Qualquer servo pronto. Um servo não pode realizar mais de uma ação de sangrar a cada turno, mesmo se destravar.

■ **Custo padrão:** Nenhum.

■ **Alvo padrão:** Sua presa. Ação direcionada. No entanto, algumas cartas ou efeitos podem permitir ou forçar você a sangrar um Matusalém que não seja sua presa. Você nunca pode sangrar a si próprio.

■ **Furtividade padrão:** 0 de furtividade.

■ **Efeito:** Se a ação for bem-sucedida, o Matusalém alvo queima uma quantidade de recursos igual à quantidade de sangrar. Por padrão, todos os vampiros têm uma quantidade de sangrar de 1. Se a ação for bem-sucedida e a quantidade de sangrar for 1 ou mais, o sangrar foi bem-sucedido e o controlador do servo agente obtém a Vantagem, retirando-a do Matusalém que a possui, caso exista.

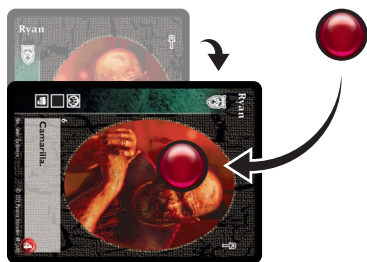




Caçar

A caça é o meio de um vampiro de satisfazer sua fome de sangue.

Caçar pode ser feito com uma carta de ação ou por meio da ação de caçar padrão.



■ **Quem pode caçar:** Qualquer vampiro pronto. Observe que a caça é uma ação mandatória para um vampiro destravado pronto sem sangue. Durante sua fase de servo, nenhum de seus servos pode realizar qualquer ação não mandatória se algum de seus vampiros destravados tiver ações de caçar a fazer. Se você tiver dois ou mais vampiros com ações de caçar mandatórias, elas podem ser feitas na ordem que você escolher.

■ **Custo padrão:** Nenhum.

■ **Alvo padrão:** Nenhum. Ação não direcionada.

■ **Furtividade padrão:** +1 de furtividade.

■ **Efeito:** O vampiro agente ganha uma quantidade de contadores de sangue do banco de sangue igual à quantidade do ato de caçar. Por

padrão, todos os vampiros têm uma quantidade de caçar de 1. Se isso fizer com que o sangue do vampiro exceda sua capacidade de sangue, então (como de costume) o excesso é imediatamente devolvido ao banco de sangue.

Equipar

■ **Quem pode equipar:** Qualquer servo pronto.

■ **Custo:** Conforme listado na carta de equipamento, ao jogar aquela carta de sua mão; ou nenhum, ao equipar de outro servo que você controla.

■ **Alvo padrão:** Nenhum. Ação não direcionada.

■ **Furtividade padrão:** +1 de furtividade.

■ **Efeito ao equipar de sua mão:** As cartas de equipamento são cartas de ação que dão habilidades especiais aos servos. Se a ação de equipar com uma carta de equipamento de sua mão for bem-sucedida, esta carta é colocada no servo agente. Não há limite para o número de cartas de equipamento que um servo pode ter.

■ **Efeito ao equipar de outro servo que você controla:** Equipe com uma carta de equipamento atualmente possuída por um de seus outros servos. Mais de uma carta de equipamento pode ser obtida de um servo em uma única ação, mas o(s) equipamento(s) que você deseja pegar deve(m) ser definido(s) assim que a ação for anunciada. Se a ação não for bem-sucedida, o equipamento permanece onde está.

REGRAS AVANÇADAS

Se o equipamento a ser equipado requer uma Disciplina e o equipamento é colocado em jogo por outro meio que não seja uma ação de equipar, use a versão básica do equipamento.



Empregar Lacaio

- **Quem pode empregar um lacaio:** Qualquer servo pronto.
- **Custo:** Conforme listado na carta do lacaio.
- **Alvo padrão:** Nenhum. Ação não direcionada.
- **Furtividade padrão:** +1 de furtividade.
- **Efeito:** Lacaio são cartas de ação que dão habilidades especiais aos servos. Se a ação for bem-sucedida, o lacaio é colocado no servo agente. Não há limite para o número de lacaio que um servo pode ter. Ao contrário de equipamentos, um lacaio não pode ser transferido. Quando um lacaio é colocado em jogo, ele recebe contadores de sangue do banco de sangue para representar sua vida (listado na carta do lacaio). Quando um lacaio perde seu último contador de vida, ele é queimado.



REGRAS AVANÇADAS

Se o lacaio a ser empregado requer uma Disciplina e o lacaio é colocado em jogo por outro meio que não seja uma ação de empregar, use a versão básica do lacaio.

Recrutar Aliado

- **Quem pode recrutar um aliado:** Qualquer servo pronto.
- **Custo:** Conforme listado na carta do aliado.
- **Alvo padrão:** Nenhum. Ação não direcionada.
- **Furtividade padrão:** +1 de furtividade.
- **Efeito:** Aliados são cartas de ação que se tornam servos por direito próprio, capazes de agir e bloquear independentemente do servo que os recrutou. Se a ação for bem-sucedida, o aliado é colocado em sua região pronta, mas não pode agir neste turno. Quando um aliado é colocado em jogo, ele recebe contadores de sangue do banco de sangue para representar sua vida (listada na carta do aliado). Quando um aliado perde seu último contador de vida, ele é queimado.



REGRAS AVANÇADAS

Observe que aliados colocados em jogo por outros meios podem agir no mesmo turno. Se o aliado a ser recrutado requer uma Disciplina e o aliado é colocado em jogo por outro meio que não seja uma ação de recrutar, use a versão básica do aliado.

Ação Política

- **Quem pode fazer uma ação política:** Qualquer vampiro pronto. Um vampiro não pode realizar mais de uma ação política a cada turno.

- **Custo:** Conforme listado na carta de ação política.
- **Alvo padrão:** Nenhum. Ação não direcionada.
- **Furtividade padrão:** +1 de furtividade.
- **Efeito:** Uma ação política é uma ação que serve para convocar um referendo. Se a ação for bem-sucedida, os termos do referendo são escolhidos e os votos são lançados e apurados para definir se o referendo é aprovado ou reprovado (consulte Política, pág. 27).



Sair do Torpor (Consulte Torpor, pág. 34)

- **Quem pode sair do torpor:** Um vampiro em torpor.
- **Custo padrão:** 2 de sangue.
- **Alvo padrão:** Nenhum. Ação não direcionada.
- **Furtividade padrão:** +1 de furtividade.
- **Efeito:** Se a ação for bem-sucedida, o vampiro agente se move da região de torpor para a região pronta. Se esta ação for bloqueada, não haverá combate (vampiros em torpor não podem entrar em combate). Em vez disso, se o bloqueador for um vampiro, este tem a oportunidade de diablerizar o vampiro agente (consulte Diablerie, pág. 34). Se ele escolher não o fazer, ou se for um aliado, a ação simplesmente falha (o vampiro agente permanece em torpor e nenhum custo é pago). Um vampiro que deixou o torpor não está mais ferido.



Resgatar um Vampiro em Torpor

- **Quem pode resgatar um vampiro em torpor:** Qualquer vampiro pronto.
- **Custo padrão:** 2 de sangue, que pode ser pago pelo vampiro agente ou pelo vampiro resgatado, ou o custo pode ser dividido entre ambos. O vampiro agente define quem paga.
- **Alvo padrão:** Um vampiro em torpor.
 - Ação não direcionada, se o vampiro agente e o que está em torpor tiverem o mesmo controlador.
 - Ação direcionada, se o vampiro agente e o que está em torpor têm controladores diferentes.
- **Furtividade padrão:**
 - +1 de furtividade, se o vampiro agente e o vampiro em torpor têm o mesmo controlador.
 - 0 de furtividade, se o vampiro agente e o que está em torpor têm controladores diferentes.
- **Efeito:** Se a ação for bem-sucedida, o vampiro em torpor é movido para a região pronta. O vampiro resgatado não trava ou destrava como resultado de ser resgatado. Se a ação for bloqueada, o vampiro agente e o servo bloqueador entram em combate normalmente. Um vampiro resgatado do torpor não está mais ferido.



Diablerizar um Vampiro em Torpor

- **Quem pode diablerizar:** Qualquer vampiro pronto.
- **Custo padrão:** Nenhum.
- **Custo padrão:** Um vampiro em torpor.
 - Ação não direcionada, se o vampiro agente e aquele que está em torpor tiverem o mesmo controlador.
 - Ação direcionada, se o vampiro agente e aquele que está em torpor tiverem controladores diferentes.

■ Furtividade padrão:

- +1 de furtividade, se o vampiro agente e aquele que está em torpor têm o mesmo controlador.
- 0 de furtividade, se o vampiro agente e aquele que está em torpor têm diferentes controladores.

■ **Efeito:** Se a ação for bem-sucedida, a vítima é diablerizada (consulte Diablerie, pág. 34). Se a ação for bloqueada, o vampiro agente e o servo bloqueador entram em combate normalmente.



Região de Torpor



Região Pronta

Carta de Ação (ou Carta em Jogo)

■ Quem pode realizar uma ação por padrão:

Qualquer servo pronto. Um servo não pode realizar uma ação com a mesma carta de ação da mão ou em jogo mais de uma vez a cada turno, mesmo se destravar.

■ **Custo:** Conforme listado na carta.

■ **Alvo padrão:** Conforme listado na carta.

■ **Furtividade padrão:** A menos que indicado de outra forma na carta, essas ações têm 0 de furtividade.

■ **Efeito:** Se a ação for bem-sucedida, ela será resolvida conforme indicado na carta. Se a carta descreve uma versão especial de uma ação padrão, todas as regras que se aplicam à ação padrão se aplicam da mesma maneira, exceto quando indicado de outra forma na carta.



+



REGRAS AVANÇADAS

Tornar-se um Anarquista

■ Quem pode torna-se um Anarquista:

Qualquer vampiro pronto sem título que não seja Anarquista.

■ **Custo:** 2 de sangue, ou 1 de sangue se o controlador controlar pelo menos 1 outro Anarquista pronto.

■ **Alvo padrão:** Nenhum. Ação não direcionada.

■ **Furtividade padrão:** +1 de furtividade.

■ **Efeito:** Se a ação for bem-sucedida, o vampiro agente agora é da seita Anarquista.

RESUMO DO CURSO DE UMA AÇÃO

1. A ação é anunciada: Jogue uma carta de ação ou indique outro efeito (carta em jogo, ato de sangrar ou caçar) usada(o) para anunciar a ação e trave o servo que está realizando a ação.

2. O(s) Matusalém(ns) alvo(s) pode(m) tentar bloquear a ação com qualquer um de seus servos destravados ou se a ação não tiver como alvo outro Matusalém ou uma carta controlada pelo Matusalém agente, então os servos da presa e do predador podem tentar bloquear.

■ Se uma tentativa de bloqueio não for bem-sucedida, outra tentativa pode ser feita.

■ Se uma tentativa de bloqueio for bem-sucedida, o servo bloqueador trava e entra em combate com o servo agente.

3. Se nenhuma tentativa de bloqueio for bem-sucedida e nenhuma outra for feita, a ação é bem-sucedida e o custo dela é pago.

Modificadores de ação e cartas de reação

podem ser jogados a qualquer momento antes da resolução, durante uma ação, com o Matusalém agente tendo a oportunidade de jogar primeiro. A princípio, apenas o servo em ação pode jogar modificadores de ação, enquanto que somente servos destravados de outros Matusaléns podem jogar cartas de reação. O efeito de um modificador de ação ou de uma carta de reação funciona pela duração da ação atual.



Lembre-se também de que o mesmo servo não pode jogar o mesmo modificador de ação ou carta de reação mais de uma vez por ação.

1. Anuncie a Ação

Todos os detalhes da ação são definidos quando a ação é anunciada, incluindo o(s) alvo(s), o custo, o(s) efeito(s) e assim por diante. Qualquer carta necessária para a ação é jogada (voltada com a face para cima) neste momento. Trave o servo agente (apenas servos destravados prontos podem realizar ações). **EXCEÇÃO:** Quaisquer decisões a serem feitas para um **referendo** não são anunciadas até que a ação tenha sucesso (consulte A Ação Política, pág. 27).

Durante a fase de servo de Sara, ela decide que um de seus servos destravados, Belinde, fará uma ação para sangrar sua presa, Alex. Sara trava Belinde e diz: “Belinde sangra Alex em 1 (significando 1 de recurso).”

Depois de resolver esta ação (bem-sucedida ou não), Sara decide que outro de seus servos destravados, A Viúva, recrutará de sua mão um aliado, o Cão Desabrigado. Ela trava A Viúva e joga o Cão Desabrigado, anunciando: “A Viúva recruta o Cão Desabrigado com +1 de furtividade, custando para A Viúva 1 de sangue.” (o sangue não é pago até que a ação seja bem-sucedida).

2. Resolva Todas as Tentativas de Bloqueio Quem Pode Tentar Bloquear

Se a ação tem como alvo um ou mais Matusaléns ou algo controlado por outros Matusaléns, então a ação é chamada de direcionada, e apenas os Matusaléns que são alvo podem usar seus servos destravados prontos para tentar bloquear a ação. Se mais de um Matusalém foi alvo da ação, as tentativas de bloqueio são feitas no sentido horário.

Se a ação não for direcionada a outro Matusalém ou a algo controlado por outro Matusalém, então ela é chamada de ação não direcionada e pode ser bloqueada pela presa ou predador do Matusalém agente, com a presa tendo a primeira oportunidade de bloquear.

Um servo pode tentar bloquear quantas vezes quiser, desde que outro servo ainda não esteja bloqueando.

Se uma tentativa de bloqueio falhar, outra pode ser feita quantas vezes o Matusalém bloqueador desejar.

Uma vez que um Matusalém decida não fazer mais nenhuma tentativa de bloqueio, a decisão é definitiva.

Como um lembrete, quando uma carta descreve uma ação que normalmente é direcionada a outro Matusalém, o texto da carta geralmente inclui um símbolo **D** como um lembrete de que é uma ação direcionada típica.



Lembre-se, ações políticas são sempre não direcionadas.

A ação de Belinde para sangrar Alex é direcionada a Alex, então apenas os servos destravados de Alex podem tentar bloquear. Se uma tentativa de bloqueio falhar, outra pode ser feita.

A ação de A Viúva para recrutar o Cão Desabrigado, um aliado, não é direcionada a outro Matusalém, portanto, é não direcionada. Ela pode ser bloqueada pelos servos destravados da presa de Sara ou pelo predador de Sara. Se a primeira tentativa de sua presa falhar, outra pode ser feita e assim por diante até que sua presa recuse fazer quaisquer outras tentativas, momento em que seu predador pode começar a tentar bloquear.

Furtividade e Percepção

Furtividade representa as medidas que o servo agente está tomando para conduzir seus negócios discretamente, para evitar atrair a atenção daqueles que se opõem a ele. *Percepção* representa os esforços do servo bloqueador para descobrir os planos do servo agente e vigiá-lo ou persegui-lo a fim de detê-lo (lutando com ele) antes que ele possa cumprir seu objetivo.

Para ver se uma tentativa de bloqueio é bem-sucedida, compare a furtividade do servo agente com a percepção do servo bloqueador. A ação é bloqueada se a percepção do bloqueador for igual ou maior que a furtividade do servo agente. Por padrão, os servos têm 0 de furtividade e 0 de percepção. Portanto, uma tentativa de bloqueio normalmente terá êxito, a menos que a ação tenha furtividade inerente (como caçar) ou uma carta ou efeito seja usado para aumentar a furtividade do servo agente.

Algumas ações têm furtividade inerente, conforme observado na lista de ações e em algumas cartas de ação. O servo que realiza tal ação começa com maior furtividade do que o normal. Além disso, algumas cartas e outros efeitos podem ser usados para aumentar a furtividade ou percepção de um servo, conforme indicado no texto da carta.

Furtividade pode ser adicionada durante uma ação **somente quando necessário**, ou seja, apenas se a ação estiver sendo bloqueada e o servo bloqueador tiver percepção suficiente para bloquear o servo agente. Da mesma forma, a percepção pode ser adicionada durante uma ação **somente quando necessário**, apenas por um servo bloqueador quando a furtividade do servo agente exceda sua percepção.

Observe que todas as modificações feitas na furtividade ou percepção de um servo permanecem em vigor durante a ação. Os valores de furtividade e percepção modificados retornam ao normal depois que a ação é resolvida.

Sara anuncia que Wauneka está caçando e trava Wauneka. A ação não é direcionada e tem por padrão +1 de furtividade. Sua presa se recusa a bloquear. Seu predador, no entanto, joga uma carta de reação para dar +1 de percepção a um de seus servos destravados, Ayelech. Sara não tem cartas para jogar a fim de aumentar a furtividade de Wauneka, então a ação é bloqueada. Ayelech é travada e o combate começa

Se uma tentativa de bloqueio falhar, outra tentativa de bloqueio é feita ou o Matusalém defensor declara que não fará mais tentativas a fim de bloquear a ação. Note que esta declaração é um efeito e, portanto, permite que o Matusalém agente (e outros) joguem mais cartas e efeitos.

Sara anuncia que Sully vai sangrar Alex. Sara não tem efeitos que deseje jogar antes de Alex decidir se deseja bloquear, então Sara diz “Você bloqueia?” Alex decide não bloquear, então Sara joga Interligados (um modificador de ação que adiciona 1 ao sangrar). O sangrar remove 2 de recursos de Alex.

3. Resolva a Ação

Se a ação for bem-sucedida (todas as tentativas de bloqueio não tiveram sucesso), o custo da ação é pago e os efeitos da ação bem-sucedida ocorrem.

Se a ação for bloqueada, então qualquer carta jogada para realizar a ação é queimada e o bloqueio é resolvido com essas duas consequências simultâneas: o servo bloqueador é travado e entra em combate com o servo agente (consulte Combate, pág. 28). Se um efeito termina a ação antes da **resolução do bloqueio** ou uma dessas duas consequências (como entrar em combate), nenhuma das consequências ocorre. Os efeitos da ação não ocorrem quando a ação é bloqueada. Observe que o custo da ação, se houver, só é pago se a ação for bem-sucedida; o custo não é pago se a ação for bloqueada. Os custos dos modificadores de ação e das cartas de reação são sempre pagos quando as cartas são jogadas, independentemente se a ação é bem-sucedida ou não.

Política

*A política e a diplomacia são tão críticas para os vampiros quanto caçar e se alimentar. Assim como a sociedade mortal, a sociedade vampírica tem suas próprias leis, credos e costumes. A política entra em jogo quando um vampiro realiza uma ação política ou quando uma **caçada de sangue** é convocada (consulte A Caçada de Sangue, pág. 35).*

A Ação Política

Importante: Os termos específicos do **referendo** (as escolhas a serem feitas, se houver, pelo Matusalém que o convoca) não são escolhidos até que a ação em si seja bem-sucedida.

O Referendo

Se uma ação política é bem-sucedida, seu custo é pago e o referendo é convocado. O referendo consiste em três etapas:

1. Escolha os termos do referendo, se houver.

2. Votação: Cartas que podem ser usadas “durante a etapa de votação”, mas “antes dos votos e sub-votos serem declarados”, são usadas neste

momento. Então, todos os Matusaléns podem agora declarar quaisquer votos e sub-votos que possuam (veja abaixo) neste momento, em qualquer ordem. Eles declaram seus votos e sub-votos livremente, e não há obrigação de declarar votos ou sub-votos. Uma vez que um voto ou sub-voto tenha sido declarado, entretanto, ele não pode ser alterado. A fase de votação é concluída somente quando todos os Matusaléns terminam de declarar votos e sub-votos. Se você precisar de um limite de tempo, os Matusaléns podem concordar em esperar 15 segundos após o último voto ou sub-voto declarado para fechar a etapa de votação.

3. Resolva o Referendo: Se houver mais votos a favor do que contra, o referendo é aprovado e os efeitos ocorrem. Caso contrário, o referendo é reprovado e não tem efeito. Referendos empatados são reprovados.

Ganhando Votos

Matusaléns não têm votos ou sub-votos inerentes. É necessário obter votos e sub-votos, e existem várias maneiras de fazer isso. Uma vez obtido, um voto ou sub-voto não precisa ser declarado de imediato. Cada voto ou sub-voto que é declarado “a favor” ou “contra” o referendo, e um Matusalém pode declarar alguns de seus votos e sub-votos a favor e alguns contra, conforme sua escolha, com a restrição de que todos os votos e sub-votos de cada vampiro ou qualquer outra fonte devem ser declarados de acordo como um grupo. Uma vez declarado, um voto ou sub-voto não pode ser alterado. Matusaléns podem obter votos e sub-votos das seguintes maneiras:

■ **Cartas de Ação Política:** Cada Matusalém pode obter 1 voto usando uma carta de ação política. Essas cartas dizem “1 voto” para indicar isso. Se uma carta de ação política foi usada para convocar o referendo, esta fornece 1 voto para o controlador do vampiro agente. Outras cartas de ação política usadas para obter votos são simplesmente queimadas sem levar em conta o texto nelas descrito.

Cada **Matusalém** não pode obter mais do que 1 voto de cartas de ação política.

■ **Vampiros Titulados:** Para cada vampiro **pronto** com título que um Matusalém controla, este obtém votos extras. O número de votos obtidos depende do título.

Um Matusalém obtém:

1 voto para cada primogênito pronto

2 votos para cada príncipe ou barão pronto

3 votos para cada justicar pronto

4 votos para cada membro do Círculo Interno pronto

Outros servos podem ter votos ou sub-votos (conforme listado no texto da carta) sem possuir um dos títulos listados acima (consulte *Outras Seitas Vampíricas*, pág. 40). Os votos e sub-votos de um servo podem ser usados apenas quando o servo está pronto. O fato de um servo estar travado ou destravado não tem impacto sobre sua capacidade de votar.

■ **A Vantagem:** O Matusalém que tiver a Vantagem pode queimá-la (devolvê-la, sem controlador, para a área central) para obter 1 voto.

■ **Outras Cartas:** Modificadores de ação, cartas de reação, cartas em jogo etc. que fornecem mais votos ou sub-votos podem ser usados de acordo com as regras normais. Apenas o servo agente pode jogar modificadores de ação e apenas servos destravados e prontos controlados por Matusaléns que não sejam o controlador do servo agente podem jogar cartas de reação.

Combate

O combate ocorre quando um servo bloqueia a ação de um servo pronto. Além disso, algumas cartas podem causar um combate. O que quer que tenha causado o combate, é importante lembrar que apenas **servos** prontos podem participar do combate e que seus servos não podem entrar em combate com outros servos que você controla.

Estar travado ou destravado não importa para o combate. Servos travados lutam da mesma forma que servos destravados.

Nota: As únicas cartas que podem ser jogadas durante o combate são cartas de combate.

Sequência de Combate

O combate ocorre em uma série de uma ou mais rodadas. Cada rodada de combate tem sete etapas:

1. Antes da Distância: Jogue cartas antes de definir a distância.

2. Determinar a Distância: Use manobras para alterar a distância para curta ou longa distância.

3. Antes dos Golpes: Jogue cartas antes da escolha dos golpes

4. Golpe: Anuncie e resolva os golpes.



5. Resolução de Dano: Previna e cure os danos.

6. Pressionar: Use efeitos de pressionar para continuar por mais uma rodada ou para terminar o combate.

7. Fim da Rodada: Cartas de fim de rodada e efeitos são jogados aqui.

O servo agente sempre tem a primeira chance de usar cartas ou efeitos antes do servo oponente em cada etapa do combate.

1. Antes da Distância

Algumas cartas ou efeitos devem ser jogados antes que a distância seja determinada. Isso é claramente evidenciado nessas cartas.

Nota: Os efeitos que são definidos “antes que a distância seja determinada” devem ser jogados antes que o servo agente decida se irá ou não jogar uma manobra.

2. Determinar a Distância

Cada rodada de combate acontece tanto a curta quanto à longa distância. **Curta distância é o padrão para cada rodada.** A distância determina quais golpes e outros efeitos da etapa de resolução de golpe podem ser usados. Alguns efeitos só podem ser usados a curta distância, alguns apenas de longa distância e os demais em ambas.

Um servo em combate pode usar uma **manobra** para ir para longa distância, ou pode manobrar para voltar para curta distância se seu oponente manobrar para longe. Os dois combatentes podem continuar jogando manobras para compensar os efeitos da última manobra de seu oponente pelo tempo que desejarem. Um servo não pode jogar duas manobras consecutivas, o que efetivamente cancelaria uma à outra.

Um servo não tem manobras por padrão; ele deve usar uma carta ou outro efeito para obter uma manobra. A habilidade de manobra pode

vir de cartas de combate, armas ou outras cartas em jogo. Para usar uma manobra de uma carta de golpe, o servo deve jogar a carta de golpe durante esta etapa ao em vez de durante a etapa de escolha de golpe. Se um servo usar a manobra de uma carta de golpe ou de uma arma, ele estará efetivamente escolhendo seu golpe também. Como tal, ele não pode usar uma segunda carta de golpe ou arma para manobrar novamente na mesma rodada.

Se uma carta de combate jogada por um servo tem uma manobra como parte de um efeito, a manobra deve ser usada naquela rodada de combate. Se uma carta de combate jogada por um servo tem uma “manobra opcional” como parte do efeito, então o servo pode se recusar a usar a manobra.

Normalmente, um servo que pode atacar à longa distância vai querer manobrar para longa distância contra um oponente que ele suspeita que só pode atacar a curta distância.

Ayelech acaba de bloquear Colette e o combate começa. Ayelech tem um Magnum .44 que permite que ela golpeie 2 de dano tanto a curta como a longa distância, e dá a ela uma manobra opcional. Colette, como servo agente, recusa-se a manobrar. Ayelech usa a manobra da arma para se mover para longa distância, onde ela não pode ser ferida pelo golpe de mão de Colette. Colette joga uma carta de manobra para voltar para curta distância. No entanto, Ayelech tem outra carta de manobra também, e ela a joga para voltar a longa distância. Colette não tem mais manobras para jogar, então a distância é definida como longa.

3. Antes da escolha dos golpes

Algumas cartas de combate só podem ser jogadas depois que a distância foi definida, mas antes que os golpes tenham sido escolhidos.

4. Golpe

Durante a etapa de golpe, os servos atacam uns aos outros ou fazem um esforço para evitar serem atingidos.

Observe que nem todos os golpes são agressivos. Efeitos defensivos, como **esquivas**, também são considerados golpes (consulte Efeitos de Golpe, pág. 33).

Normalmente, cada servo recebe apenas um golpe por rodada. Um golpe de cada servo é considerado um “par”.

REGRAS AVANÇADAS

Algumas cartas podem permitir que um servo receba **golpes adicionais** durante uma rodada de combate. Eles são resolvidos após o par normal de golpes. Se apenas um servo tiver golpes adicionais, eles serão resolvidos por conta própria após o par normal de golpes.

Durante cada par de golpes, os servos primeiro escolhem seus respectivos golpes (servo agente primeiro, depois seu oponente) e, em seguida, os golpes são resolvidos. A resolução de golpe ocorre simultaneamente, exceto em alguns casos especiais (consulte Efeitos de Golpe, pág. 33).

■ **Escolha o Golpe:** Cada servo escolhe seu golpe. O golpe pode ser de uma carta de combate, de uma arma que o servo possui, de um golpe padrão com a mão ou pode ser de qualquer outra carta que forneça a este servo um golpe. Se um servo usou uma **manobra** de um golpe (uma carta de golpe ou uma arma) nesta rodada, ele não pode escolher nenhum outro golpe para o golpe inicial daquela rodada.

REGRAS AVANÇADAS

Para **golpes adicionais**, qualquer golpe pode ser escolhido, mesmo se uma manobra de uma carta de golpe ou uma arma foi usada.

■ **Resolva o Golpe:** Os efeitos dos golpes de ambos os servos são resolvidos simultaneamente. A maioria dos golpes funcionam apenas a curta distância, a menos que o golpe seja identificado como de longa distância, cause dano “Di” (“R” ou *ranged* em Inglês) ou seja um golpe defensivo, como **esquiva** ou de **fim de combate**. Golpes a distância e aqueles que causam dano “Di” podem ser usados em qualquer distância, curta ou longa.

Quando um servo ou laiaio sofre dano (seja por um golpe ou por outros meios), ele deve queimar sangue ou vida, conforme apropriado (consulte Resolução de Dano, Observe que os efeitos de um golpe são aplicados e em seguida, o dano é resolvido. Este tempo é importante para alguns golpes especiais. Se um ou ambos os combatentes não estiverem mais prontos, porque um deles sofreu muito dano, por exemplo, a rodada e o combate terminam imediatamente. Isto ocorre em qualquer ponto durante o combate, não apenas durante a resolução de golpe.

REGRAS AVANÇADAS

Se uma carta de golpe for cancelada, o servo que a jogou deve escolher outro golpe, que pode vir de outra carta de golpe.

Golpes Adicionais: Algumas cartas e efeitos permitem que um servo faça golpes adicionais durante a rodada atual de combate. Golpes adicionais são anunciados e executados somente após o primeiro par de golpes ser concluído. O servo agente decide se receberá ou não golpes adicionais antes do servo oponente, como de costume. Golpes adicionais são definidos com outra escolha das etapas de golpe e de resolução de golpe em que apenas os servos que receberam golpes adicionais podem jogar cartas de golpe. Todos os golpes adicionais ocorrem na mesma distância. Isso é repetido conforme necessário. Um servo não pode usar mais de uma carta ou efeito para obter golpes adicionais por rodada de combate. Esta regra é lembrada nessas cartas pelo texto “**(limitado)**”.

Wauneka é bloqueado por Flávio Gonçalves, e eles entram em combate. Nenhum deles manobra, então a rodada está a curta distância. Wauneka anuncia que está usando a carta Soco Giratório, que permite que ela inflija 4 de dano como seu golpe. Flávio Gonçalves usa sua habilidade especial para esquivar como seu golpe, então nenhum dano é causado por nenhum dos vampiros.

Em seguida, Wauneka joga uma carta dando a ela 1 golpe adicional. Flávio Gonçalves joga uma carta que lhe dá 2 golpes adicionais. Estes golpes adicionais são resolvidos na mesma distância, que neste caso é curta.

Wauneka usa seu golpe de mão para o segundo golpe. Flávio Gonçalves também usa o golpe de mão. Ambos sofrem 1 ponto de dano. Flávio Gonçalves usa as mãos mais uma vez, e Wauneka não pode usar um golpe porque tinha apenas 1 golpe adicional. Wauneka sofre mais 1 de dano.

5. Resolução de Dano

A resolução de dano tem duas etapas: **prevenir danos** e **reparar danos**.

Primeiro, o servo que sofre os danos pode jogar cartas de combate que previnem **danos**. Estas cartas de prevenção de dano são jogadas uma de cada vez até que todo o dano seja prevenido ou até que o servo decida não jogar mais.

Qualquer dano não prevenido é infligido com sucesso. O dano é então **reparado**, se a vítima for um **vampiro**, ou queima contadores de **vida**, se a vítima for um **aliado** ou **lacaio**.

Para cada ponto de dano infligido a um vampiro, ele deve queimar 1 de sangue para reparar o dano. Um vampiro pode queimar todo o seu sangue, se necessário, e isso não tem nenhum outro efeito negativo sobre o vampiro. Se um

vampiro não pode reparar todo dano (isto é, mais dano é infligido do que ele dispõe de sangue para reparar), ele queima sangue para reparar o dano que puder, e os danos **não reparados** o deixam ferido. Um vampiro **ferido** entra em **torpor** depois que todo o dano remanescente é tratado (consulte Torpor, pág. 34).

Dano ambiental: Qualquer dano não infligido por um servo, seja através de um golpe ou por um efeito explícito (“este servo inflige...”), é ambiental. Danos ambientais podem não ter origem (como o dano infligido por um Corvos Carniceiros) ou uma fonte que não seja um servo (como o dano infligido por um lacaio). Observe que o dano ambiental não pode ser **esquivado**, uma vez que a esquivas apenas protege do **golpe** do oponente.

Dano agravado: Alguns danos são descritos como dano agravado, como danos provenientes de fogo, luz solar ou das garras ou presas de outras criaturas sobrenaturais, incluindo alguns vampiros. O dano agravado difere do dano normal de duas maneiras: o dano agravado não pode ser **reparado**, e o dano agravado pode queimar um vampiro se ele já estiver **ferido**. Como não pode ser reparado, o vampiro não queima sangue para repará-lo e ao invés disso fica ferido (vai direto para o **torpor**), a menos que o dano tenha sido prevenido.

Dano agravado causado a um vampiro ferido pode queimar o vampiro imediatamente. Um vampiro ferido é aquele que sofreu danos que não conseguiu reparar ou aquele que está em torpor ou a caminho do torpor. Para cada ponto de dano agravado infligido com sucesso a um vampiro ferido, ele deve queimar 1 ponto de sangue para **evitar sua destruição**. Se não tiver sangue suficiente, será queimado. A destruição por este método não constitui **diablerie** (consulte Diablerie, pág. 34).

Se tanto dano regular quanto agravado forem infligidos com sucesso em um vampiro ao mesmo tempo, o dano normal é tratado primeiro. Isto se aplica apenas a danos não prevenidos; efeitos de prevenção de danos podem ser usados para prevenir o dano agravado antes do dano normal. Se um vampiro for ferido, ele vai para o torpor depois que todo o dano for tratado (consulte Torpor, pág. 34). Se o dano agravado queima-lo, ele vai diretamente para a pilha de cinzas. Não passa primeiro pelo torpor.

Nassir está pronto e tem 1 de sangue quando recebe 1 ponto de dano agravado. Ele não pode reparar este dano, então ele é ferido e vai para o torpor com 1 de sangue.

Tamoszius está pronto e tem 2 pontos de sangue quando recebe 3 pontos de dano agravado. Ele não pode reparar nenhum deles. Ele fica ferido por 1 ponto, então ele deve queimar 2 pontos de sangue para evitar sua destruição pelos outros 2 pontos (1 ponto de sangue por cada ponto), deixando-o sem sangue e em torpor.

Ryan está pronto e tem 1 ponto de sangue quando recebe 2 de dano normal e 1 de dano agravado. Ele queima 1 de sangue para reparar o primeiro ponto de dano normal. Ele não tem sangue suficiente para reparar o segundo ponto e fica ferido. O dano agravado queima-o, pois ele já está ferido e não pode queimar 1 de sangue para evitar sua destruição.

REGRAS AVANÇADAS

Aliados e lacaios tratam dano agravado da mesma forma que dano normal. Para cada ponto de dano infligido com sucesso a um servo ou laçao, eles queimam 1 contador de vida. Um servo ou laçao que perder todos os seus contadores de vida é queimado.

6. Pressionar

No fim de uma rodada de combate, se ambos os combatentes ainda estiverem prontos, os combatentes seguirão seus caminhos distintos ou um deles continuará a perseguição. Efeitos de pressionar podem ser usados para continuar o combate ou para terminá-lo, cancelando um pressionar para continuar. Isso é semelhante à maneira como as **manobras** são usadas para determinar a distância. Os dois combatentes podem continuar pressionando, para compensar os efeitos do último pressionar do oponente, pelo tempo que desejarem. Um servo não pode jogar dois efeitos de pressionar seguidos (o que efetivamente cancelaria um ao outro). Se houver um pressionar não cancelado para continuar, outra rodada de combate terá início.

7. Fim da Rodada

Nesta etapa você usa cartas de combate ou outros efeitos que só podem ser usados no fim de uma rodada de combate, após a etapa de pressionar.

Observe que esta etapa também ocorre mesmo se o combate terminar prematuramente.

Lacaos e Combates

Um laçao normalmente não sofre dano em combate, a menos que o servo que o emprega seja queimado. No entanto, um atacante pode escolher como alvo de um golpe um dos lacaios do servo oponente em vez de golpear o servo oponente. Isso só pode ser feito a **longa distância**. Para golpear um laçao com um golpe a distância, o servo atacante deve anunciar seu alvo pretendido quando o golpe for anunciado.

Efeitos de Golpe

Golpe de Mão: O golpe padrão é um golpe de mão. Quando um servo ataca com um golpe de mão à curta distância, ele causa ao servo oponente uma quantidade de dano igual à sua **força**. Vampiros têm uma força padrão de 1.

Esquiva: Um golpe de esquiva não causa dano, mas protege tanto o servo quanto seus pertences dos efeitos do golpe adversário. Porém os laiaios não são protegidos. Uma esquiva é eficaz a qualquer distância. Uma esquiva protege até mesmo dos efeitos de um golpe desferido como **golpe rápido** (consulte Golpe Rápido, pág. 34). Uma esquiva é um golpe, embora seja apenas defensivo. Ela representa a atividade do servo durante aquele par de golpes.

Fim de Combate: este efeito finaliza o combate imediatamente. Este tipo de golpe é sempre o primeiro a ser resolvido, mesmo antes de um golpe feito com o **golpe rápido** (consulte Golpe Rápido, pág. 34), e termina o combate antes que outros golpes ou outros efeitos de resolução de golpe sejam resolvidos. O fim de combate funciona a qualquer distância. O fim de combate não é afetado por uma **esquiva**, uma vez que a esquiva cancela apenas os efeitos direcionados ao servo que esquivou.

Roubar Sangue: Este efeito move **contadores de sangue** ou **contadores de vida** do alvo para o servo que está golpeando. Isso não conta como dano, portanto, o efeito não pode ser evitado com efeitos de prevenção de dano. Este efeito ocorre antes da etapa de reparar dano da resolução de dano, então o sangue roubado pode ser usado para reparar o dano mesmo se o dano for infligido simultaneamente. Se o sangue roubado fizer com que o vampiro que está golpeando tenha mais sangue do que sua capacidade, o excesso será drenado imediatamente.

Crisântemo entra em combate com o aliado Cão Desabrigado. Crisântemo tem capacidade 5 e 4 de sangue. O aliado tem 2 pontos de vida. Após determinar a distância, Crisântemo rouba 2 pontos de sangue como seu golpe. O aliado anuncia como golpe 1 de dano. Durante a resolução de golpe, 2 contadores de vida são movidos do aliado para Crisântemo, e Crisântemo sofre 1 de dano. Crisântemo tem 6 de sangue, mas sua capacidade é apenas 5, então 1 de sangue é movido para o banco de sangue. O Cão Desabrigado não tem contadores de vida restantes, então o aliado é queimado. Crisântemo tem 1 de dano para lidar e não previne nenhum, então ela queima 1 de sangue para reparar o dano, ficando com 4 pontos de sangue.



REGRAS AVANÇADAS

Destruir Equipamento: Este efeito queima uma carta de equipamento do servo oponente. Se houver mais de um equipamento no servo oponente, o servo golpeador escolhe qual deles é queimado. O equipamento ainda pode ser usado até o ponto em que o golpe de destruição do equipamento é resolvido. O efeito pode especificar destruir uma arma ao invés de um equipamento, caso em que uma arma deve ser escolhida.

Roubar Equipamento: Este efeito é como destruir um equipamento, exceto que em vez de ser queimada, a carta de equipamento é movida para o servo que está golpeando. O equipamento roubado não pode ser usado pelo portador durante a rodada de combate atual. O equipamento é mantido pelo servo que o roubou após o fim do combate.

Golpe Rápido: Um golpe feito como golpe rápido é resolvido antes de um **golpe normal**. Assim, se o servo oponente for queimado ou enviado para torpor por um golpe feito como golpe rápido, seu golpe não chega a ser resolvido. Se o servo oponente estava golpeando com uma arma roubada ou destruída por um golpe rápido, então o servo oponente simplesmente perde totalmente o golpe. Se ambos os servos golpearem com o golpe rápido, os golpes serão resolvidos simultaneamente. Mesmo um golpe feito com o golpe rápido não resolve antes de um **golpe fim de combate** (que sempre resolve primeiro), e uma **esquiva** ainda funciona contra os efeitos de um golpe rápido.

Torpor

Quando um vampiro não consegue reparar suas feridas, ele entra em um sono profundo conhecido como torpor. Um vampiro em torpor é particularmente fraco e vulnerável a ataques de outros de sua espécie. Um vampiro em torpor pode ser queimado por um vampiro através do ato de diablerie (consulte Diablerie abaixo).

Se um vampiro não pode reparar suas feridas, ele entra em torpor. Vampiros em torpor são colocados em uma área ao lado da região não controlada. Quaisquer laçaios, equipamentos e outras cartas no vampiro permanecem com o vampiro quando ele entra em torpor.

Um vampiro em torpor não pode realizar nenhuma ação exceto a ação “**sair de torpor**” e não pode **bloquear** ou jogar **cartas de reação**. Mas pode jogar **modificadores de ação** durante suas ações.

Um vampiro em torpor ainda é considerado controlado, mas não está pronto e ainda é destravado no início da fase de destravar.

Um vampiro em torpor não pode declarar nenhum voto ou sub-voto (se abstém).

Diablerie

Ao cometer diablerie, o diablerista drena o sangue da vítima e fica mais forte, podendo levar qualquer equipamento que a vítima possua. A sociedade vampírica condena este ato, contudo, o risco pode superar a recompensa.

Diablerie é o ato de enviar outro vampiro à morte final bebendo seu sangue. Apenas vampiros prontos podem cometer diablerie. O vampiro que comete diablerie é conhecido como **diablerista**. A diablerie é resolvida da seguinte forma:

1. Todo o sangue da vítima é movido para o diablerista. O sangue que exceder a sua capacidade é drenado normalmente.

2. O diablerista pode pegar qualquer equipamento da vítima.

3. A vítima é queimada. Quaisquer cartas e contadores nela também são queimados.

REGRAS AVANÇADAS

4. Se a vítima era mais velha (tinha uma capacidade maior) do que o diablerista, o diablerista pode receber uma Disciplina: Seu controlador pode procurar em sua biblioteca, pilha de cinzas ou mão para pegar uma carta de mestre de Disciplina para colocar no diablerista e depois embaralhar sua biblioteca ou repor até o tamanho de sua mão, conforme necessário. Se a carta de Disciplina aumenta a capacidade do diablerista, a diablerie não dá 1 de sangue para preencher essa nova capacidade.

5. Se a vítima era da **Lista Vermelha**, o diablerista pode receber troféus (consulte a pág. 9).

As etapas da diablerie são tratadas como uma única unidade. Nenhum efeito pode ser usado para interromper a diablerie; efeitos podem ser jogados antes ou depois, conforme apropriado.

A Caçada de Sangue

A sociedade vampírica condena o ato de diablerie. A pena por cometer este ato é a morte, e o método de justiça é a caçada de sangue, na qual o diablerista é caçado e destruído por outros de sua espécie. Na prática, entretanto, este tipo de justiça nem sempre é realizada de forma justa, dependendo das conexões que o diablerista tem.

Quando um vampiro comete diablerie, um referendo é imediatamente convocado de forma automática para determinar se uma caçada de sangue será declarada para o diablerista. Se o referendo for aprovado, uma caçada de sangue é decretada e o diablerista é queimado. Este

referendo não é uma ação, portanto não pode ser bloqueado e modificadores de ação e cartas de reação não podem ser jogados. Fora isso, este referendo é tratado como qualquer outro.

4. FASE DE INFLUÊNCIA

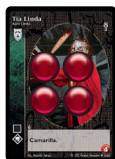
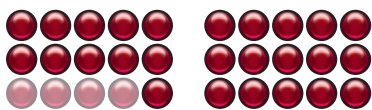
Os Matusaléns se esforçam veementemente para dominar a sociedade dos vampiros, mas a maioria dos mais jovens reluta em obedecer aos caprichos dos antigos. Os Matusaléns devem aplicar seus recursos habilmente para aliciar seus irmãos mais novos a cumprir suas ordens (com grande frequência, os vampiros nem percebem que estão sendo manipulados).

Sua fase de influência permite que você dedique um pouco de seus recursos para ganhar o controle dos vampiros em sua região não controlada. Esta fase também pode ser usada para mover novos vampiros de sua **cripta** para sua região não controlada. As atividades conduzidas nesta fase são administradas por meio de um tipo de “ação da fase de influência” chamada de transferência. As **transferências**, assim como as ações da fase de mestre, não são representadas por contadores e não podem ser guardadas para uso posterior.

Cada Matusalém normalmente tem 4 transferências no início de sua fase de influência. No entanto, para equilibrar a vantagem de começar os Matusaléns não recebem a cota total de transferências durante os primeiros três turnos da partida. Em vez disso, o Matusalém que tiver o primeiro turno recebe apenas 1 transferência em sua primeira fase de influência. O Matusalém que joga o segundo turno recebe 2 transferências na sua vez, e o Matusalém que joga no terceiro turno recebe 3 transferências. Depois disso, cada Matusalém recebe as 4 transferências padrão durante suas fases de influência.

Durante sua fase de influência, você pode gastar as transferências da seguinte forma:

- Gaste 1 transferência para mover 1 contador de recurso de seus recursos para um vampiro em sua região não controlada.
- Gaste 2 transferências para mover 1 contador de sangue de um vampiro em sua região não controlada para seus recursos.
- Gaste 4 transferências e queime 1 de recurso para mover um vampiro de sua cripta para sua região não controlada.



Pronto




Não Controlado


A qualquer momento durante esta fase, se um vampiro tiver pelo menos tantos **contadores de sangue** quanto sua **capacidade**, o Matusalém pode virar com a face voltada para cima aquele vampiro e movê-lo para a **região pronta**, destravado. Os contadores são mantidos nele para representar seu sangue. Contadores que excedam sua capacidade são drenados imediatamente, como de costume. Se um vampiro movido para a região pronta conceder transferências adicionais, elas não podem ser usadas neste turno porque as transferências são obtidas no início da fase de influência. Outros tipos de cartas de cripta são tratados da mesma forma.

Nora chega à fase de influência. Ela tem 4 transferências para gastar, mas apenas 2 de recursos. Ela vê que investiu 6 contadores de sangue em um vampiro chamado Alexa Draper com uma capacidade de sangue 8, e ela acha que pode vencer a partida se colocar aquele vampiro em jogo. No entanto, ela não pode usar os dois contadores de seus recursos para colocar aquele vampiro em jogo porque isso a eliminaria da partida. Ela também investiu 2 contadores em um vampiro chamado Sybren van Oosten com capacidade de sangue 7 em um turno anterior, então ela gasta 2 de suas 4 transferências para pegar de volta 1 desses contadores e colocá-lo em seus recursos. Agora ela tem 3 de recursos e 2 transferências restantes para gastar. Ela gasta as 2 transferências movendo 2 dos 3 contadores de seus recursos para Alexa Draper e a move para a região pronta.




REGRAS AVANÇADAS

Avançado: Uma carta avançada é um tipo de carta de vampiro da sua cripta. Uma carta avançada possui um ícone especial  sob o ícone do clã. A carta avançada é uma carta de vampiro em todos os aspectos, portanto, pode ser influenciada da maneira normal.

Além disso, se você já controla a versão avançada ou então sua versão regular “base” do vampiro e a outra versão está em sua região não controlada, você pode gastar 4 transferências e 1 contador de recurso para mover a carta de vampiro de sua região não controlada para a carta de vampiro controlada (coloque a carta avançada em cima da carta base). As duas cartas efetivamente se **fundem**  para formar um só vampiro.

As particularidades desta fusão são as seguintes. Os contadores e cartas no vampiro já em jogo permanecem, mas quaisquer contadores ou cartas (se houver) no vampiro vindo da região não controlada são queimados. A carta avançada e a carta base são tratadas como uma só carta de vampiro, mesmo se enviada para a região não controlada de alguma forma, até que o vampiro seja queimado. Quaisquer efeitos em jogo que tenham como alvo o vampiro agora têm como alvo a versão fundida.

Quando fundido, o texto na carta base ainda se aplica, mas o resto da carta é ignorado (capacidade, Disciplinas etc.). A carta avançada aplica-se integralmente. Se a carta avançada entrar em conflito com a carta base (uma seita diferente, por exemplo), a carta avançada tem precedência. Algumas cartas fundidas têm um efeito adicional que só se aplica se a carta for fundida com sua carta base. Este efeito é identificado no texto da carta pelo ícone **fundido** .

O vampiro avançado (fundido ou não) irá **contestar** outras cópias do mesmo vampiro (avançado ou não) em jogo, como de costume.

5. FASE DE DESCARTE

Em sua fase de descarte, você recebe por padrão uma **ação da fase de descarte**. Você pode usar uma ação da fase de descarte para descartar uma carta de sua mão e comprar outra para repor. As ações da fase de descarte não utilizadas são perdidas; não podem ser guardadas para mais tarde.

REGRAS AVANÇADAS

Você pode usar uma ação da fase de descarte para colocar uma **carta de evento** em jogo, mas não mais do que uma por fase. Alguns efeitos podem alterar o número de ações da fase de descarte que você recebe ou podem fornecer a você maneiras alternativas de usar as suas ações da fase de descarte.

FINALIZANDO O JOGO

Quando um Matusalém fica sem **contadores de recursos**, este é eliminado da partida. Se você for eliminado, todas as cartas que você controla serão removidas do jogo. Todas as cartas de seus rivais que você controlava são devolvidas a eles no final da partida. Qualquer uma de suas cartas controladas por outros Matusaléns permanece em jogo normalmente. A partida continua até que reste apenas um Matusalém.

Você ganha 1 **ponto de vitória** e 6 **contadores de recursos** do banco de sangue sempre que sua presa for eliminada (não importa como ou por quem). Você recebe um ponto de vitória adicional se for o último Matusalém restante. No final da partida, o vencedor é o Matusalém com mais pontos de vitória, mesmo que tenha sido eliminado.

Em caso de empate não há vencedor da partida.

EXCEÇÃO: Se um Matusalém for eliminado ao mesmo tempo que sua presa é eliminada, o Matusalém obtém o ponto de vitória, mas não ganha 6 contadores de recursos.

Quando sua presa é eliminada, o próximo Matusalém à sua esquerda (a presa do Matusalém eliminado) se torna sua nova presa e você se torna seu novo predador.

Ana, Elisa, Ricardo, Carlos e Pedro estão sentados no sentido horário ao redor de uma mesa, nessa ordem. Pedro é eliminado primeiro. Pedro é a presa de Carlos, então Carlos ganha 6 de recursos e 1 ponto de vitória. Carlos é eliminado em seguida por Ricardo. Como agora Carlos é a presa de Ricardo, Ricardo recebe 6 de recursos e 1 ponto de vitória. Elisa é eliminada em seguida, então Ana ganha 6 de recursos e 1 ponto de vitória. Agora, Ana e Ricardo são os únicos que restaram, então cada um é presa do outro. Todos os recursos que Ricardo ganhou não o salvam de sucumbir, desta forma Ana recebe 6 de recursos e outro ponto de vitória. Já que Ana não foi eliminada, ela ganha um ponto de vitória adicional. Na pontuação final Ana é a vencedora com 3 pontos de vitória, Ricardo e Carlos têm 1 ponto de vitória, e Elisa e Pedro têm 0 pontos de vitória.

REGRAS AVANÇADAS

Retirando-se da Partida

Você também pode encerrar sua participação na partida declarando sua intenção de desistir dela. Se você esgotou sua biblioteca e começou seu turno com uma mão menor que o normal, você tem a opção de retirar-se da partida. Para exercer esta opção, você deve anunciar sua intenção de retirar-se durante a fase de destravar. Para que a retirada seja bem-sucedida, você deve atender às seguintes condições:

- Nenhum de seus servos devem entrar em combate até sua próxima fase de destravar.
- Nenhum de seus servos devem perder (ou gastar) sangue até sua próxima fase de destravar.
- Você não deve perder (ou gastar) nenhum recurso até sua próxima fase de destravar.

Se você atendeu a essas condições ao iniciar sua fase de destravar, você se retirou da partida com sucesso. A retirada falha se você perder um único contador de sangue ou recurso, mesmo se você também ganhar o suficiente para compensar a perda.

Se você se retirar com sucesso, receberá 1 ponto de vitória para adicionar a todos os pontos de vitória já ganhos. Seu predador não ganha 1 ponto de vitória ou qualquer recurso pela sua retirada.



REGRAS AVANÇADAS

SEITAS VAMPÍRICAS

Alguns dos vários clãs de vampiros se agruparam em seitas. Cada seita representa clãs com filosofias e objetivos semelhantes. Cada seita tem seus próprios códigos de conduta e sua própria estrutura política e títulos.

Um vampiro sempre pertence a uma e apenas uma seita. Se um vampiro muda de seita, ele não pertence mais à antiga seita, mas sim à nova.

Não importa a seita, um vampiro não pode ter mais de um título. Se um vampiro com um título ganha outro, ele perde o primeiro título, mesmo que o novo título seja um rebaixamento. Se um vampiro com um título contestado (consulte Títulos Contestados, pág. 18) ganha um título, ele imediatamente concede o título contestado.

Um vampiro deve pertencer à seita apropriada para receber um título. Se um vampiro com um título muda de clã ou seita para um clã ou seita inadequado para seu título, ele perde o benefício do título até que seu clã ou seita mude apropriadamente. Se ele receber um novo título, ou se seu título for contestado (consulte Títulos Contestados, pág. 18), ele imediatamente concede o título antigo.

Camarilla

Somente vampiros da Camarilla podem possuir os títulos da Camarilla como primogênito, príncipe, justicar e membro do Círculo Interno. Além disso, os títulos de justicar e Círculo Interno de cada clã são únicos (consulte Títulos Contestados, pág. 18) e só podem ser mantidos por vampiros daquele clã. O título de príncipe está associado a uma determinada cidade e pode ser contestado por outro vampiro que reivindique qualquer título para a mesma cidade. O título de primogênito não é único e não pode ser contestado.

Anarquista (Anarch)

Alguns vampiros são, por padrão, Anarquistas conforme descrito neles. Um vampiro sem título que não seja Anarquista pode se tornar um Anarquista com uma ação não direcionada com +1 de furtividade que custa 2 pontos de sangue, ou 1 de sangue se o controlador controlar pelo menos 1 outro Anarquista pronto. Um vampiro também pode se tornar um Anarquista por certos efeitos de cartas. Tornar-se Anarquista constitui uma mudança de seita (veja acima). Como outras seitas, ser Anarquista não tem efeito no jogo, exceto conforme definido pelas cartas e efeitos no jogo. Algumas cartas só podem ser jogadas por vampiros Anarquistas.

Barão é um título que só pode ser mantido por um Anarquista. O título de barão está associado a uma determinada cidade e pode ser contestado por outro vampiro que reivindique o título de príncipe, arcebispo ou barão da mesma cidade. Se um barão muda de seita, este perde o benefício do título até se tornar Anarquista novamente, como de costume para os títulos.

Independente (Independent)

Qualquer vampiro não alinhado com alguma das principais seitas é um vampiro independente. Estes vampiros são identificados simplesmente como “Independentes” no texto da carta.

Alguns vampiros independentes podem começar com votos, conforme listado no texto da carta. Trate estes vampiros como se eles tivessem títulos próprios.

EDIÇÕES LEGADAS

As regras detalhadas abaixo em “Outras Seitas Vampíricas” e “Peculiaridades” referem-se a cartas lançadas em edições anteriores à Quinta Edição de Vampire: The Eternal Struggle.

Essas edições de cartas são completamente compatíveis com Vampire: The Eternal Struggle Quinta Edição, mas muitas das histórias contadas com essas cartas são do passado do Mundo das Trevas, conforme os Membros enfrentam novas ameaças e mudanças de fidelidade.

OUTRAS SEITAS VAMPÍRICAS

Sabá (*Sabbat*)

Somente os vampiros do Sabá podem ter os títulos do Sabá como bispo, arcebispo, priscus, cardeal e regente. Como os príncipes da Camarilla, o título de arcebispo está associado a uma determinada cidade e pode ser contestado por outro vampiro que reivindica qualquer título para a mesma cidade. O título de regente é único (consulte Títulos Contestados, pág. 18). Os outros títulos do Sabá não são únicos e não podem ser contestados.

Durante a etapa de votação de um referendo, o Matusalém recebe:

1 voto por cada bispo pronto

2 votos por cada arcebispo pronto

3 votos por cada cardeal pronto

4 votos por cada regente pronto

O Bloco Prisci: Os prisci, como grupo, têm 3 votos. Durante um referendo, o bloco prisci de 3 votos é declarado “a favor” ou “contra” o referendo de acordo com o sub-referendo prisci. Cada priscus pronto fornece 1 sub-voto para este sub-referendo, e os votos normais não podem ser usados neste sub-referendo. Cada sub-voto é “a favor” ou “contra” o referendo principal. O lado que tiver o maior número de sub-votos no sub-referendo ganha 3 votos no referendo principal. Se o sub-referendo estiver empatado, o bloco prisci se abstém do referendo principal.

À medida que os vampiros declaram seus sub-votos no sub-referendo, o bloco prisci de 3 votos pode mudar entre “a favor”, “contra” e “abstenção” (conforme a maioria no sub-referendo votar). Cada vampiro deve declarar todos os seus votos e sub-votos de acordo.

Para o propósito dessas regras, os clãs antitribu são distintos de seus equivalentes não-antitribu. Um vampiro de um dos clãs antitribu não se qualifica para jogar uma carta que requeira a contraparte e vice-versa. Da mesma forma, se um vampiro muda de seita, seu clã não muda automaticamente.

Por exemplo, um Malkaviano que se torna Sabá via a carta *Caindo no Fogo* (*Into The Fire*) ainda é um Malkaviano, não um Malkaviano antitribu. Um Lasombra que se torna Camarilla é um Lasombra da Camarilla.

Laibon

Somente vampiros Laibon podem ter os títulos laibon de kholo e magaji. O título magaji não é único e não pode ser contestado. Os títulos de kholo do clã só podem ser detidos por um vampiro do clã apropriado, e cada um é único para aquele clã (consulte Títulos Contestados, pág. 18).

Durante a etapa de votação de um referendo, um Matusalém ganha 2 votos para cada kholo ou magaji pronto que controla.

PECULIARIDADES (TRAITS)

Peculiaridades são atributos que os servos podem ter para interagir com outros efeitos do jogo. Essas peculiaridades podem permitir que os servos joguem certas cartas que requerem uma característica específica ou sejam afetados por certos efeitos do jogo.

Círculo (*Circle*): Esta peculiaridade define que cada Irmão de Sangue é identificado com um círculo particular. Um vampiro sem uma designação de círculo é de seu próprio círculo. Círculo Interno não é um círculo de Irmãos de Sangue.

Escasso (Scarce): Quando um Matusalém move um vampiro escasso de sua região não controlada para sua região pronta durante sua fase de influência, ele deve queimar 3 de recursos para cada vampiro do mesmo clã que já controla.

Escravo (Slave): Alguns servos são identificados como escravos de um clã específico. Um escravo não pode executar uma ação direcionada se seu controlador não controlar um membro pronto do clã especificado. Além disso, se um membro do clã especificado controlado pelo mesmo Matusalém for bloqueado, o controlador pode travar o escravo para cancelar o combate, destravar o vampiro agente e fazer com que o escravo entre em combate com o servo bloqueador.

Estéril (Sterile): Vampiros estéreis não podem realizar ações para colocar outros vampiros em jogo.

Infernalista (Infernalist): Um servo infernalista não destrava normalmente na fase de destravar. Durante a fase de destravar de seu controlador, ele pode queimar 1 de recurso para destravar aquele servo Infernalista.

Lista Vermelha (Red List): Qualquer Matusalém pode usar uma ação da fase de mestre para marcar um servo da Lista Vermelha para o turno atual. Qualquer vampiro pronto que ele controla pode entrar em combate com um servo da Lista Vermelha marcado com uma ação ① com +1 de furtividade que custa 1 de sangue. Cada vampiro pode realizar esta ação apenas uma vez a cada turno. Se um vampiro queimar um servo da Lista Vermelha em combate ou com uma ação direcionada (incluindo diablerie, seu controlador pode procurar em sua biblioteca, pilha de cinzas e/ou mão por uma carta de mestre de troféu para colocar naquele vampiro e depois embaralhar sua biblioteca ou repor até o tamanho de sua mão, conforme necessário. Outros troféus em jogo que ainda não foram premiados podem ser movidos para este vampiro também, conforme o controlador

de cada troféu desejar. Isto é feito antes que o referendo de caçada de sangue seja convocado, se houver.

Mão Negra (Black Hand): Esta peculiaridade permite que um servo jogue ou use cartas que requerem servos da Mão Negra.

Sangue Amaldiçoado (Blood Cursed): Um vampiro que tem o Sangue Amaldiçoado não pode cometer diablerie.

Voo (Flight): Esta peculiaridade permite que um servo jogue ou use cartas que requerem Voo.

Pode haver outras peculiaridades que permitem que vampiros e servos joguem determinadas cartas.

GLOSSÁRIO

VAMPIRE: THE ETERNAL STRUGGLE

Ação da Fase de Descartar (Discard Phase Action): Durante sua fase de descarte, você recebe uma ação da fase de descarte que pode ser usada para descartar uma carta de sua mão ou jogar uma carta de evento, por exemplo.

Ação da Fase de Mestre (Master Phase Action): A atividade pessoal do Matusalém para o turno.

Ação Direcionada (Directed Action): Uma ação de um servo de um Matusalém que tem como alvo um ou mais outros Matusaléns, ou os servos ou cartas que eles controlam.

Ação Não Direcionada (Undirected Action): Uma ação que não é direcionada e pode ser bloqueada tanto pela presa como pelo predador.

Adicionar (Add): Por padrão, os contadores de sangue são adicionados a partir do banco de sangue.

Aliado (Ally): São um tipo de servo diferente dos vampiros. Colocados em jogo por uma ação de recrutar aliado, eles agem independentemente do servo que os recrutou, mas não podem agir no turno em que são recrutados.

Anexada (*Attached*): Se uma carta for colocada em outra carta, ambas serão consideradas anexadas uma a outra.

Banco de Sangue (*Blood Bank*): Repositório inesgotável de contadores de sangue que não estão em uso.

Biblioteca (*Library*): O baralho que contém as cartas de um matusalém, que são mestre, servo e evento das quais sua mão é composta.

Bloquear (*Block*): A tentativa bem-sucedida de um servo de impedir a ação de outro servo. Normalmente concluído com um combate.

Caçada de Sangue (*Blood Hunt*): O ato de queimar um vampiro que cometeu diablerie. Um referendo é conduzido para ver se uma caçada de sangue é decretada.

Caçar (*Hunt*): A ação que um vampiro realiza para recuperar sangue.

Capacidade (*Capacity*): O número máximo de contadores de sangue que um vampiro pode ter. É também uma medida relativa da idade do vampiro.

Carta de Ação (*Action Card*): Uma carta que um servo pode jogar para realizar uma ação especial.

Carta de Combate (*Combat Card*): Uma carta que um servo pode jogar em combate.

Carta de Evento (*Event Card*): Uma carta de biblioteca que pode ser jogada como uma ação da fase de descarte.

Carta de Mestre (*Master Card*): Uma carta de biblioteca que pode ser usada como uma ação da fase de mestre.

Carta de Mestre Fora do Turno (*Out-of-Turn Master Card*): Um tipo de carta de mestre que só pode ser jogada durante o turno de outro Matusalém, usando a próxima ação da fase de mestre do Matusalém que a joga. Um Matusalém nunca pode jogar mais de uma carta de mestre fora do turno entre dois de seus turnos, mesmo se ele recuperar uma ação da fase de mestre.

Carta de Reação (*Reaction Card*): Uma carta jogada por um servo pronto e destravado de um Matusalém em resposta a uma ação realizada por um servo controlado por outro Matusalém.

Carta de Servo (*Minion Card*): Qualquer carta de biblioteca que não seja de mestre ou de evento. Uma carta que um servo pode jogar.

Contestar (*Contest*): A luta pelo controle de uma carta ou título único.

Cripta (*Crypt*): O baralho de cartas contendo os vampiros de um Matusalém.

Dano Agravado (*Aggravated Damage*): Tipo de dano que os vampiros não podem reparar. Pode até queimar um vampiro ferido.

Dano Ambiental (*Environmental Damage*): O dano que não vem de um servo.

Descartar (*Discard*): O ato de mover uma carta da mão para a pilha de cinzas.

Despertar (*Wake*): Um vampiro que desperta durante uma ação pode tentar bloquear aquela ação e/ou jogar cartas de reação como se estivesse destravado durante a ação. Os efeitos de despertar sempre podem ser jogados durante a janela “enquanto uma carta é jogada”, a fim de possibilitar que outras cartas de reação possam ser jogadas nesta janela. Uma carta de reação que destrava um vampiro, mas não o desperta, não é considerada um efeito de despertar e não pode ser jogada durante a janela “enquanto uma carta é jogada”.

Destravar (*Unlock*): Desvirar uma carta restaurando sua posição original.

Diablerie: O ato de queimar um vampiro em torpor. Pode ser usado para ganhar uma Disciplina.

Diablerista (*Diablerist*): Um vampiro que comete diablerie. Uma caçada de sangue pode ser convocada para queimar um diablerista.

Efeitos “Travar X para Fazer Y”: Tais efeitos não podem ser usados por servos travados sob um efeito de despertar. Os efeitos “Trave X, Faça Y” podem ser usados por servos travados sob um efeito de despertar.

Empregador (*Employer*): O servo no qual um lacaio é colocado.

Equipamento (*Equipment*): Um objeto que um servo usa para um bônus ou habilidade especial.

Esquiva (*Dodge*): Um golpe que protege um servo e as cartas dele contra o golpe de um servo oponente. Os lacaios não são protegidos.

Ferido (Wounded): Um vampiro que recebeu danos que não foram reparados ou um vampiro em torpor ou a caminho do torpor é considerado ferido.

Fim de Combate (Combat Ends): Um golpe que finaliza o combate antes que qualquer dano ou outros efeitos de golpe ocorram.

Força (Strength): A quantidade de dano que um servo inflige com um golpe de mão normal.

Furtividade (Stealth): Uma medida de quão bem um servo evita as tentativas de outros servos de bloquear sua ação. Se exceder a percepção do servo bloqueador, o bloqueio falha.

Golpe (Strike): O esforço de um servo em combate para ferir seu oponente ou para evitar ser atingido por ele.

Golpe Adicional (Additional Strike): Permite que um servo ataque mais uma vez na mesma rodada de combate, na mesma distância do golpe inicial.

Golpe Rápido (First Strike): Um golpe ofensivo feito mais rápido do que o normal, de modo que o golpe seja resolvido antes que um golpe ofensivo normal seja.

Grupo (Group): Um número em uma carta de cripta que restringe a construção de cripta. Uma carta de cripta com o grupo “qualquer” não está sujeita à restrição de grupo.

Lacaio (Retainer): Uma criatura mortal ou ser que serve a um servo. Colocados em jogo por uma ação de empregar lacaios, eles permanecem com o servo que os empregou e não podem agir de forma independente.

Limitado (Limited): Alguns efeitos cumulativos são proibidos pelas regras. Por exemplo, não mais do que uma carta de modificador de ação pode ser jogada para aumentar o sangrar durante uma ação de sangrar. Da mesma forma, um servo não pode usar mais de uma carta ou efeito (uma fonte) para obter golpes adicionais por rodada de combate.

Essas regras são lembradas nessas cartas pelo texto de carta “(limitado)”. (Consulte Sangrar, pág. 20 e Golpes Adicionais, pág. 30).

Manobra (Maneuver): Os esforços de um servo em combate para se afastar ou se aproximar do servo oponente.

Modificador de Ação (Action Modifier): Uma carta que o servo agente pode jogar para modificar a ação que está realizando.

Monstro (Monster): Qualquer servo ou lacaio que não seja mortal ou animal. Vampiros são monstros.

Percepção (Intercept): Uma medida de quão bem um servo pode bloquear a ação de outro servo. Se for igual ou superior à furtividade do servo agente, o bloqueio do servo é bem-sucedido. Percepção não pode ser jogada a menos que seja necessária.

Pilha de Cinzas (Ash Heap): A pilha de descarte.

As cartas que são queimadas ou descartadas são devolvidas à pilha de cinzas de seu proprietário. Uma ação que visa a pilha de cinzas é sempre considerada não direcionada.

Ponto de Vitória (Victory Point): A medida usada para classificação de um Matusalém. Um Matusalém recebe 1 ponto de vitória quando sua presa é eliminada e por ser o último Matusalém na partida. O Matusalém com mais pontos de vitória no final da partida vence.

Portador (Bearer): O servo em que um equipamento é colocado. Se o equipamento se referir a um tipo de portador (por exemplo, “o portador com Auspícios”), então o equipamento só pode ser usado por esse tipo de portador.

Predador (Predator): A pessoa que está à direita do Matusalém.

Presa (Prey): A pessoa que está à esquerda do Matusalém.

Um Matusalém recebe 1 ponto de vitória e 6 de recursos quando sua presa é eliminada.

Pressionar (Press): Os esforços de um servo em combate para escapar ou perseguir o servo oponente.

Queimar (Burn): O ato de mover uma carta em jogo para a pilha de cinzas. Uma carta queimada vai para a pilha de cinzas de seu proprietário. Um contador ou marcador queimado é devolvido ao banco de sangue.

Recurso(s) (Pool): Um contador ou conjunto de contadores que representam a influência de um Matusalém. Um Matusalém é eliminado se seus recursos se esgotarem.

Referendo (Referendum): A parte de uma ação política ou um referendo de caçada de sangue, durante o qual os termos são definidos, os votos e os sub-votos são declarados e os efeitos são aplicados (se aprovado).

Região Controlada (Controlled Region):

Área contendo as cartas controladas de um Matusalém.

Região de Torpor (Torpor Region): A área onde os vampiros são colocados quando não podem reparar os danos causados a eles. Um vampiro em torpor é vulnerável a tentativas de diablerie e não está pronto, mas ainda é considerado controlado.

Região Não Controlada (Uncontrolled Region):

Área que contém os vampiros não controlados de um Matusalém.

Região Pronta (Ready Region): Área contendo os servos do Matusalém que não estão em torpor.

Retirar-se (Withdraw): Uma tentativa de sair da partida por um Matusalém que ficou sem cartas em sua biblioteca.

Título (Title): Uma carta de título é um marcador de um título. Se o título for concedido ou perdido, a carta será queimada. Se o título for único, as contestações são pagas com sangue do vampiro, como é normal para títulos.

Roubar, uma carta (Steal, a card): O Matusalém que rouba uma carta assume o controle permanente dela. A carta permanece na mesma região que estava antes (por exemplo, se um vampiro em torpor for roubado, ele permanece em torpor. Se a carta roubada estiver anexada a outra carta, o Matusalém que a roubar pode anexar a carta roubada a uma carta do mesmo tipo que controla (por exemplo, um local que está anexado a um servo será movido para outro servo que controla).

Sangrar (Bleed): Uma ação que tenta queimar os recursos de outro Matusalém. Normalmente, só pode ser tentado contra a presa de um Matusalém.

Sangue ou Contador de Sangue (Blood ou Blood Counter): Um contador que representa a capacidade de um vampiro de se reparar ou de realizar certos feitos.

Servo (Minion): Um vampiro ou aliado.

Servo Agente (Acting Minion): O servo que está executando a ação atual.

Servo Bloqueador (Blocking Minion): O servo que está tentando bloquear uma ação ou o servo que bloqueou a ação atual com sucesso.

Servo Pronto (Ready Minion): Um servo na região pronta que pode, portanto, executar e tentar bloquear ações.

Título (Title): Uma carta de título é um marcador de um título. Se o título for concedido ou perdido, a carta será queimada. Se o título for único, as contestações são pagas com sangue do vampiro, como é normal para títulos.

Torpor: Consulte Região de Torpor.

Transferência (Transfer): Ação da fase de influência usada para mover recursos para ou de um vampiro não controlado ou mover uma carta da cripta para a região não controlada.

Travar (Lock): Virar uma carta de lado.

Normalmente feito para indicar que a carta foi ativada para alguma finalidade.

Única (Unique): Somente uma cópia de uma carta única pode estar em jogo por vez. Se outro Matusalém colocar uma cópia da carta em jogo, as cópias serão contestadas (e fora do jogo até que todas menos uma seja concedida (consulte Cartas Contestadas, pág. 17). Vampiros são únicos, por padrão.

Vantagem, A (Edge, The): Um marcador que em qualquer momento simboliza quem tem a Vantagem.

Vida ou Contador de Vida (Life ou Life Counter): Um contador que representa a saúde de um laçao ou aliado.

Votação (Polling): A etapa de um referendo durante o qual os votos são declarados.

GLOSSÁRIO DO MUNDO DAS TREVAS

A seguir um glossário de alguns dos termos relevantes do mundo de Vampiro: A Máscara.

Abrço (Embrace): O ato de transformar um mortal em vampiro.

Amaranto (Amaranth): O ato de matar um vampiro bebendo todo o seu sangue. Normalmente conhecido como diablerie.

Anarquistas (*Anarchs*): Uma seita de vampiros que saiu do lado da Camarilla e se rebelou contra sua autoridade.

Antediluviano (*Antediluvian*): Um vampiro antigo, neto de Caim. A maioria dos principais clãs da Camarilla foi criada pelos Antediluvianos.

Arconte (*Archon*): Um poderoso vampiro que viaja de cidade em cidade, a serviço de um justicar.

Barão (*Baron*): Um soberano Anarquista de uma região.

Besta, A (*Beast, The*): Os impulsos e desejos que afastam os Membros de sua humanidade e os transformam em monstros.

Caçada de Sangue (*Blood Hunt*): Um sistema de punição para vampiros que desrespeitam as leis da Máscara. O vampiro caçado é morto por aqueles que atendem ao chamado.

Caim (*Caine*): O primeiro vampiro, de quem todos os outros vampiros supostamente descendem.

Camarilla, A (*Camarilla, The*): Uma seita formada por vários clãs que se uniram e são governados pelas Tradições.

Canaille: Uma seita formada por vários clãs que se uniram e são governados pelas Tradições.

Carniçal (*Ghoul*): Uma criatura que bebe o sangue de um vampiro, mas não teve seu sangue drenado anteriormente.

Clã (*Clan*): Um grupo de vampiros que compartilha certas características místicas e físicas.

Consanguíneo (*Consanguineous*): Que pertence ao mesmo clã (geralmente usado para se referir a um membro mais jovem).

Domínio (*Domain*): O feudo (geralmente uma cidade) reivindicado por um vampiro, na maioria das vezes um príncipe.

Elísio (*Elysium*): O nome dado a um lugar onde os anciões da Camarilla se encontram.

Gehenna: O Armagedom iminente no qual os Antediluvianos se levantarão e devorarão todos os Membros.

Justicar: Um vampiro que serve como juiz, júri e executor daqueles que quebraram as Tradições da Camarilla.

Lacaio (*Retainer*): Um mortal ou criatura que serve a um mestre vampiro.

Laço de Sangue (*Blood Bond*): Um vínculo misterioso que se forma entre Membros que bebem o sangue uns dos outros. O laço de sangue pode dar ao doador o controle do receptor.

Livro de Nod, O (*Book of Nod, The*): O livro sagrado dos Membros, que supostamente traça suas origens e história. A maior parte foi perdida no tempo.

Máscara, A (*Masquerade, The*): A Tradição de manter os mortais ignorantes sobre a existência de vampiros, essencial para a sobrevivência.

Matusalém (*Methuselah*): Um vampiro poderoso, com milhares de anos (mas ainda algumas gerações mais jovem que os Antediluvianos), envolvido na Luta Eterna à distância ou em completo anonimato.

Membro (*Kindred*): O termo que os vampiros usam para se referir coletivamente à sua espécie. Os vampiros do Sabá desprezam o termo.

Práxis (*Praxis*): O direito de um príncipe governar um domínio.

Primogênito (*Primogen*): Um conselho de vampiros em uma cidade que apoia o príncipe governante da cidade.

Príncipe (*Prince*): Um vampiro da Camarilla que governa uma cidade e aplica as Tradições à população de vampiros da cidade.

Rebanho (*Kine*): Um termo usado para mortais, altamente depreciativo.

Refúgio (*Haven*): A “casa” de um vampiro; onde ele se protege do sol.

Sabá, O (*Sabbat, The*): Uma violenta seita de vampiros empenhada em destruir os Antediluvianos.

Seita (*Sect*): Um grupo de Membros indiscutivelmente unido sob uma filosofia comum.

Tradições, As (*Traditions, The*): As seis leis da Camarilla. Essas tradições são leis que protegem os vampiros dos mortais e uns dos outros.

Vitae: Sangue de um vampiro.

DÚVIDAS, REGRAS E ESCLARECIMENTOS

DÚVIDAS FREQUENTES

Caçar (*Hunt*)

Um vampiro pode ganhar sangue quando está com a capacidade cheia?

Um vampiro pode ganhar sangue quando está com a capacidade cheia? O vampiro pode caçar, mas qualquer sangue ganho que exceda a capacidade do vampiro “é drenado”.

Furtividade (*Stealth*)

Posso usar o “+1 de furtividade” listado em uma carta de ação para aumentar a furtividade de outra ação que eu joga?

Não. A furtividade listada em uma carta de ação indica a furtividade inicial desta ação. Apenas modificadores de ação e efeitos semelhantes (como O Labirinto, um local que concede furtividade) podem ser usados para aumentar a furtividade após o anúncio da ação.

Política (*Politics*)

Posso jogar modificadores de ação para ganhar votos, mesmo que eles não sejam necessários?

Você pode obter votos somente durante a etapa de votação de um referendo, e você pode fazer isso mesmo se eles não forem necessários.

Posso votar contra um referendo que convoquei?

Claro. Todos os seus votos (incluindo o voto fornecido pela carta de ação política) podem ser usados para votar contra o seu próprio referendo.

Posso queimar uma carta de ação política da minha mão por 1 voto durante um referendo que convoquei?

Não pode se o referendo foi convocado com uma carta de ação política, pois ela já dá 1 voto. No entanto, alguns referendos são convocados sem uma carta de ação política; neste caso, cada Matusalém pode descartar uma ação política de suas mãos para obter 1 voto.

Quando queimo uma carta de ação política para votar, esse voto vem do vampiro agente? Não. Você (como um Matusalém) ganha esse voto. Queimando a Vantagem por 1 voto funciona da mesma maneira.

Se o referendo de uma ação política for reprovado, a ação é considerada bem-sucedida? A ação política é bem-sucedida desde que não seja bloqueada, mesmo que o referendo seja reprovado.

Sangrar (*Bleed*)

Posso jogar um modificador de ação que aumente o sangrar, como Condicionamento, a qualquer momento durante uma ação de sangrar? Posso jogar quando anuncio a ação, por exemplo?

Não, você deve anunciar a ação primeiro e, em seguida, jogar quaisquer efeitos que sejam “utilizáveis quando a ação for anunciada” antes de poder jogar modificadores de ação para aumentar o efeito de sangrar. Mas é ainda melhor esperar até que o Matusalém alvo tenha se recusado a bloquear para aumentar o sangrar!

Quando posso reduzir um efeito de sangrar?

Reduzir um sangrar segue as mesmas regras de aumentar um sangrar: a qualquer momento depois que a ação foi anunciada e os efeitos que são “utilizáveis quando a ação é anunciada” foram jogados.

Quando posso jogar uma carta que muda o alvo de sangrar, como Deflexão? Posso jogar antes que os modificadores de ação de sangrar sejam jogados? E depois?

Se você for o alvo de uma ação de sangrar, deve primeiro recusar o bloqueio. Isso dá uma última oportunidade ao Matusalém agente de aumentar o sangrar contra você. Quer ele aumente ou não, você pode então jogar uma Deflexão para mudar o alvo, que por sua vez pode tentar bloquear ou mudar o alvo também.

O que acontece quando um sangrar que redirecionei para outro Matusalém é redirecionado para mim novamente? Posso tentar bloquear?

Sim, isso abre uma nova janela de bloqueio.

Eu obtenho a Vantagem se o sangrar for de 0? A ação foi bem-sucedida?

A ação de sangrar será bem-sucedida se não tiver sido bloqueada. No entanto, o sangrar em si só é considerado bem-sucedido se a quantidade de sangrar for 1 ou mais. Se for reduzido a 0 ou menos, não é bem-sucedido e você não obtém a Vantagem.

REGRAS E ESCLARECIMENTOS DE CARTAS

Agarrão Imortal (*Immortal Grapple*)

Você deve esperar até que nenhuma outra manobra seja jogada antes de jogar Agarrão Imortal.

Ar de Euforia (*Aire of Elation*)

Apenas um modificador de ação pode ser jogado para aumentar a quantidade de sangrar durante uma ação.

Bacia da Convergência (*Bowl of Convergence*)

Esta carta pode ser equipada por um vampiro sem Auspícios, mas não tem efeito enquanto seu portador não tiver Auspícios.

Bando de Corvos (*Murder of Crows*)

O dano é ambiental (não infligido pelo servo) e é infligido pelo laçao. No entanto, funciona da mesma forma que Corvos Carniceiros.

Biblioteca Arcana (*Arcane Library*)

O sangue adicionado ao vampiro vem do banco de sangue. Você pode gastar 2 transferências para movê-lo para seus recursos depois.

Boneca de Sangue (*Blood Doll*)

Você pode usar esta carta no turno em que a joga, visto que seu efeito é utilizável durante a fase de mestre (diferente da carta Veia).

Cães de Guarda (*Guard Dogs*)

Você pode usar esta carta no turno em que a joga, visto que seu efeito é utilizável durante a fase de mestre (diferente da carta Veia).

Caminho Espelhado (*Mirror Walk*)

Não repor a carta funciona da mesma forma como se estivesse reduzindo o tamanho de sua mão: se você tinha uma mão de 7 antes de jogar a carta, agora você tem uma mão de 6 até a fase de descarte.

Ao contrário de Mudança de Alvo, Caminho Espelhado trava o servo bloqueador antes de terminar a ação.

Campo de Caça: Acadêmico (*Academic Hunting Ground*)

Esta carta requer um Tremere pronto para ser jogada, mas você pode dar sangue a qualquer vampiro pronto que você controle, até mesmo de outro clã.

Esta carta é jogada durante a fase de mestre; isso significa que você terá que esperar até o próximo turno para começar a ganhar sangue com ela.

Campo de Caça: Cidade Alta (*Uptown Hunting Ground*)

Consulte Campo de Caça: Acadêmico.

Campo de Caça: Manicômio (*Asylum Hunting Ground*)

Consulte Campo de Caça: Acadêmico.

Campo de Caça: Subúrbio (*Slum Hunting Ground*)

Consulte Campo de Caça: Acadêmico.

Canção da Escuridão (*Deep Song*)

No superior, se a ação não for bloqueada, o servo alvo é considerado o servo agente: isto significa que ele terá que jogar suas cartas primeiro no combate resultante.

Castelo de Anif, Áustria (*Wasserschloss Anif, Austria*)

Castelo de Anif só pode receber sangue de um Tremere por turno.

Todos os contadores da carta serão perdidos se a carta for queimada.

Cativando Eleitores (*Voter Captivation*)

É jogada após a resolução de ação. Isso significa que você não pode jogar para recuperar recursos e sobreviver se o referendo o deixar com o de recursos.

Ela pode ser jogada antes ou depois de uma Impulso Insano, pois ambas são jogadas após a resolução da ação.

Cativar os Membros (*Enchant Kindred*)

Ao anunciar a ação, você deve escolher entre a versão básica (sangrar com 0 de furtividade) e a versão superior (adicionar sangue com +1 de furtividade). Você não pode fazer as duas ações ao mesmo tempo, como de costume.

Se um vampiro joga Cativar os Membros e destrava (com uma Impulso Insano ou Majestade), aquele vampiro não pode jogar Cativar os Membros novamente neste turno, mesmo em um nível diferente.

Condicionamento (*Conditioning*)

Consulte Ar de Euforia.

Contestar Recursos do Rebanho (*Kine Resources Contested*)

Você não pode atribuir os 4 pontos a um único Matusalém. Você pode atribuir pontos a si mesmo se desejar (ou se não tiver outra escolha).

Corvos Assassinos (*Murder of Crows*)

O dano é ambiental (não infligido pelo servo) e é infligido pelo laçao. No entanto, funciona da mesma forma que Corvos Carniceiros.

Corvos Carniceiros (*Carrion Crows*)

O dano é infligido ao mesmo tempo que os golpes regulares são resolvidos. O dano desta carta não pode ser esquivado, uma vez que a esquiva protege somente do golpe do oponente.

Um golpe: fim de combate, entretanto, termina o combate antes que o dano de Corvos Carniceiros seja infligido.

Dádiva Consanguínea (*Consanguineous Boon*)

Você deve escolher um clã existente, mesmo se nenhum vampiro do clã escolhido estiver em jogo.

Deflexão (*Deflection*)

Um vampiro travado sob um efeito de despertar (como Em Estado de Alerta) pode jogar Deflexão, mesmo no básico. A deflexão no básico irá travá-lo mesmo se já estiver travado (sem efeito), e alterará o alvo da ação de sangrar.

Desafiando o Amanhecer (*Daring the Dawn*)

Você pode jogar antes que qualquer vampiro tente bloquear (para evitar que os vampiros joguem Segunda Tradição: Domínio), ou quando um vampiro tentar bloquear.

Despertar com o Anotecer (*Wake with Evening's Freshness*)

Consulte Em Estado de Alerta.

Desvio Telepático (*Telepathic Misdirection*)

Consulte Deflexão.

Discurso Fascinante (*Bewitching Oration*)

Você tem que esperar até que os termos sejam declarados para jogar esta carta.

Distrito Protegido (*Protected District*)

Consulte Discurso Fascinante.

Em Estado de Alerta (*On the Qui Vive*)

Se você despertar, nada o obriga a bloquear. Você repõe a carta antes de tomar qualquer outra decisão.

Empoderamento dos Ancillae (*Ancilla Empowerment*)

Cada Matusalém perde recursos, incluindo você. Isso pode resultar em vários Matusaléns sendo eliminados ao mesmo tempo. Cada Matusalém cuja presa é eliminada (mesmo que eles

próprios sejam eliminados) ganha 1 ponto de vitória, mas apenas os Matusaléns que sobreviverem à ação ganharão recursos por sua presa ser eliminada.

Encrenqueiro Anarquista (*Anarch Troublemaker*)

Esta carta é jogada durante a fase de mestre; isso significa que você terá que esperar até o próximo turno para poder usá-la. Você pode usá-la para travar os vampiros que já estão travados ou até mesmo para não travar nenhum vampiro (“até dois” pode ser zero), a fim de dar o controle do Encrenqueiro Anarquista caso por exemplo você tenha feito um acordo com sua presa.

Engolido Pela Noite (*Swallowed by the Night*)

É um modificador de ação quando usado no básico e uma carta de combate quando usada no superior.

Ermos, Os (*Barrens, The*)

Esta carta pode ser usada a qualquer momento (inclusive em combate) se você precisar urgentemente de uma carta mais útil.

Fama (*Fame*)

Se o vampiro com Fama for queimado porque recebeu muito dano agravado, por exemplo, ele não entra em torpor primeiro: seu controlador não queima 3 de recursos.

Os 3 de recursos são queimados imediatamente após o vampiro entrar em torpor.

Força Oculta (*Hidden Strength*)

Você não pode jogar a carta se não houver danos a prevenir, para obter um pressionar, por exemplo.

Força Preternatural (*Preternatural Strength*)

A carta mencionada “Placa Arrancada” (*Torn Signpost*) é uma carta não inclusa em Vampire: The Eternal Struggle Quinta Edição.

Gosto de Vitae (*Taste of Vitae*)

Não pode ser usada durante um combate contra um aliado.

Você pode jogar se o vampiro oponente não tiver perdido sangue para tentar comprar outra carta. Deve ser jogada depois da etapa de pressionar.

Governar os Desalinhados (*Govern the Unaligned*)

Consulte Cativar os Membros.

Grande Baile Toreador (*Toreador Grand Ball*)

Se você jogar mais de uma cópia, poderá escolher travar o mesmo Toreador.

Observe que se o Toreador que não destrava normalmente for queimado, as ações diferentes de sangrar do outro Toreador continuarão não podendo ser bloqueadas enquanto esta carta estiver em jogo.

Guiado por Gatos (*Cats' Guidance*)

Se seu servo bloqueador estiver em torpor após o combate, você não pode jogar esta carta, pois somente servos prontos podem jogar cartas de reação.

Impulso Insano (*Freak Drive*)

Se o vampiro foi bloqueado, Impulso Insano é jogada após o combate. Você pode jogá-la até se o vampiro estiver em torpor, desde que tenha sangue para pagar por isso.

Interligados (*Bonding*)

Você não pode jogar o efeito superior de Interligados se não precisar de furtividade (por exemplo, se você não estiver sendo bloqueado).

Jack Sorridente, O Anarquista (*Smiling Jack, The Anarch*)

Se você controlar Jack Sorridente, o Anarquista durante sua fase de destravar, você terá que mover 1 de recurso para a carta, mesmo que isso o elimine do jogo. Cada outro Matusalém deve queimar 1 de recurso ou um de sangue de vampiro para cada contador no Jack, e é possível fazer uma mistura entre vários vampiros e recursos. Falhar em queimar 1 de sangue de um vampiro sem sangue não cumprirá a obrigação.

Justicar Toreador (*Toreador Justicar*)

Você pode escolher um Toreador que já tenha título. Neste caso, ele perde o título anterior e se torna justicar.

Língua Afiada (*Scalpel Tongue*)

Você deve esperar até que um vampiro tenha declarado o voto para jogar Língua Afiada. Um vampiro com votos que está se abstendo não é um alvo válido.

Magia do Ferreiro (*Magic of the Smith*)

Você não precisa anunciar qual carta está procurando ao jogar esta carta. Você não procura em sua biblioteca até que a ação seja bem-sucedida. A carta de equipamento deve vir de sua biblioteca, embora você seja livre para não encontrar nenhum equipamento. Por exemplo, se você repor a Magia do Ferreiro pela carta de equipamento que você queria, você não pode equipar aquela cópia e pode escolher não encontrar nada, mesmo que haja outras cartas de equipamento em sua biblioteca (você ainda embaralha a biblioteca).

Magnum .44 (*44. Magnum*)

Se você usar a manobra fornecida por esta arma durante a etapa de determinar a distância, você se compromete a usar o golpe que ela fornece (dano 2Di). Se você não pode usar esse golpe porque o oponente jogou um Agarrão Imortal, você não pode golpear de forma alguma (você não pode escolher outro golpe).

Missão de Espionagem (*Spying Mission*)

Você pode jogar Missão de Espionagem no superior apenas quando souber que o sangrar será bem-sucedido (de 1 ou mais), isto é, depois de jogar modificadores de ação e depois que os outros Matusaléns declinarem de bloquear e jogar cartas de reação. Se um Matusalém quiser reduzir ou redirecionar o sangrar, ele deve fazer isso antes que você possa jogar a Missão de Espionagem. Se o vampiro agente já tiver uma Missão de Espionagem, a cópia anterior permanece e a nova é colocada no vampiro agente, o que

significa que da próxima vez que você sangrar com sucesso o mesmo Matusalém, todas as cópias aumentarão o sangrar em 2 cada.

Mudança de Alvo (*Change of Target*)

Como a ação termina antes da resolução do bloqueio, o servo bloqueador não é travado por ter bloqueado. Se o servo bloqueador estava travado e usou um efeito de despertar para bloquear, ele permanece travado.

Se o vampiro agente estava realizando uma ação mandatória (como caçar, pois não tinha sangue), ele está “preso”. Ele permanece destravado, mas não pode realizar nenhuma ação.

Museu de Arte (*Art Museum*)

Consulte Biblioteca Arcana.

Noite Sem Rosto (*Faceless Night*)

Se um servo tentar bloquear e falhar, ele ainda pode jogar cartas de reação, como Deflexão. Ele fica travado apenas quando a ação é resolvida (mesmo sendo bem-sucedida ou se foi bloqueada).

Esta carta não tem efeito retroativo e não trava servos que tentaram bloquear ações anteriores.

Ofuscar o Grupo (*Cloak the Gathering*)

Um vampiro travado pode jogar esta carta no superior, porque para jogar cartas de modificador de ação não é preciso estar destravado (ao contrário das cartas de reação). Um servo não pode jogar a mesma carta de modificador de ação mais de uma vez durante uma única ação. No entanto, você pode jogar várias cópias desta carta com diferentes vampiros durante a mesma ação (com o limite de uma por vampiro).

Olhos de Argos (*Eyes of Argus*)

Você não pode jogar Olhos de Argos no superior para despertar e em seguida no básico para obter percepção com o mesmo vampiro, já que um servo não pode jogar a mesma carta de reação mais de uma vez durante uma mesma ação.

Consulte Em Estado de Alerta.

Paradigma Perfeito (*Perfect Paragon*)

No superior, Paradigma Perfeito não conta como aumento da furtividade. Você pode jogá-lo mesmo que ninguém tente bloqueá-lo para tentar comprar outra carta, por exemplo.

Perdido na Multidão (*Lost in Crowds*)

A carta mencionada “Desvanecer no Ar” (*Into Thin Air*) é uma carta não inclusa em Vampire: The Eternal Struggle Quinta Edição.

Prevedo a Destruição (*Foreshadowing Destruction*)

Se jogado no superior contra um alvo com 10 ou mais de recursos, terá somente um efeito ineficaz (+3 de sangrar se o alvo tiver 9 ou menos). Uma vez que não está aumentando o sangrar neste caso, um modificador de ação de sangrar limitado pode ser jogado antes ou depois, contanto que o alvo atual tenha 10 ou mais de recursos.

Consulte também Ar de Euforia.

Quartel General Ventrue (*Ventrue Headquarters*)

É você quem ganha os votos, não um vampiro que você controla.

Rebelde (*Rebel*)

Existem outros arquétipos em outras edições.

Rede de Túneis (*Warrens, The*)

Uma ação direcionada contra você inclui: uma ação de sangrar contra você, uma ação para entrar em combate com um de seus servos (por exemplo, uma Canção da Escuridão), uma diablerie contra um de seus vampiros em torpor etc.

Refúgio Descoberto (*Haven Uncovered*)

A ação para queimar o Refúgio Descoberto é direcionada ao Matusalém que jogou a carta, uma vez que as cartas de mestre são controladas pelo Matusalém que as jogou.

Resistir à Força da Terra (*Resist Earth's Grasp*)

A manobra e o pressionar podem ser utilizadas somente durante a mesma rodada. Não podem ser mantidos para uma rodada posterior.

Roubo de Vitae (*Theft of Vitae*)

Pode ser usada de curta ou de longa distância. Roubar sangue não conta como dano: não pode ser prevenido.

Roubar sangue resolve antes de queimar sangue para reparar o dano. Por exemplo, se o seu vampiro está vazio e rouba 1 sangue do servo oponente que está golpeando de volta com 1 de dano, você ganha o sangue primeiro, então você o queima para reparar 1 de dano, deixando seu vampiro vazio, mas ainda pronto.

Um golpe: fim de combate será resolvido antes do Roubo de Vitae. Você não rouba sangue neste caso.

Se dois vampiros roubam sangue um do outro, o sangue é movido simultaneamente.

Sabotagem Sorrateira (*Creeping Sabotage*)

A primeira Sabotagem Sorrateira custa 0 de sangue. Se um servo tentar queimar uma Sabotagem Sorrateira e jogar uma Mudança de Alvo, ele não poderá fazer a mesma ação novamente. No entanto, queimar outra cópia de uma Sabotagem Sorrateira não é considerada a mesma ação.

Segunda Tradição: O Domínio (*Second Tradition: Domain*)

Este não é um efeito de despertar. Se um vampiro travado jogar Segunda Tradição: Domínio, ele deve tentar bloquear. Ele não pode escolher não bloquear para jogar uma Deflexão.

Um vampiro travado não pode jogar Segunda Tradição: Domínio se não for capaz de bloquear: por exemplo, você não pode jogar Segunda Tradição: Domínio se uma ação direcionada não for direcionada a você, ou se a ação não puder ser bloqueada de forma alguma (consulte Desafiando o Amanhecer e Grande Baile Toreador).

Soco Giratório (*Roundhouse*)

Soco Giratório é um golpe de mão; funciona com Agarrão Imortal.

Sonhos da Esfinge (*Dreams of the Sphinx*)

Se você a usar durante seu turno para aumentar o tamanho de sua mão, você primeiro tem a opção de usar uma ação da fase de descarte para descartar uma carta (e repor) antes de diminuir o tamanho de sua mão de volta ao normal, descartando 2 cartas.

Se outro Matusalém jogar Sonhos da Esfinge para contestar a sua, você não poderá travá-la “antes de entrar em contestação”.

Subversão da Pentex™ (*Pentex™ Subversion*)

O servo com esta carta não pode queimá-la sozinho. Somente outros servos, incluindo aqueles controlados por outros Matusaléns, podem queimá-la. Esta ação é direcionada contra o Matusalém que jogou a Subversão da Pentex™. Um servo que não pode bloquear ainda pode jogar cartas de reação, como Deflexão.

Vassalo (*Villain*)

Pode ser jogada em um vampiro com 0 ou 1 de sangue. Você retira o máximo de sangue que puder. A carta mencionada “Drenar o Servo” (*Minion Tap*) é uma carta não inclusa em Vampire: The Eternal Struggle Quinta Edição.

Veia (*Vessel*)

Queimar cartas com nome de Boneca de Sangue é opcional. Se desejar, deve anunciá-lo ao jogar a carta, antes de repor.

A carta é jogada durante a fase de mestre; isso significa que você terá que esperar até o próximo turno para começar a mover sangue com ela.

Veia pode ser jogada em um vampiro controlado por outro Matusalém. Neste caso, você ainda controla esta carta, mas apenas o controlador do vampiro com ela pode usá-la.

Vida na Cidade (*Life in the City*)

Você pode dar sangue a um vampiro pronto controlado por outro Matusalém.

Visita do Capuchinho (*Visit from the Capuchin*)

Você joga a carta, a repõe e então compra mais 4 cartas. Você não poderá repor até que todos os 4 contadores desta carta tenham sido queimados.

As cartas que não são repostas não queimam contadores da Visita do Capuchinho quando são jogadas. Somente ao repor essas cartas os contadores serão removidos.











GUIA RÁPIDO

DISCIPLINAS

-   Animalismo
-   Auspícios
-   Dominação
-   Feitiçaria de Sangue
-   Fortitude
-   Ofuscação
-   Potência
-   Presença
-   Rapidez

TIPOS DE CARTAS

-  Ação
-  Aliado
-  Combate
-  Equipamento
-  Lacaio
-  Modificador de Ação
-  Política
-  Reação

CLÃS

-  Malkaviano
-  Nosferatu
-  Toreador
-  Tremere
-  Ventrue

OUTROS


-  Ação Direcionada
-  Custo de Recursos
-  Custo de Sangue
-  Capacidade


Para obter informações sobre produtos relacionados ao Vampire: The Eternal Struggle visite:
www.blackchantry.com/products/ | www.conclaveweb.com.br/loja-virtual/


Siga-nos nas redes sociais

 @blackchantry

 @conclaveeditora

 @black_chantry

 @conclaveeditora

 @Black_Chantry

 @Conclaveweb

Página do Vampire: The Eternal Struggle no Facebook

www.facebook.com/vampiretheeternalstruggle/



POKÉMON
ESTAMPAS ILUSTRADAS

ESCARLATE e VIOLETA
**FORÇAS
TEMPORAIS**



Regras do Pokémon Estampas Ilustradas

Sumário

Torne-se um Mestre Pokémon!	3	Apêndice 10 – Pokémon V	28
Conceitos básicos do		Apêndice 11 – Pokémon VMAX	28
Pokémon Estampas Ilustradas	3	Apêndice 12 – Formas regionais	29
Como vencer uma partida	3	Apêndice 13 – Cartas de Apoiador ALIADOS	30
Tipos de Energia	4	Apêndice 14 – ALIADOS	30
Partes de uma carta de Pokémon	5	Apêndice 15 – Cartas Estrela Prisma	31
3 tipos de cartas	6	Apêndice 16 – Fóssil Raro e	
Zonas do Pokémon Estampas Ilustradas	7	Fóssil Não Identificado	31
Como jogar	8	Apêndice 17 – Pokémon-GX	32
Como vencer uma partida	8	Regras especiais para Pokémon-GX	32
Como iniciar uma partida	8	Apêndice 18 – Ultracriaturas	33
Partes de um turno	9	Apêndice 19 – Pokémon de tipo duplo	33
Ações do turno	10	Apêndice 20 – Evolução TURBO	34
Condições Especiais	15	Regras especiais para Pokémon TURBO	34
Ligas Pokémon e Baralhos Batalha ex	17	Apêndice 21 – Traços Ancestrais	35
Regras avançadas	18	Apêndice 22 – Hiperequipamento	
Detalhes completos sobre comprar uma nova mão inicial	18	da Equipe Flare	35
O que conta como um ataque?	19	Apêndice 23 – Pokémon-EX	36
Tudo sobre ataques	20	Regras especiais para Pokémon-EX	36
Qual a diferença entre “até” e “qualquer quantidade”?	21	Apêndice 24 – Pokémon de Megaevolução	37
O que deverá fazer se tiver que comprar		Regras especiais para Pokémon de Megaevolução	37
mais cartas do que possui?	21	Apêndice 25 – Cartas da Equipe Plasma	38
O que acontecerá se ambos os jogadores		Apêndice 26 – Pokémon Restaurados	38
vencerem ao mesmo tempo?	21	Notas importantes sobre os Pokémon Restaurados	38
O que é uma partida de morte súbita?	21	Glossário	39
O que conta no nome de um Pokémon?	21	Créditos	41
Construção de baralhos	22		
Apêndice 1– Cartas ACE SPEC	23		
Apêndice 2 – Ancestral e Futurista	24		
Apêndice 3 – Pokémon ex	24		
Apêndice 4 – Pokémon ex Tera	25		
Apêndice 5 – Zona Perdida	25		
Apêndice 6 – Pokémon Radiantes	26		
Apêndice 7 – Pokémon V-ASTRO	26		
Apêndice 8 – Pokémon V-UNIÃO	27		
Apêndice 9 – Estilos de Batalha	28		



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

Torne-se um Mestre Pokémon!

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

Os jogos de cartas colecionáveis são estratégicos e usam cartas que permitem que cada jogador personalize o próprio jogo. A melhor forma de aprender a jogar o Pokémon Estampas Ilustradas é com um Baralho Batalha ex, um baralho de 60 cartas pronto para ser jogado que vem com um guia para iniciantes e tudo de que você precisa para uma partida!

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

Conceitos básicos do Pokémon Estampas Ilustradas

Como vencer uma partida

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



Tipos de Energia

Os Pokémon Nocauteiam os Pokémon oponentes usando ataques ou Habilidades. Os Pokémon precisam de cartas de Energia para abastecer esses ataques. O Pokémon Estampas Ilustradas possui 11 tipos de Energia e você encontrará Pokémon desses 11 tipos no jogo (note que na série *Escarlate e Violeta* não existem cartas de Pokémon de tipo Fada, mas eles existem em expansões antigas).

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



Planta

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



Fogo

Os Pokémon de tipo Fogo possuem grandes ataques! Eles podem deixar seus oponentes Queimados, porém, podem demorar um pouco para reabastecer.



Água

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



Raios

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



Psíquica

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



Luta

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



Escuridão

Os Pokémon de tipo Escuridão possuem ataques sorrateiros que muitas vezes fazem com que os seus oponentes descartem cartas! Eles também podem deixar seus oponentes Envenenados!



Metal

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



Fada

Os Pokémon de tipo Fada possuem truques que farão com que os ataques dos Pokémon oponentes sejam menos efetivos. Desde *Espada e Escudo*, você encontrará alguns Pokémon que eram de tipo Fada aparecendo como Pokémon de tipo Psíquico.



Dragão

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



Incolor

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

Partes de uma carta de Pokémon

TIPO DO POKÉMON

PS

NOME DA CARTA

ESTÁGIO DE EVOLUÇÃO

POKÉMON DO QUAL EVOLUI



Labels for Skeledirge card:
- TIPO DO POKÉMON: Fire (Fogo)
- PS: 180
- NOME DA CARTA: Skeledirge
- ESTÁGIO DE EVOLUÇÃO: Evolui de Crocalor
- POKÉMON DO QUAL EVOLUI: Crocalor (shown in evolution icon)
- Códigos: 630/190

CÓDIGO DA EXPANSÃO

NÚMERO DA CARTA DE COLECIONADOR

NOME DA CARTA

TIPO DE TREINADOR



Labels for Poção card:
- NOME DA CARTA: Poção
- TIPO DE TREINADOR: Item
- TIPO DA CARTA: TREINADOR
- DESCRIÇÃO DA CARTA: Cure 30 pontos de dano de 1 dos seus Pokémon.
- REGRA DE TREINADOR: Você pode jogar quantas cartas de Item quiser durante o seu turno.
- Códigos: 188/190



3 tipos de cartas

Você encontrará 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 de cada carta para ver o Estágio do Pokémon e também o Pokémon do qual ele evolui, se algum.



Cartas de Energia

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



Cartas de Treinador

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



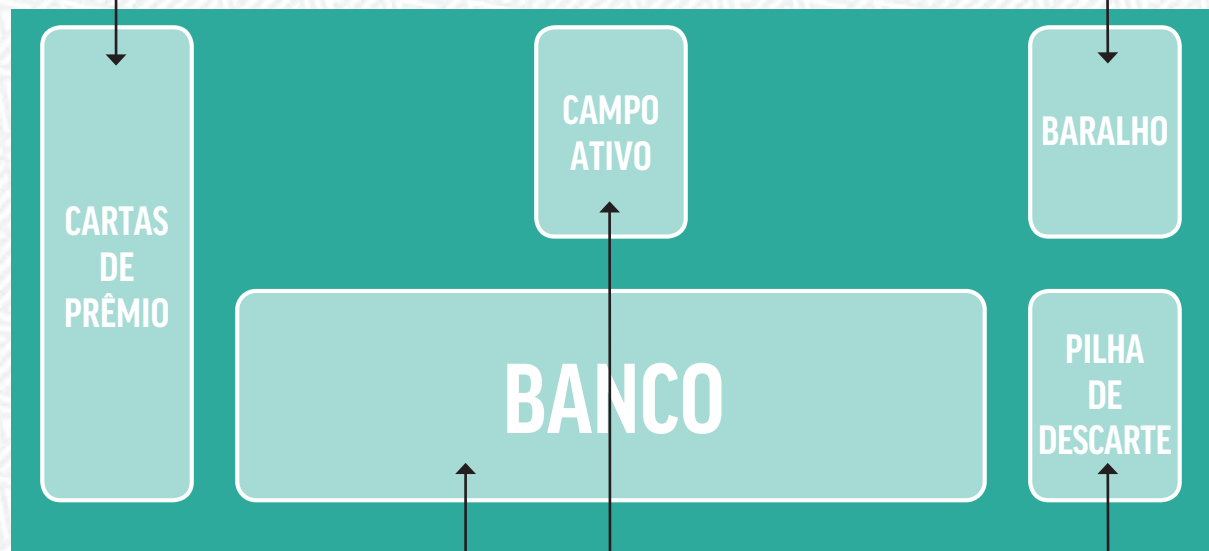
Zonas do Pokémon Estampas Ilustradas

CARTAS DE PRÊMIO

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

BARALHO

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



ZONA DE JOGO

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

MÃO

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

CAMPO ATIVO

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

BANCO

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

PILHA DE DESCARTE

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

Como jogar

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

Como vencer uma partida

Há 3 formas de vencer uma partida:

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

Como iniciar uma partida

- 1) Aperte a mão do seu oponente.
- 2) Jogue 1 moeda. O vencedor decide quem inicia a partida.
- 3) Embaralhe as 60 cartas do seu baralho e compre as 7 cartas de cima.
- 4) Verifique se você tem algum Pokémon Básico na sua mão.
- 5) Coloque 1 dos seus Pokémon Básicos virado para baixo como seu Pokémon Ativo.



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



O que você deverá fazer se não tiver um Pokémon Básico? Bom, primeiro mostre a sua mão para o seu oponente e embaralhe as suas cartas de volta em seu baralho. Depois, compre 7 cartas. Se ainda não tiver um Pokémon Básico, repita o processo.

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

- 7) Coloque as 6 cartas de cima do seu baralho em um lado e viradas para baixo como as suas cartas de Prêmio.
- 8) Os dois jogadores desviram os seus Pokémon Ativos e no Banco e começam a jogar!



Partes de um turno

Cada turno tem 3 partes principais:

1) Compre 1 carta.

2) Execute qualquer uma destas ações em qualquer ordem:

- A. Coloque as cartas de Pokémon Básico da sua mão no seu Banco (quantas desejar).
- B. Evolua seus Pokémon (quantos desejar).
- C. Ligue 1 carta de Energia da sua mão a 1 de seus Pokémon (uma vez por turno).
- D. Jogue cartas de Treinador (quantas desejar, mas apenas 1 carta de Apoiador e 1 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 1 carta. Se não houver cartas em seu baralho que possam ser compradas no início do seu turno, a partida terminará e o seu oponente vencerá.

2) Execute qualquer uma destas ações em qualquer ordem:

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

Escolha 1 carta de Pokémon Básico da sua mão e coloque-a no seu Banco virada para cima. O seu Banco pode acomodar até 5 Pokémon.



POKÉMON BÁSICOS NO BANCO



SUA MÃO

B) Evolua os Pokémon (quantos desejar).

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

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



Exemplo:

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



Notas sobre a Evolução:

nenhum jogador pode evoluir um Pokémon na primeira vez em que entra em jogo. Quando você evolui um Pokémon, ele será novo na partida, por isso não poderá ser evoluído 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 isto.

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

Pegue 1 carta de Energia da sua mão e ligue-a ao seu Pokémon Ativo ou a 1 de seus Pokémon no Banco para indicar que esta é a Energia que irá usar. Você só pode ligar Energia uma vez por 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 poderá 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 possuem 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 juntamente com seus efeitos.
- Você não pode jogar um Estádio se um Estádio com o mesmo nome já estiver em jogo.
- Você só pode usar uma carta de Estádio por turno.



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

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

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

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

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



F) Use as Habilidades (quantas desejar).

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



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



3) Ataque e encerre o seu turno

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

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



No primeiro turno da partida, o jogador inicial pula este passo. Assim que aquele jogador executar todas as suas ações, seu turno acaba. Depois disso, cada jogador ataca normalmente. Pense bem se deseja ser o jogador inicial ou o segundo jogador!

A) VERIFIQUE a Energia ligada ao seu Pokémon Ativo.

Para que um Pokémon possa atacar, você deve ter a quantidade de Energia adequada ligada a ele. Usaremos Quaxwell como exemplo. Seu ataque Chuva Borrifante custa 1 Energia, logo, você deve ter pelo menos 1 Energia ligada a Quaxwell para usar este ataque. Depois, o seu ataque Chute Espiral custa 3 Energias. Você deve ter pelo menos 3 Energias ligadas a Quaxwell para usar Chute Espiral. O símbolo significa que você deve ter 1 Energia ligada a Quaxwell, enquanto o símbolo significa que qualquer tipo de Energia pode ser usado para as outras duas Energias. servirá, assim como ou qualquer outro tipo de Energia. Uma vez que tiver certeza de ter a Energia adequada, anuncie qual ataque irá usar.

Este ataque se chama Chuva Borrifante.

Quaxwell deve ter 1 Energia ligada para usar este ataque.

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

Este ataque se chama Chute Espiral.

Quaxwell deve ter 3 Energias ligadas para usar Chute Espiral: 1 Energia e 2 Energias de qualquer tipo.

Chute Espiral causa 70 pontos de dano ao Pokémon Ativo do seu oponente.




De qual Energia você precisaria para usar o ataque Spray Arenoso de Sandaconda? Isso mesmo, 3 Energias e 1 Energia de qualquer tipo!



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




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

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



Não aplique Fraqueza e Resistência aos Pokémon no Banco!

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

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

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

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

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

D) Seu turno acabou.

Você deve realizar algumas verificações especiais durante o Cheape Pokémon.



4) Checape Pokémon

O Checape Pokémon é uma verificação especial que ocorre entre os turnos. Antes do próximo jogador começar o seu turno, 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). Você pode verificar as Condições Especiais e, depois, outros efeitos; ou você pode verificar outros efeitos e, em seguida, as Condições Especiais, mas não pode misturá-los. Por exemplo, você não pode adicionar dano a um Pokémon Envenenado, e depois aplicar uma Habilidade, e então jogar uma moeda para recuperar um Pokémon Adormecido, etc.

Após ambos os jogadores realizarem as verificações, qualquer Pokémon que não tenha PS restante é Nocauteado (o jogador move um novo Pokémon para o Campo Ativo e o oponente pega 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. Estas 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. Um Pokémon também se recupera delas quando evolui.

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 1 moeda. Se sair cara, o Pokémon se recuperará (gire a carta à posição normal). Se sair coroa, o Pokémon permanecerá Adormecido.



Confuso

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

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



Envenenado

Quando um Pokémon for Envenenado, coloque 1 marcador de Veneno nele. Durante o Checape Pokémon, coloque 1 contador de dano sobre cada Pokémon Envenenado.

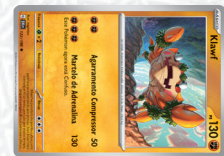
Um Pokémon não pode ter 2 marcadores de Veneno nele. Se um ataque produzir outro marcador de Veneno, a nova condição de Envenenado simplesmente substituirá a antiga. Certifique-se de que seus marcadores de Veneno sejam distintos dos seus contadores de dano.



Paralisado

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

Se um Pokémon estiver Paralisado, ele não poderá atacar ou recuar. Após o turno deste jogador, ele se recuperará durante o Checape Pokémon (gire a carta à posição normal).



Queimado

Quando um Pokémon for Queimado, coloque 1 marcador de Queimadura nele. Durante o Checape Pokémon, coloque 2 contadores sobre cada Pokémon Queimado e, então, jogue 1 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 produzir outro marcador de Queimadura, a nova condição de Queimado simplesmente substituirá a antiga. Certifique-se de que os seus marcadores de Queimadura sejam distintos dos seus contadores de dano.



Como remover as Condições Especiais

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

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. Isto deverá ocorrer durante o Checape Pokémon.



Ligas Pokémon e Baralhos Batalha ex

Isso é tudo o que você precisa saber para jogar! Se precisar de mais ajuda, adquira um Baralho Batalha ex em um revendedor local da sua cidade. Ele vem com tudo de que você precisa para jogar uma partida, incluindo um guia de como começar a jogar!



Aprenda a jogar jogos de Pokémon!

Ganhe prêmios superlegais!

Batalhe contra outros jogadores!

Pergunte em sua loja favorita se eles possuem uma Liga Pokémon, ou procure uma perto de você em events.pokemon.com/pt-br/.



Regras avançadas

Detalhes completos sobre comprar uma nova mão inicial

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

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

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

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

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



O que conta como um ataque?

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



Por exemplo, o ataque Chamar a Família de Squawkabilly não causa dano, mas ainda assim é um ataque! Os demais são chamados de Habilidades ou algo diferente. Por exemplo, a Habilidade Cuidado Incessante de Blissey pode permitir que seu Pokémon Ativo se recupere de todas as Condições Especiais, mas não é considerada um ataque.



O ataque Colocar Azeite de Dolliv afeta Chamar a Família, mas não afeta a Habilidade Cuidado Incessante.



Tudo sobre ataques

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

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

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

- 1) Comece com o dano base indicado à direita do ataque. Se os símbolos \times , $-$ ou $+$ estiverem indicados próximo ao dano, o texto do ataque indicará quanto dano causará. Se um ataque disser para colocar contadores de dano no Pokémon, você não precisa calcular nada, pois os contadores de dano não são afetados por Fraqueza, Resistência ou outros efeitos neste Pokémon. Simplesmente coloque os contadores de dano no Pokémon afetado.
- 2) Descubra os efeitos do dano no seu Pokémon Ativo baseando-se nas cartas de Treinador ou em outros efeitos relevantes. Por exemplo, se o seu Pokémon usou um ataque 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*)", some este dano. Se o dano base for 0 ou se o ataque não causar dano, não é necessário fazer nada. Caso contrário, continue calculando.
- 3) Aumente o dano de acordo com a quantidade que aparece próximo à Fraqueza do Pokémon Ativo do seu oponente, se este Pokémon possuir Fraqueza ao tipo do seu Pokémon Ativo.
- 4) Reduza o dano de acordo com a quantidade que aparece próximo à Resistência do Pokémon Ativo do seu oponente, se este Pokémon possuir Resistência ao tipo do seu Pokémon Ativo.
- 5) Descubra os efeitos do dano das cartas de Treinador ou de Energia, ou outros efeitos no Pokémon Ativo do seu oponente. Por exemplo, se o Pokémon Ativo do seu oponente possuir uma Habilidade que diz "Este Pokémon recebe 20 pontos de dano a menos de ataques (*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”?

Se uma carta usa a frase “até X”, por exemplo, “mova até 3 contadores de dano” ou “ligue até 2 cartas de Energia”, você pode escolher qualquer quantidade entre 1 e X (a exceção é a compra de cartas: você pode escolher não comprar nenhuma carta se um efeito diz “compre até X cartas”). Se uma carta usa a frase “qualquer quantidade” ou “qualquer número”, por exemplo, “descarte qualquer quantidade de Energia deste Pokémon”, você pode escolher também o número 0. E qualquer frase que diga “você pode” ou “você poderá” são opções, isso quer dizer que você pode realizar a ação apenas se desejar.

O que deverá fazer se tiver que comprar mais cartas do que possui?

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

Por exemplo, se uma carta disser para você comprar ou olhar as 5 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 fazê-lo.

O que acontecerá se ambos os jogadores vencerem ao mesmo tempo?


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

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

O que é uma partida de morte súbita?



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

O que conta no nome de um Pokémon?

Algumas cartas de Pokémon possuem informações adicionais após seus nomes, como nível ou símbolos, como . O nome de um Pokémon muda a forma na qual você poderá 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 fazem parte do nome dele:

- Alakazam, Alakazam  e Alakazam  têm nomes diferentes.
- Entretanto, δ (Espécie Delta) *não* faz parte do nome de um Pokémon. Aerodactyl e Aerodactyl δ (Espécie Delta) têm o mesmo nome.

O nome de um dono ou a forma de um Pokémon *faz* parte do nome dele:

- Meowth, Meowth de Alola e Meowth da Equipe Rocket possuem nomes diferentes.

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

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

Construção de baralhos

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

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

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

- Escolha no máximo um ou dois tipos de Energia. Lembre-se de que a maioria dos Pokémon ★ pode usar qualquer Energia para atacar; assim, eles podem ser incluídos em quase todos os baralhos.
- Para se certificar de que possui cartas de Energia o suficiente, tente incluir entre 12 e 15 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. Você começará bem adicionando entre 20 e 25 cartas de Treinador.
- E, claro, você precisa das cartas de Pokémon! O resto do seu baralho será composto de cartas de Pokémon. Lembre-se de que você precisa de pelo menos 1 Pokémon Básico no seu baralho. Colecione os seus Pokémon favoritos para que possa ter 4 cópias deles no seu baralho para poder comprá-los o máximo de vezes possível. E, se aquele Pokémon evoluir, tente obter 4 cópias de cada Pokémon em sua cadeia de Evolução.

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



Apêndice 1 – Cartas ACE SPEC

Originalmente apresentadas na série *Black & White* as cartas ACE SPEC são tão poderosas que você só poderá ter uma delas no seu baralho. Mas isso não significa uma carta de cada. É realmente apenas uma carta ACE SPEC no seu baralho. Assim, certifique-se de avaliar todas as cartas ACE SPEC para decidir qual delas funcionará melhor para você!



Você não pode ter mais de 1 carta **ACE SPEC** no seu baralho.



Apêndice 2 – Ancestral e Futurista

A partir da expansão *Escarlate e Violeta – Fenda Paradoxal*, você poderá 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 Pokémon Futuristas são capazes de desferir ataques técnicos e precisos.



Apêndice 3 – Pokémon ex

Pokémon ex são Pokémon poderosos que contam com mais PS e com ataques mais fortes que Pokémon normais, mas há um risco ao colocá-los em jogo: 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 em seu baralho, se desejar.

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



Apêndice 4 – Pokémon ex Tera

Pokémon ex Tera têm uma aparência cristalizada e um novo efeito que previne todo o dano de ataque recebido enquanto o Pokémon ex Tera estiver no seu Banco. Este efeito se aplica ao dano tanto dos seus próprios ataques quanto dos ataques do seu oponente.

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



Apêndice 5 – 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 6 – Pokémon Radiantes

Todos os Pokémon Radiantes têm uma coloração Brilhante especial e contam com 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 7 – Pokémon V-ASTRO

O Pokémon Estampas Ilustradas agora conta com um novo tipo de Evolução: Pokémon V-ASTRO! Estes Pokémon extraordinários vêm com uma Habilidade ou ataque poderoso o bastante para mudar o rumo da partida, chamado Poder V-ASTRO. Você só pode usar 1 Poder V-ASTRO durante **toda a partida**, independentemente de quantos Pokémon V-ASTRO tenha em jogo. Certifique-se de usar o seu Poder V-ASTRO no momento certo, pois você só terá uma chance! Depois de usar o seu Poder V-ASTRO em uma partida, não deixe de virar o seu marcador V-ASTRO para mostrar que você já usou.

Assim como Pokémon V normais, quando seu Pokémon V-ASTRO é Nocauteado, seu oponente pega 2 cartas de Prêmio.



Note que Shaymin V-ASTRO evolui de Shaymin V. Isto significa que você só pode evoluir para Shaymin V-ASTRO de Shaymin V, e não de Shaymin! Além disso, Pokémon V-ASTRO são um novo estágio: V-ASTRO. Estas 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 novo estágio, eles ainda são considerados Pokémon V. Portanto, se algo afetar Pokémon V, também afetará Pokémon V-ASTRO.

Apêndice 8 – Pokémon V-UNIÃO



Todas as quatro “peças” de um Pokémon V-UNIÃO têm o mesmo nome (“Mewtwo V-UNIÃO”, por exemplo). 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 de um 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 outra 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 singular, 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 as cartas estiverem em qualquer outro lugar (na sua mão, no 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 “procurar por 1 Pokémon no seu baralho e colocá-lo na sua mão” e você tiver três peças de Mewtwo V-UNIÃO no seu baralho, você só poderá colocar uma destas 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 1 Pokémon  no seu baralho”, 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. Isso significa que se você jogar uma carta que diga “Procure por 1 Pokémon com 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 o 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 que tenham uma Caixa de Regras” quando estão em jogo, já que têm a regra V-UNIÃO e oferecem 3 cartas de Prêmio quando são Nocauteados. Se um Estádio em jogo remover Habilidades de Pokémon que tenham uma Caixa de Regras, seus Pokémon V-UNIÃO serão afetados e não terão mais acesso a qualquer uma das suas Habilidades enquanto estiverem em jogo. Quando não estão em jogo, peças individuais de Pokémon V-UNIÃO não são consideradas “Pokémon que tenham uma Caixa de Regras”.



Apêndice 9 – Estilos de Batalha

A partir da expansão *Espada e Escudo – Estilos de Batalha*, você pode encontrar Pokémon com um selo especial que simboliza 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 10 – Pokémon V

Os Pokémon V são Pokémon Básicos poderosos com mais PS e ataques mais fortes. Estes 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 11 – Pokémon VMAX

Os Pokémon VMAX podem elevar os seus Pokémon V a outro nível! Estas cartas incrivelmente poderosas contam com PS e ataques monstruosos, dignos destes Pokémon gigantesco! 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. Isto significa que você só pode evoluir para Lapras VMAX de Lapras V, e não de Lapras! Além disto, Pokémon VMAX são um novo estágio: VMAX. Estas 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 12 – Formas regionais

Você encontrará alguns Pokémon familiares com uma aparência diferente! Eles são conhecidos como Pokémon de Paldea, Pokémon de Hisui, Pokémon de Galar ou Pokémon de Alola. Talvez até encontre alguns que evoluem para Pokémon completamente novos!



Note que “de Paldea”, “de Hisui”, “de Galar” ou “de Alola” faz parte do nome de um Pokémon. Isto 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 disto, você pode ter até 4 Wooper e até 4 Wooper de Paldea no seu baralho, se desejar.



Apêndice 13 – Cartas de Apoiador ALIADOS

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








Apêndice 14 – 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!



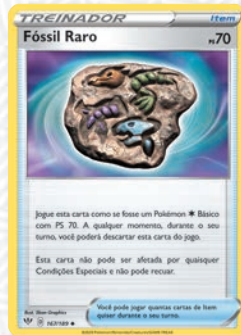
Apêndice 15 – Cartas Estrela Prisma

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



Apêndice 16 – Fóssil Raro e Fóssil Não Identificado

As estranhas cartas de Item Fóssil Raro e Fóssil Não Identificado podem ser jogadas como Pokémon Básicos. Elas podem evoluir para qualquer Pokémon Fóssil que diga “Evolui de Fóssil Raro” ou “Evolui de Fóssil Não Identificado”, como Dracozolt ou Shieldon.



Apêndice 17 – Pokémon-GX

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



Regras especiais para Pokémon-GX

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



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



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



Apêndice 18 – Ultracriaturas

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



Apêndice 19 – Pokémon de tipo duplo

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

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



Apêndice 20 – 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 adicionais, o seu PS muda e pode até mudar de tipo!



Regras especiais para Pokémon TURBO

Da mesma forma que GX, TURBO faz parte do nome do Pokémon TURBO. Assim, Raichu e Raichu TURBO têm nomes diferentes e você poderá ter até 4 de cada em seu baralho, se desejar.

Pokémon TURBO são um novo estágio: TURBO. Essas cartas contam como cartas de Evolução e todas as regras normais de Evolução aplicam-se aos Pokémon TURBO.



Apêndice 21 – Traços Ancestrais

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



Apêndice 22 – Hiperequipamento da Equipe Flare

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



Apêndice 23 – Pokémon-EX

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

Regras especiais para Pokémon-EX

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

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

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



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



Apêndice 24 – Pokémon de Megaevolução

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

Regras especiais para Pokémon de Megaevolução

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



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

Há 2 regras especiais para Pokémon de Megaevolução. Como eles ainda são Pokémon-EX, quando um de seus Pokémon de Megaevolução é Nocauteado, seu oponente pega 2 cartas de Prêmio. Além disso, quando 1 dos seus Pokémon se torna um Pokémon de Megaevolução, 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 de Reversão Primitiva funcionam igualmente aos Pokémon de Megaevolução, por isso as regras são as mesmas.

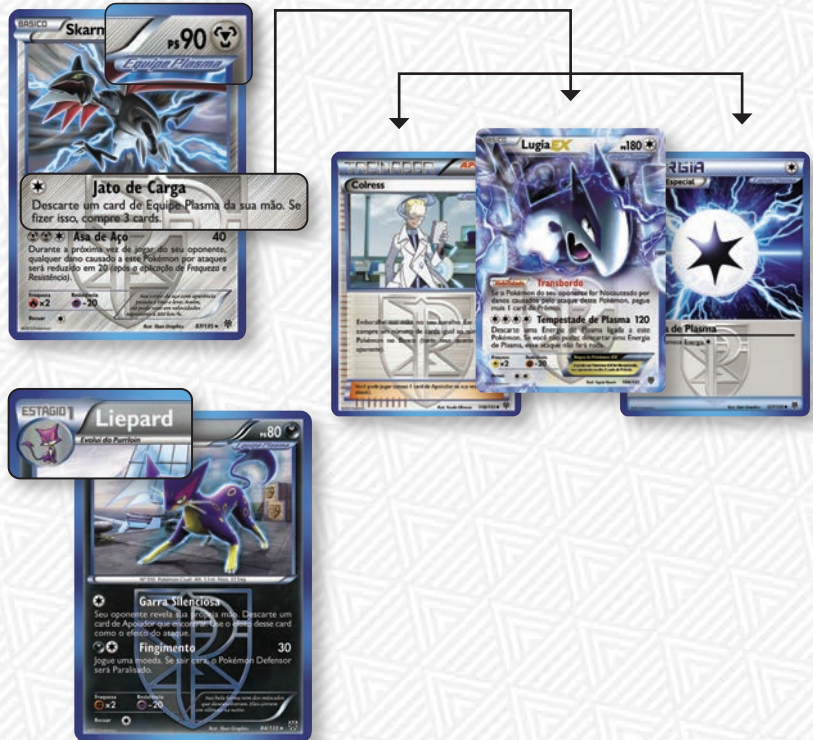


Apêndice 25 – Cartas da Equipe Plasma

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

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

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



Apêndice 26 – Pokémon Restaurados

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

Notas importantes sobre os Pokémon Restaurados:

- Se você 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 isto.
- Pokémon Restaurados *não* são Pokémon Básicos! Assim, você não poderá jogá-los como seu Pokémon Ativo ou no Banco durante o turno inicial. Além disso, certifique-se de que não possui somente cartas de Pokémon Restaurado no seu baralho, já que você precisa ter pelo menos 1 Pokémon Básico no seu baralho. Por fim, os Pokémon Restaurados não são cartas de Evolução.

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 possuem ataques GX. Um jogador não pode usar mais de um ataque GX em uma partida.




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










Checape Pokémon: o momento da partida em que os turnos são alternados entre os jogadores, conhecido anteriormente como “entre as vezes de jogar”. Neste 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 possuir dano igual ou maior do que o seu PS, ele será Nocauteado.





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

Energia básica, carta de: uma carta de Energia de Planta , de Fogo , de Água , de Raios , Psíquica , de Luta , de Escuridão , de Metal  ou de Fada .

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

entre as vezes de jogar: o momento da partida em que os turnos são alternados entre os jogadores, agora conhecido como Checape Pokémon. Neste 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 Energia Especial. Você não pode ter mais de 1 carta  com o mesmo nome no seu baralho. Se uma carta  for descartada, coloque-a na Zona Perdida em vez de na pilha de descarte.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

morte súbita: algumas vezes ambos os jogadores vencem ao mesmo tempo. Nesse caso, deve-se recorrer a uma partida rápida chamada “morte súbita” (com uma carta de Prêmio por jogador ao invés de 6).

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

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

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

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

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

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 de Megaevolução: são um tipo muito poderoso de Pokémon-EX, mas que têm uma desvantagem: quando um dos seus Pokémon vira um Pokémon de Megaevolução, o seu turno termina.

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

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

Pokémon Defensor: o Pokémon que recebe um ataque.

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

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




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

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

Pokémon 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. Estes 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 elevar os seus Pokémon V a outro nível! Estas cartas incrivelmente poderosas contam com PS e ataques monstruosos, dignos destes Pokémon gigantesco! 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 duas cartas de Prêmio ao invés de uma.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Créditos

Jogo original japonês

Produtor executivo: Tsunekazu Ishihara

Produtor: Yuji Kitano

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, Amelia Bottemiller, Tyler Ninomura, Paul Peterson, Kenny Wisdom, Barb Ng, Tim Devine, Seth Kuepker e Fertessa Scott

Coordenação de produção: Russ Foster, Jay Moon, Doug Storms, David Hoskinson, Ross Garrett, Corey Lewis, John Moore, Paige Robison, Krista Endahl, Gina Castaneda, Riley Padua e Kristin Hayman

Gerenciamento de projetos: Jen Wood, Noriko Tseng, Shoichi Takasaki, Jeff Hansen, Breon McMullin, Ron Foster, Arden Williams, Miyano Sato, Jonathan Novotarski, James Richards, Brendan Gaylord e Sachiko Hogge

Tradução: Satoko Deas, Bryson Clark, David Dunlap, Chris Walters e Ryan Sugo

Gerenciamento de dados do jogo: Dylan "ExoByte" Mayo e Rachel Henson

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

Coordenação de edição: Anja Weinbach

Edição: Hollie Beg, Eoin Sanders, 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, 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: N-DESIGN Inc.

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

Versão em português

Coordenação de produção: Russ Foster, Jay Moon, Doug Storms, David Hoskinson, Ross Garrett, Corey Lewis, John Moore, Paige Robison, Krista Endahl, Gina Castaneda, Riley Padua e Kristin Hayman

Coordenação do projeto: Jen Wood, Noriko Tseng, Shoichi Takasaki, Jeff Hansen, Breon McMullin, Ron Foster, Arden Williams, Miyano Sato, Jonathan Novotarski, James Richards, Brendan Gaylord e Sachiko Hogge

Coordenação de tradução e edição: Anja Weinbach e Esther Sánchez Giráldez

Tradução e edição: Lucas Peterson, Rafael Pimpinato, Thais Nucci, Eliane Prado e Camila Duque

Verificação: COPAG

Design gráfico (localização):

Localização das cartas: Kayla Mogensen, Christopher Brittain, Sang Hoon Shin, Michael Heck e Lauren Batzer

Localização das embalagens: Tammy Vince Cruz, Joyce Hwang, Chantal Trandafir, Donald McKinlay, Michelle Ahn, Kayla Ciruolo, Chris Hanis, Christine Petroff e Eric Liu

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.net.br

Para receber assistência sobre outras questões, visite:

www.pokemon.net.br/suporte

©2024 Pokémon. ©1995-2024 Nintendo/Creatures Inc./ GAME FREAK Inc. TM, ® e os nomes dos personagens são marcas da Nintendo.