



5ª Semana do Livro
e da Biblioteca

**BIBLIOTECA
LUGAR DE TUDO**

Guia de regras

LIGA POKÉMON DO SERTÃO DOS CRATEÚS



**Sistema de
Bibliotecas**

*Biblioteca do
Campus de Crateús*



**UNIVERSIDADE
FEDERAL DO CEARÁ**
CAMPUS DE CRATEÚS





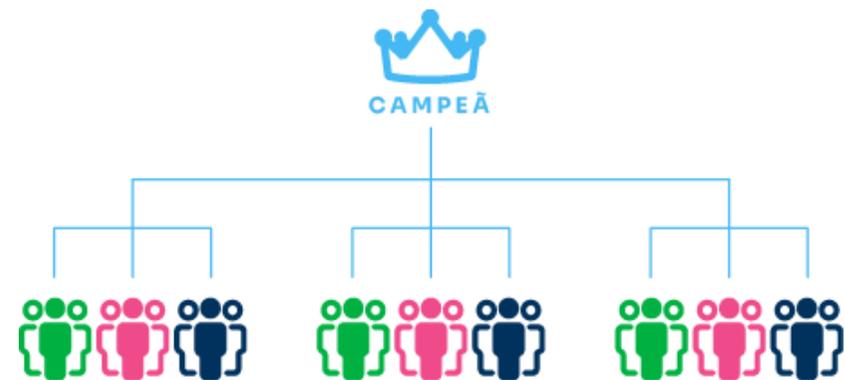
Em 2023, Ash Ketchum, o eterno treinador de Pokémons, e seu fiel parceiro Pikachu concluíram sua jornada nas telas, deixando órfãs gerações de fãs em todo o mundo. Ao longo de suas incríveis aventuras, eles nos ensinaram que a verdadeira riqueza reside nas amizades que nutrimos, na bravura para encarar desafios inimagináveis e na perseverança para alcançar nossos mais profundos sonhos. Em homenagem à despedida do icônico personagem da cultura POP, juntamente com seu leal Pokémon, a **5ª Semana do Livro e da Biblioteca** da UFC Crateús promoverá uma competição inspirada na amada franquia Pokémon.

SUMÁRIO

1 Do Jogo.....	4
2 Das Equipes.....	5
3 Do Tabuleiro.....	6
4 Das perguntas.....	7
5 Das batalhas Pokémons.....	9
6 Das Inscrições.....	14
7 Da Premiação.....	15

1. Do Jogo

- 1.1. Três equipes disputarão entre si para alcançar o centro do tabuleiro. A primeira a chegar vencerá a partida.
- 1.2. Serão três partidas classificatórias e uma partida final.
- 1.3. As equipes vencedoras de cada partida classificatória disputarão uma partida final para decidir quem vencerá a Liga.

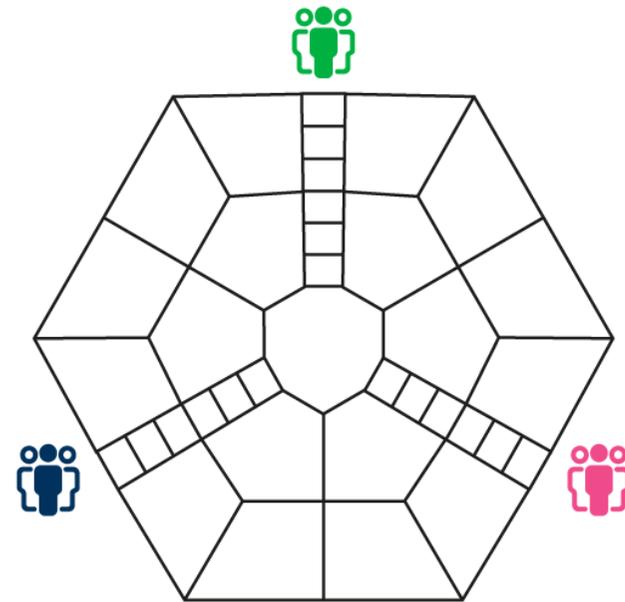


2. Das Equipes

- 2.1. Em cada partida, as equipes irão se distinguir pelas seguintes cores:
 - **VERDE** - 1º a jogar
 - **VERMELHA** - 2º a jogar
 - **AZUL** - 3º a jogar
- 2.2. Antes de iniciar a partida será sorteada a cor de cada equipe.
- 2.3. Elas serão compostas por três membros, sendo:
 - **1x Líder** - Ele ficará no tabuleiro escolhendo as jogadas da equipe em cada rodada e avançando uma casa a cada sucesso.
 - **2x Assistentes** - Eles participaram das batalhas Pokémons, quando o líder da equipe desafiar outra equipe ou sua equipe for desafiada.

3. Do Tabuleiro

- 3.1. Cada equipe poderá escolher uma dentre as seguintes jogadas possíveis:
 - Responder perguntas sobre a franquia Pokémon, ou;
 - Desafiar outra equipe para uma batalha Pokémon.
- 3.2. Cada jogada bem sucedida faz o líder da equipe avançar uma casa no tabuleiro.



4. Das perguntas

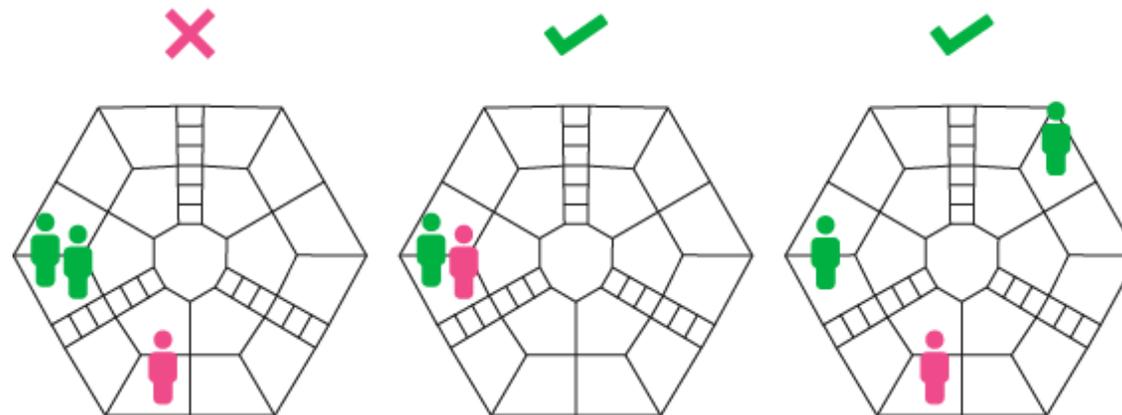
- 4.1. Em cada partida estarão disponíveis 12 cartões de perguntas divididos em três colunas com as seguintes temáticas:
 - POKÉDEX - Descrição e classificação dos Pokémons na National Pokédex.
 - QUEM É ESTE POKÉMON? - Identificar o Pokémon pela sua silhueta.
 - TÁTICAS - Conhecimento estratégico e curiosidades sobre movimentos e tipos Pokémons.
- 4.2. Ao escolher responder perguntas sobre a franquia, a equipe deve escolher de qual temática virá o cartão da pergunta.
- 4.3. Temáticas que não possuem mais perguntas disponíveis não poderão ser escolhidas.

- 4.4. Dentre os cartões das perguntas estarão escondidos cartões da Equipe Rocket que automaticamente colocarão a equipe em batalha pokémon com os organizadores do evento.
- 4.5. Caso encontre a Equipe Rocket, somente avançará uma casa se vencê-la, ou seja, empate ou derrota não impactará no progresso da equipe.
- 4.6. O número de cartões da Equipe Rocket variará em cada temática e partida.
- 4.7. A equipe terá 30 segundos para responder cada pergunta. Caso não responda no tempo estimado, perderá a vez.
- 4.8. Respondendo corretamente a pergunta, avançará uma casa no tabuleiro.

5. Das batalhas Pokémons

- 5.1. Cada batalha Pokémon será decidida pelo melhor resultado de desempenho de três rodadas.
- 5.2. Os líderes de cada equipe envolvida na batalha, no início de cada rodada, decidirá se usará 1 (um) ou 2 (dois) assistentes.

- 5.3. Os assistentes de ambas equipes terão 30 segundos para se posicionarem no tabuleiro em uma casa correspondente a um tipo Pokémon.
- 5.4. Só será permitida uma pessoa por casa da mesma equipe. Equipes diferentes podem ocupar a mesma casa.



5.5. Ao fim dos 30 segundos não será permitido mudar de casa, caso contrário perderá automaticamente a rodada.

5.6. Vencerá a rodada aquela equipe que apresentar mais vantagem de tipos contra os tipos escolhidos pela a equipe adversária.

Exemplo: Caso uma equipe escolha o tipo água e a outra o tipo fogo. Vencerá aquela que escolheu o tipo água.

5.7. Serão utilizadas as vantagens e desvantagens de tipo válidas na 10ª Geração de Pokémon.

		DEFESA																	
		NORMAL	LUTADOR	VOADOR	VENENOSO	TERRESTRE	PEDRA	INSETO	FANTASMA	AÇO	FOGO	ÁGUA	PLANTA	ELÉTRICO	PSÍQUICO	GELO	DRAGÃO	SOMBRIO	FADA
ATAQUE	NORMAL	1x	1x	1x	1x	1x	1/2x	1x	0x	1/2x	1x	1x	1x	1x	1x	1x	1x	1x	1x
	LUTADOR	2x	1x	1/2x	1/2x	1x	2x	1/2x	0x	2x	1x	1x	1x	1x	1/2x	2x	1x	2x	1/2x
	VOADOR	1x	2x	1x	1x	1x	1/2x	2x	1x	1/2x	1x	1x	2x	1/2x	1x	1x	1x	1x	1x
	VENENOSO	1x	1x	1x	1/2x	1/2x	1/2x	1x	1/2x	0x	1x	1x	2x	1x	1x	1x	1x	1x	2x
	TERRESTRE	1x	1x	0x	2x	1	2x	1/2x	1x	2x	2x	1x	1/2x	2x	1x	1x	1x	1x	1x
	PEDRA	1x	1/2x	2x	1x	1/2x	1x	2x	1x	1/2x	2x	1x	1x	1x	1x	2x	1x	1x	1x
	INSETO	1x	1/2x	1/2x	1/2x	1x	1x	1x	1/2x	1/2x	1/2x	1x	2x	1x	2x	1x	1x	2x	1/2x
	FANTASMA	0x	1x	1x	1x	1x	1x	1x	2x	1x	1x	1x	1x	1x	2x	1x	1x	1/2x	1x
	AÇO	1x	1x	1x	1x	1x	2x	1x	1x	1/2x	1/2x	1/2x	1x	1/2x	1x	2x	1x	1x	2x
	FOGO	1x	1x	1x	1x	1x	1/2x	2x	1x	2x	1/2x	1/2x	2x	1x	1x	2x	1/2x	1x	1x
	ÁGUA	1x	1x	1x	1x	2x	2x	1x	1x	1x	2x	1/2x	1/2x	1x	1x	1x	1/2x	1x	1x
	PLANTA	1x	1x	1/2x	1/2x	2x	2x	1/2x	1x	1/2x	1/2x	2x	1/2x	1x	1x	1x	1/2x	1x	1x
	ELÉTRICO	1x	1x	2x	1x	0x	1x	1x	1x	1x	1x	2x	1/2x	1/2x	1x	1x	1/2x	1x	1x
	PSÍQUICO	1x	2x	1x	2x	1x	1x	1x	1x	1/2x	1x	1x	1x	1x	1/2x	1x	1x	0x	1x
	GELO	1x	1x	2x	1x	2x	1x	1x	1x	1/2x	1/2x	1/2x	2x	1x	1x	1/2x	2x	1x	1x
	DRAGÃO	1x	1x	1x	1x	1x	1x	1x	1x	1/2x	1x	1x	1x	1x	1x	1x	2x	1x	0x
	SOMBRIO	1x	1/2x	1x	1x	1x	1x	1x	2x	1x	1x	1x	1x	1x	2x	1x	1x	1/2x	1/2x
FADA	1x	2x	1x	1/2x	1x	1x	1x	1x	1/2x	1/2x	1x	1x	1x	1x	1x	2x	2x	1x	

Fonte: www.poke-blast-news.net

5.8. Independente de quantos assistentes sejam utilizados, será considerado ataque único para cada equipe com os tipos escolhidos combinados.

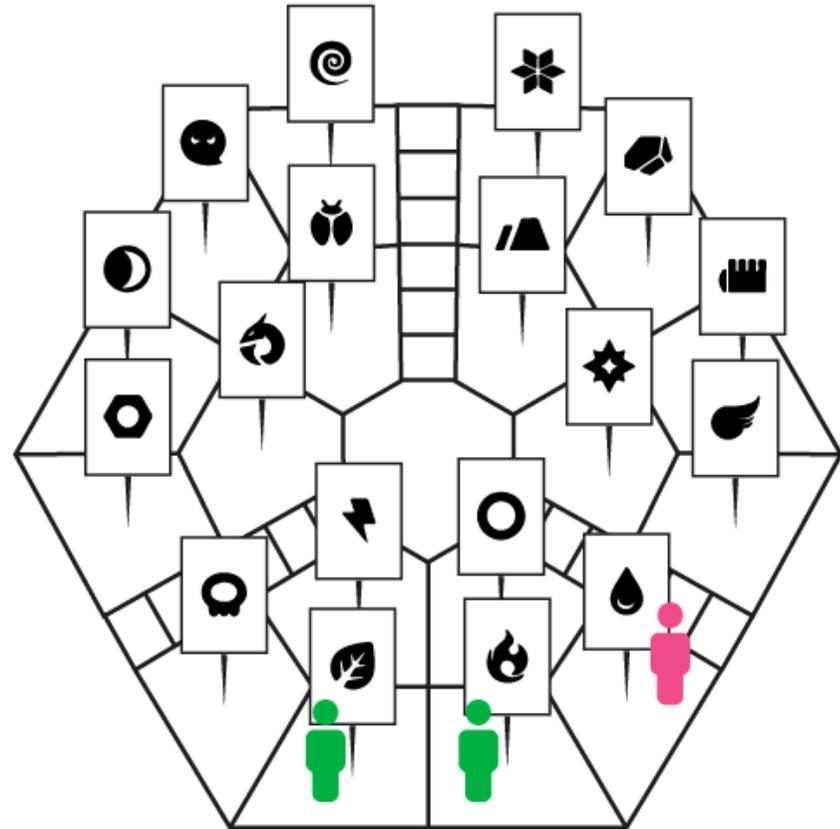
5.9. Será aplicada a seguinte ordem de prioridade para o cálculo de vantagens e desvantagem de tipos:

1º - Imunidades

2º - Resistências

3º - Ataques superefetivos

Exemplo: Uma equipe utiliza dois assistentes e escolhe os tipos FOGO e GRAMA. A outra equipe utiliza um assistente e escolhe o tipo ÁGUA. O resultado desta rodada será empate como pode ser observado nas figuras seguintes.



	EQUIPE 1		EQUIPE 2
			
Ataque inicial	1	x	1
1º Imunidade	1	x	1
	Não há imunidades para serem aplicadas		Não há imunidades para serem aplicadas
2º Resistência	1	x	1/2
		Água reduz Fogo pela metade	Grama reduz Água pela metade
3º Ataque superefetivo	2	x	1/2
	Grama dobra contra Água		Água dobra contra Fogo
Resultado	1		1

5.10. Caso as escolhas dos assistentes de cada equipe não gerem nenhum tipo de vantagem ou desvantagem sobre a equipe adversária, será considerada empatada a rodada.

5.11. Vencerá a batalha aquela equipe que ganhar mais rodadas.

5.12. Caso após as três rodadas as equipes estejam empatadas, a batalha será decidida pelo tipo de cada equipe:

- Equipe **VERDE** > Equipe **AZUL**
- Equipe **VERMELHA** > Equipe **VERDE**
- Equipe **AZUL** > Equipe **VERMELHA**



6. Das Inscrições

- 6.1. As inscrições serão feitas através do formulário que pode ser acessado no link: [inscrição liga pokémon](#).
- 6.2. As inscrições estão limitadas às 9 primeiras equipes inscritas.
- 6.3. Dentre as equipes participantes não poderão haver membros em comum.
- 6.4. No formulário de inscrição deve-se especificar qual membro é o líder da equipe.

7. Da Premiação

- 7.1. A equipe que vencer a partida final ganhará R\$300,00.



5ª Semana do Livro
e da Biblioteca

BIBLIOTECA
LUGAR DE TUDO