

Pokémon

JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES



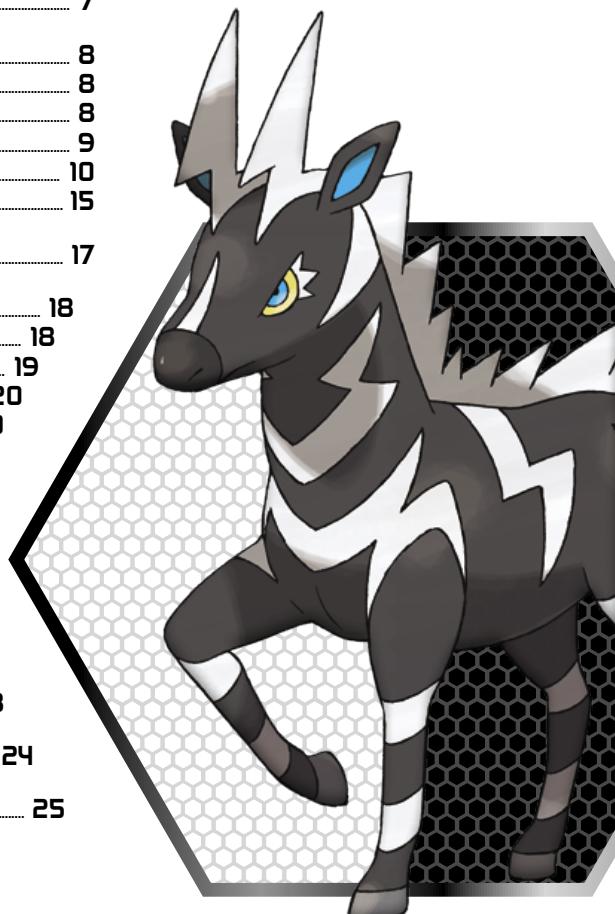
NEGRO Y BLANCO

Reglas del Juego de Cartas Coleccionables Pokémon



Índice

iConviértete en Maestro Pokémon!	3
Conceptos básicos de JCC Pokémon	3
Cómo ganar	3
Tipos de Energía	4
Partes de una carta Pokémon	5
3 tipos de cartas	6
Zonas de JCC Pokémon	7
Cómo jugar	8
Cómo ganar	8
Cómo iniciar una partida	8
Partes de un turno	9
Acciones en cada turno	10
Condiciones Especiales	15
Ligas Pokémon	17
Reglas avanzadas	18
¿Qué se considera un ataque?	18
Todos los detalles del ataque	19
¿Qué hacer si debes robar más cartas de las que tienes?	20
¿Qué ocurre si ambos jugadores ganan al mismo tiempo?	20
¿Qué es una partida de Muerte Súbita?	20
¿Qué forma parte del nombre de un Pokémon y qué no?	20
Creación de barajas	21
Apéndice A: Pokémon-EX	22
Reglas especiales para los Pokémon-EX	22
Apéndice B: Pokémon Recreados	23
Reglas importantes referentes a los Pokémon Recreados	23
Apéndice C: Cartas de Entrenador AS TÁCTICO	24
Glosario	25





¡Eres un Entrenador Pokémon! Tu misión es recorrer el mundo enfrentándote a otros Entrenadores con tus Pokémon, criaturas que adoran luchar y que tienen poderes increíbles.

¡CONVIÉRTETE EN MAESTRO POKÉMON!

En estas reglas encontrarás todo lo que necesitas saber para jugar a JCC Pokémon. Tu baraja de cartas representa tanto a tus Pokémon como a los objetos y aliados que pueden ayudarte en tus aventuras.

Los juegos de cartas colecciónables se basan en el uso de estrategias y se valen de las cartas colecciónables para permitir que cada jugador personalice su juego. Una forma de aprender a jugar a JCC Pokémon es con las barajas temáticas, ya que descubrirás así los distintos tipos de barajas que se pueden crear.

Una vez que hayas aprendido, podrás empezar a crear tu propia colección de cartas con paquetes de mejora de JCC Pokémon. ¡Intercambia cartas con tus amigos para conseguir los Pokémon más fuertes y colecciónar todos tus favoritos! Luego, crea tu propia baraja de 60 cartas, juega con tus amigos y ¡presume de tu propio equipo Pokémon!

CONCEPTOS BÁSICOS DE JCC POKÉMON

CÓMO GANAR

En JCC Pokémon, tus Pokémon luchan con los Pokémon de tu rival. Gana el primer jugador que consigue dejar Fuerza de Combate a 6 de los Pokémon de su rival. Además, si tu rival no puede robar ninguna carta al comenzar su turno, o bien no le queda ningún Pokémon en juego, tú ganarás la partida.





TIPOS DE ENERGÍA

Los Pokémon dejan Fuera de Combate a los Pokémon rivales mediante ataques o habilidades. Para poder usar estos ataques, los Pokémon necesitan cartas de Energía. JCC Pokémon tiene 10 tipos de Energía, y en el juego encontrarás Pokémon de los 10 tipos.

Cada tipo de Energía vale para unos ataques determinados. ¡Encuentra los que más se adapten a tu estilo! Los tipos de Energía son los siguientes:



PLANTA

Los Pokémon de tipo Planta suelen tener ataques con los que pueden curarse a sí mismos o envenenar a sus rivales.



FUEGO

¡Los Pokémon de tipo Fuego tienen grandes ataques! Pueden quemar a sus rivales, pero sus ataques necesitan tiempo para recargarse.



AGUA

Los Pokémon de tipo Agua pueden manipular la Energía y mover los Pokémon del otro equipo.



RAYO

Los Pokémon de tipo Rayo pueden recuperar Energía usada de la pila de descartes y paralizar a sus rivales.



PSÍQUICA

¡Los Pokémon de tipo Psíquico dominan los poderes especiales! Sus rivales suelen acabar Dormidos, Confundidos o Envenenados.



LUCHA

Los Pokémon de tipo Lucha pueden correr riesgos mayores para hacer más daño, y algunos pueden lanzar monedas para combinar ataques.



OSCURA

Los Pokémon de tipo Oscuro poseen ataques sigilosos que suelen hacer que los rivales descarten cartas.



METÁLICA

Los Pokémon de tipo Metálico resisten a los ataques durante más tiempo que casi todos los demás Pokémon.



DRAGÓN

Los Pokémon de tipo Dragón tienen ataques muy fuertes, pero normalmente requieren 2 tipos de Energía para poder usarlos.



INCOLORA

Los Pokémon de tipo Incoloro poseen muchos movimientos diferentes y funcionan con cualquier tipo de baraja.



PARTES DE UNA CARTA POKÉMON





3 TIPOS DE CARTAS

En JCC Pokémon, encontrarás 3 tipos de cartas diferentes:

Pokémon

¡Ni que decir tiene que estas son las cartas más importantes!

La mayoría de estas cartas son Pokémon Básicos, Pokémon de Fase 1 o Pokémon de Fase 2. Los Pokémon de Fase 1 y de Fase 2 se denominan también cartas de Evolución. En la esquina superior izquierda de cada carta, verás la Fase del Pokémon y, en su caso, el Pokémon del que evoluciona.



Cartas de Energía

En la mayoría de los casos, un Pokémon no puede atacar sin cartas de Energía. El símbolo del coste del ataque debe coincidir con el de la carta de Energía, pero, si el símbolo es , se puede usar cualquier Energía.



Cartas de Entrenador

Las cartas de Entrenador representan los Objetos, los Partidarios y los Estadios que puede utilizar un Entrenador durante el combate. En la esquina superior derecha de cada carta, verás el subtipo de carta de Entrenador y, en la parte inferior, podrás leer las reglas especiales para ese subtipo.





ZONAS DE JCC POKÉMON

Mano

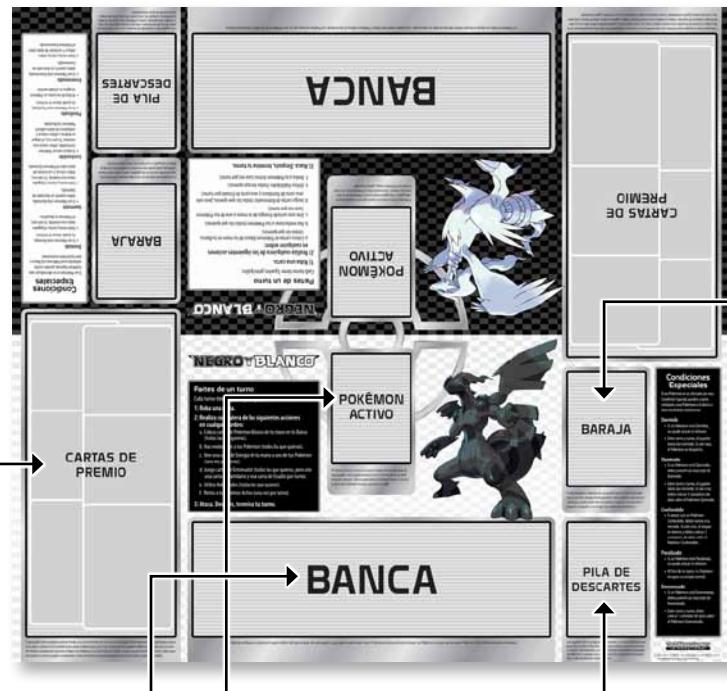
Cada jugador roba 7 cartas al comienzo de la partida y mantiene su mano oculta. Las cartas que se roban se añaden a la mano. Los jugadores no pueden mirar la mano de su rival, salvo que se juegue una carta que permita lo contrario.

Cartas de Premio

Cada jugador tiene sus propias cartas de Premio. Las cartas de Premio son 6 cartas que cada jugador debe separar de su propia baraja y colocar boca abajo al comienzo de la partida. Estas cartas se eligen al azar, por lo que ninguno de los jugadores debería saber cuáles son sus cartas de Premio al comienzo de la partida. Al dejar a un Pokémon de tu rival Fuera de Combate, cogerás una de tus cartas de Premio. Debes poner esta carta en tu mano y jugarla normalmente. Si eres el primero en robar la última de tus cartas de Premio, ¡ganarás la partida!

Zona de juego

Los jugadores comparten la zona de juego. Cada jugador tiene una sección, dividida en dos filas, para sus Pokémons.



Pokémon Activo

El Pokémon Activo se coloca en la parte superior del área de juego de cada jugador. Cada jugador empieza con un Pokémon Activo (y debe tener uno siempre). Solo se puede tener un Pokémon Activo. Si tu rival no tiene más Pokémons en juego, ¡ganarás la partida!

Banca

Los Pokémons en Banca se colocan en la parte inferior del área de juego de cada jugador. Cada jugador puede tener hasta 5 Pokémons en Banca al mismo tiempo. Los Pokémons en juego que no sean el Pokémon Activo deben colocarse en la Banca.

Baraja

Los dos jugadores empiezan con sus propias barajas de 60 cartas para jugar la partida. Aunque los dos jugadores saben cuántas cartas hay en cada baraja, nadie puede mirar ni cambiar el orden de las cartas de la baraja de un jugador, a no ser que una carta le permita hacerlo.

Pila de descartes

Cada jugador tiene su propia pila de descartes. Las cartas eliminadas del juego van a la pila de descartes, salvo que se juegue una carta que diga lo contrario. Normalmente, cuando un Pokémon queda Fuera de Combate, ese Pokémon y cualquier otra carta unida a él (como cartas de Energía) van a la pila de descartes del propietario.



CÓMO JUGAR

Las partidas de JCC Pokémon son rápidas e intensas. ¡Aquí tienes un resumen para empezar a jugar enseguida!

CÓMO GANAR

Existen tres formas de ganar una partida:

- 1 Consiguiendo todas tus cartas de Premio.
- 2 Dejando Fuera de Combate a todos los Pokémon que tenga en juego tu rival.
- 3 Si tu rival no puede robar ninguna carta al comenzar su turno.

CÓMO INICIAR UNA PARTIDA

- 1 Dale la mano a tu rival.
- 2 Baraja todas tus cartas y roba las 7 primeras.



- 3 Comprueba si tienes algún Pokémon Básico en tu mano.



- 4 Pon uno de tus Pokémon Básicos boca abajo como tu Pokémon Activo.



- 5 Coloca hasta 5 Pokémon Básicos más boca abajo en tu Banca.





- 6 Coloca las 6 primeras cartas de tu baraja a un lado y boca abajo como tus cartas de Premio.
- 7 Lanza una moneda. Empezará quien acierte el resultado al lanzar la moneda.
- 8 Ambos jugadores deben dar la vuelta a sus Pokémon Activos y en Banca, y ¡empieza la partida!



Si no tienes ningún Pokémon Básico, ¿qué debes hacer? Primero, debes enseñar tu mano a tu rival, ponerla de nuevo en la baraja y barajar todas tus cartas. Luego, roba 7 cartas más. Si sigues sin tener ningún Pokémon Básico, repite la misma operación.



Cada vez que tu rival tenga que poner su mano en la baraja y barajar todas sus cartas por no tener ningún Pokémon Básico, tú podrás robar una carta extra.

PARTES DE UN TURNO

Cada turno tiene 3 partes principales:

- 1 Roba una carta.
- 2 Realiza cualquiera de las siguientes acciones en cualquier orden:
 - A Coloca cartas de Pokémon Básico de tu mano en tu Banca (todas las que quieras).
 - B Haz evolucionar a tus Pokémon (todos los que quieras).
 - C Une una carta de Energía de tu mano a uno de tus Pokémon (una vez por turno).
 - D Juega cartas de Entrenador (todas las que quieras, pero solo una carta de Partidario y una carta de Estadio por turno).
 - E Retira a tu Pokémon Activo (solo una vez por turno).
 - F Utiliza habilidades (todas las que quieras).
- 3 Ataca. Despues, termina tu turno.



ACCIONES EN CADA TURNO

1 ROBA UNA CARTA

Empieza tu turno robando una carta. (Si al comienzo de tu turno no hay ninguna carta en tu baraja y no puedes robar ninguna carta, la partida habrá terminado y ganará tu rival.)



2 HAZ CUALQUIERA DE ESTAS COSAS EN CUALQUIER ORDEN:

A Coloca cartas de Pokémon Básico de tu mano en tu Banca (todas las que quieras).

Elige una carta de Pokémon Básico de tu mano y colócala boca arriba en tu Banca. Tu Banca admite un máximo de 5 Pokémon, así que esto solo podrás hacerlo si tienes 4 Pokémon o menos en tu Banca.



POKÉMON BÁSICOS EN BANCA



B Haz evolucionar a tus Pokémon (todos los que quieras).

Si tienes en tu mano una carta en la que pone "Evoluciona de tal", y "tal" es el nombre de un Pokémon que tenías en juego al comienzo de tu turno, puedes colocar esa carta sobre el Pokémon en cuestión. Esto se denomina "hacer evolucionar" a un Pokémon.

Puedes hacer que un Pokémon Básico evolucione a un Pokémon de Fase 1 o que un Pokémon de Fase 1 evolucione a un Pokémon de Fase 2. Cuando un Pokémon evoluciona, conserva todas las cartas que tenía unidas (cartas de Energía, cartas de Evolución, etc.) y cualquier daño que ya tuviera, pero no podrá usar los ataques y habilidades del Pokémon del que haya evolucionado. Las Condiciones Especiales del Pokémon (como Dormido, Confundido o Envenenado) también desaparecen cuando este evoluciona.



Ejemplo:

En la carta de Watchog que tiene Carlos en su mano pone "Evoluciona de Patrat", y Carlos tiene un Patrat en juego. Esto significa que puede jugar la carta de Watchog sobre la carta de Patrat, manteniendo cualquier contador de daño y eliminando el resto de efectos.



Notas sobre la evolución: Ningún jugador puede hacer evolucionar a un Pokémon en el primer turno en que ese Pokémon entra en juego. Al hacer evolucionar a un Pokémon, ese Pokémon será nuevo en el juego, por lo que no podrá volver a evolucionar en el mismo turno. Se puede hacer evolucionar a los Pokémons Activos o a los Pokémons en Banca. Por último, ningún jugador puede hacer evolucionar a un Pokémon en el primer turno de dicho jugador.

C Une una carta de Energía a uno de tus Pokémon (una vez por turno).

Coge una carta de Energía de tu mano y únela a tu Pokémon Activo o a uno de tus Pokémons en Banca. ¡Solo puedes unir Energía una vez por turno!





► **Juega cartas de Entrenador.**

Cuando juegues cualquier carta de Entrenador, debes hacer lo que dice, cumpliendo la regla de la parte inferior de la carta, y luego colocarla en la pila de descartes. Puedes jugar todas las cartas de Objeto que quieras. Las cartas de Partidario se juegan como las cartas de Objeto, pero solo se puede jugar una en cada turno. Del mismo modo, las cartas de Estadio solo se pueden jugar una vez en cada turno, pero se mantienen en juego hasta que otra carta las elimina.



► **Retira a tu Pokémon (una vez por turno).**

Lo más probable es que en la mayoría de los turnos no lo retires, pero, si tu Pokémon Activo tiene muchos contadores de daño, tal vez quieras retirarlo y sacar a un Pokémon de tu Banca para que luche en su lugar. ¡También puedes hacer esto si tienes un Pokémon fuerte en tu Banca listo para luchar!

Para retirar a un Pokémon, debes descartar 1 carta de Energía de tu Pokémon Activo por cada que aparezca en su Retirada. Si no aparece ningún , significa que es gratis retirarlo. Una vez hecho esto, puedes cambiar a ese Pokémon por un Pokémon de tu Banca. Cuando se cambian dos Pokémon, cada uno de ellos mantiene sus contadores de daño y sus cartas unidas. Los Pokémon Dormidos o Paralizados no se pueden retirar.



Cuando tu Pokémon Activo va a tu Banca (tanto si lo has retirado como si ha llegado de otra forma), hay cosas que desaparecen, como las Condiciones Especiales y cualquier efecto de ataques.

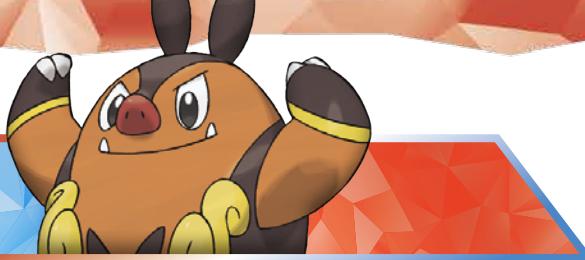
Si retiras a un Pokémon, puedes atacar con tu nuevo Pokémon Activo en ese turno.

► **Utiliza habilidades (todas las que quieras).**

Algunos Pokémon tienen habilidades especiales que pueden usar. Muchas se pueden utilizar antes de atacar. No obstante, cada habilidad es diferente, así que deberías leer atentamente cómo funciona cada una. Algunas solo funcionan si se cumple una condición, mientras que otras funcionan en cualquier momento, incluso cuando no las usas. Asegúrate de decir qué habilidades estás usando para que tu rival sepa lo que estás haciendo.



Recuerda que las habilidades no son ataques, así que ¡también puedes atacar si utilizas una habilidad! Puedes usar habilidades tanto de tu Pokémon Activo como de tus Pokémon en Banca.



3 ATACA Y TERMINA TU TURNO

Cuando vayas a atacar, asegúrate de que has hecho todo lo que querías hacer en el paso 2. ¡Una vez que ataques, tu turno terminará y no podrás volver atrás!

El ataque se realiza en tres pasos sencillos. ¡En cuanto le cojas el truco, atacarás como un profesional!

A Comprueba la Energía unida a tu Pokémon Activo.

Para que un Pokémon pueda atacar, debe tener unida la cantidad de Energía adecuada. Tomemos el ejemplo de Tepig. Su ataque Placaje cuesta 1, así que, para usar este ataque, debes tener al menos 1 Energía unida a Tepig. Por otra parte, su ataque Desenrollar cuesta 2, así que debes tener al menos 2 Energías unidas a Tepig para poder usar Desenrollar. El símbolo significa que debes tener 1 Energía unida a él. Sin embargo, el símbolo significa que puedes usar cualquier tipo de Energía como segunda Energía. funcionará, pero también funcionará o cualquier otro tipo de Energía. Una vez que compruebes que tienes el tipo de Energía correcta, anuncia qué ataque vas a usar.



Es posible que veas algunos ataques con este símbolo de coste. Esto significa que el ataque tiene un coste 0 y que puedes usarlo sin necesidad de unir ninguna Energía al Pokémon.



¿Qué Energía necesitarías para usar Garras Venenosas de Scolipede? ¡Esos son los requisitos: 2 Energías y 2 Energías de cualquier tipo!





► Comprueba la Debilidad y la Resistencia del Pokémon Defensor.

Algunos Pokémon tienen Debilidad o Resistencia ante ciertos tipos de Pokémon, indicados en la esquina inferior izquierda de la carta. (Por ejemplo, Snivy tiene Debilidad ante los Pokémon Fuego.) Si el ataque hace daño, el Pokémon Defensor recibirá más daño si tiene Debilidad ante el tipo del atacante. En cambio, recibirá menos daño de un Pokémon si tiene Resistencia ante ese tipo de Pokémon.



¡No apliques Debilidad y Resistencia para los Pokémon en Banca!



► Coloca contadores de daño sobre el Pokémon Defensor.

Al atacar, debes colocar 1 contador de daño sobre el Pokémon Activo de tu rival por cada 10 puntos de daño que haga el ataque de tu Pokémon (indicado a la derecha del nombre del ataque). En el ejemplo anterior, el Placaje de Tepig hace 10 puntos de daño. La Debilidad x2 de Snivy ante los Pokémon de tipo Fuego duplica el daño: $10 \times 2 = 20$ puntos de daño. Por tanto, debes colocar sobre Snivy 2 contadores de daño de 10. Si en un ataque se indica que se debe hacer algo más, ¡asegúrate de hacerlo también!

Ahora que has completado tu ataque, comprueba si el ataque ha dejado Fuera de Combate a algún Pokémon. Algunos ataques pueden hacer daño a más de un Pokémon, ¡y hay ocasiones en las que pueden hacer daño incluso al Pokémon Atacante! Así que asegúrate de comprobar todos los Pokémon que se han visto afectados por el ataque.

Un Pokémon quedará Fuera de Combate si su total de puntos de daño es igual o superior a sus PV (por ejemplo, 5 o más contadores de daño sobre un Pokémon con 50 PV). Si el Pokémon de un jugador queda Fuera de Combate, ese jugador debe colocar dicho Pokémon y todas las cartas unidas a él en la pila de descartes. El rival de ese jugador debe coger 1 de sus propias cartas de Premio y colocarla en su mano.

El jugador cuyo Pokémon Activo haya quedado Fuera de Combate deberá elegir a un nuevo Pokémon Activo de su Banca. Si tu rival no puede hacer esto porque tiene la Banca vacía (o por cualquier otra razón), tú ganarás la partida. Si tu rival aún tiene Pokémon en juego, pero tú acabas de coger tu última carta de Premio, también ganarás tú la partida.

► Tu turno ha terminado.

Hay algunas cosas especiales de las que debes encargarte entre turno y turno.





4 PASO ENTRE TURNO Y TURNO

Antes de que la partida continúe con el siguiente jugador, debes ocuparte de las Condiciones Especiales en este orden:

1. Envenenado
2. Quemado
3. Dormido
4. Paralizado

A continuación, se deben aplicar los efectos de cualquier habilidad (o de cualquier otra cosa que se diga en la carta que debe ocurrir entre turno y turno). Una vez que ambos jugadores hayan hecho estas cosas, se debe comprobar si los Pokémon afectados se han quedado Fuera de Combate. ¡Luego comenzará el turno del siguiente jugador!

CONDICIONES ESPECIALES

Algunos ataques hacen que el Pokémon Activo pase a estar Dormido, Quemado, Confundido, Paralizado o Envenenado. Estas condiciones se denominan "Condiciones Especiales". Solo las puede sufrir el Pokémon Activo, ya que, cuando un Pokémon pasa a la Banca, se eliminan todas las Condiciones Especiales del mismo. Cuando un Pokémon evoluciona, también se eliminan las Condiciones Especiales del mismo.



Dormido

Para indicar que un Pokémon está Dormido, debes girarlo en sentido contrario a las agujas del reloj.

Si un Pokémon está Dormido, no podrá ni atacar ni retirarse. Entre turno y turno, lanza una moneda. Si sale cara, el Pokémon se despertará (y tendrás que volver a girar la carta hacia arriba), pero, si sale cruz, seguirá Dormido.



Quemado

Si un Pokémon está Quemado, puede recibir daño entre turno y turno. Cuando un Pokémon está Quemado, debes ponerle un marcador de Quemado. Entre turno y turno, el propietario del Pokémon Quemado debe lanzar una moneda. Si sale cruz, se colocarán 2 contadores de daño sobre el Pokémon Quemado. Un Pokémon no puede tener dos marcadores de Quemado, por lo que, si recibe otro ataque que le da otro marcador de Quemado, la nueva condición de Quemado simplemente sustituirá a la anterior. Asegúrate de que tus marcadores de Quemado son distintos de tus contadores de daño.





Confundido

Para indicar que un Pokémon está Confundido, debes girarlo para colocarlo con la cabeza apuntando hacia ti.

Si un Pokémon está Confundido, debes lanzar una moneda antes de atacar con ese Pokémon. Si sale cara, el ataque funcionará con normalidad, pero, si sale cruz, el Pokémon recibirá 3 contadores de daño, y el ataque terminará sin más efectos.



Paralizado

Los Pokémons Paralizados se deben girar en el sentido de las agujas del reloj.

Si un Pokémon está Paralizado, no podrá ni atacar ni retirarse. Si tu Pokémon está Paralizado desde el comienzo de tu último turno, podrás eliminar esa Condición Especial entre turno y turno.



Envenenado

Un Pokémon Envenenado puede recibir daño entre turno y turno.

Cuando un Pokémon está Envenenado, debes ponerle un marcador de Envenenado. Entre turno y turno, coloca un contador de daño sobre cada Pokémon Envenenado. Un Pokémon no puede tener dos marcadores de Envenenado, por lo que, si recibe otro ataque que le da otro marcador de Envenenado, la nueva condición de Envenenado simplemente sustituirá a la anterior. Asegúrate de que tus marcadores de Envenenado son distintos de tus contadores de daño.



Cómo eliminar Condiciones Especiales

Al ir a la Banca, se eliminan todas las Condiciones Especiales. Las únicas Condiciones Especiales que evitan que los Pokémons puedan retirarse son Dormido y Paralizado. Dado que es necesario girar la carta cuando un Pokémon está Dormido, Confundido o Paralizado, la última de estas condiciones que le afecte al Pokémon será la única que se mantendrá en efecto. En cambio, como para las condiciones Envenenado y Quemado se utilizan marcadores, estas no afectan a otras Condiciones Especiales. Por tanto, un Pokémon con mala suerte podría estar Envenenado, Quemado y Paralizado al mismo tiempo.



LIGAS POKÉMON



**PLAY!
POKÉMON**

**¡Aprende a jugar a juegos Pokémon!
¡Consigue magníficos premios!
¡Lucha contra otros jugadores!**

Pregunta en tu tienda habitual si tienen alguna Liga Pokémon o bien busca alguna que se celebre cerca en support-es.pokemon.com.



Para conseguir más información, visita WWW.pokemon.es.



REGLAS AVANZADAS

¿QUÉ SE CONSIDERA UN ATAQUE?

Cada ataque tiene un coste y un nombre. Además, puede incluir un daño básico y una descripción del daño. En el texto de un Pokémon, se describe principalmente su ataque, aunque no haga ningún daño.

Por ejemplo, el ataque Coleccionar de Lillipup no causa ningún daño, pero sigue siendo un ataque. Todo lo demás son habilidades o algo diferente. Por ejemplo, la habilidad Intercambio de Daño de Reunicus mueve los contadores de daño, pero no se considera un ataque.



El ataque Atracción de Swoobat afecta a Coleccionar, pero no a Intercambio de Daño.





TODOS LOS DETALLES DEL ATAQUE

En la mayoría de los ataques, el orden en el que se hagan las cosas no importa realmente. Sin embargo, en el caso de un ataque complicado, estos son los pasos que debes seguir:

- A** Examina a tu Pokémon y decide el ataque que quieras usar. Asegúrate de que tienes unida la Energía correcta. Luego, anuncia que vas a usar ese ataque.
- B** Realiza todas las selecciones que requiera el ataque. Por ejemplo, si en un ataque pone "Elige a 1 de los Pokémon en Banca de tu rival", es ahora cuando debes elegirlo.
- C** Haz todo lo que se indique en el ataque que debes hacer para usarlo. Por ejemplo, debes lanzar una moneda si en un ataque pone "Lanza una moneda. Si sale cruz, este ataque no hace nada".
- D** Aplica cualquier efecto que pueda modificar o cancelar el ataque. Por ejemplo, si en un ataque usado contra tu Pokémon en el último turno pone "Si el Pokémon Defensor intenta atacar durante el próximo turno de tu rival, este lanza una moneda. Si sale cruz, ese ataque no hace nada".
- E** Si tu Pokémon Atacante está Confundido, comprueba si el ataque falla.
- F** Aplica primero cualquier efecto anterior al daño, luego coloca los contadores de daño y finalmente aplica todos los demás efectos.

Normalmente es muy sencillo saber el número de contadores que hay que colocar. Sin embargo, si hay muchos factores que modifican el daño, puedes seguir estos pasos en este orden:

- 1** Empieza con el daño básico que se indica a la derecha del ataque. Si al lado aparece una \times , un $-$ o un $+$, en el texto del ataque se indicará el daño que causa. Si en un ataque se indica que se deben poner contadores de daño, no hace falta hacer más cálculos, porque los contadores de daño no se ven afectados por Debilidad, Resistencia o cualquier otro efecto en ese Pokémon. Simplemente coloca esos contadores de daño sobre el Pokémon afectado.
- 2** Calcula los efectos de daño del Pokémon Atacante basándote en las cartas de Entrenador o en cualquier otro efecto relevante. Por ejemplo, si en el último turno tu Pokémon usó un ataque en el que ponía "Durante tu próximo turno, cada uno de los ataques de este Pokémon hace 40 puntos de daño más (antes de aplicar Debilidad y Resistencia)", debes sumar esos puntos. Si el daño básico es 0 (o si el ataque no hace ningún daño), no hace falta que continúes. Si no, sigue calculando.
- 3** En el caso de que el Pokémon Defensor tenga Debilidad ante el tipo del Pokémon Atacante, debes aumentar el daño según la cantidad que aparece junto a la Debilidad del Pokémon Defensor.
- 4** En el caso de que el Pokémon Defensor tenga Resistencia ante el tipo del Pokémon Atacante, debes restar al daño la cantidad que aparece junto a la Resistencia del Pokémon Defensor.
- 5** Calcula los efectos de daño de las cartas de Entrenador y Energía, así como cualquier otro efecto en el Pokémon Defensor. Por ejemplo, si el Pokémon Defensor tiene una habilidad en la que pone "Cualquier daño hecho a este Pokémon por ataques se reduce en 20 (tras aplicar Debilidad y Resistencia)".
- 6** Por cada 10 puntos de daño del ataque final, debes colocar un contador de daño sobre el Pokémon. Si el daño es 0 o menos, no hace falta que pongas ningún contador de daño.



¿QUÉ HACER SI DEBES ROBAR MÁS CARTAS DE LAS QUE TIENES?

Si en una carta se indica que debes robar o mirar más cartas de las que te quedan en la baraja, roba o mira las cartas que te queden y sigue jugando normalmente.

Por ejemplo, si en una carta pone que robes o mires las 5 primeras cartas de tu baraja, y solo te quedan 3 cartas en la baraja, debes robar o mirar las 3 primeras. Si no puedes robar una carta al comienzo de tu turno, pierdes la partida, pero no ocurrirá lo mismo si no puedes robar una carta cuando en una carta ponga que debes hacerlo.

¿QUÉ OCURRE SI AMBOS JUGADORES GANAN AL MISMO TIEMPO?

Un jugador gana si consigue su última carta de Premio o bien su rival no tiene ningún Pokémon en Banca para reemplazar a su Pokémon Activo cuando este ha quedado Fuerza de Combate (o ha sido eliminado del juego de algún otro modo). Esto hace que sea posible que ambos jugadores ganen al mismo tiempo.

En este caso, hay que recurrir a una partida de Muerte Súbita. No obstante, si tú ganas en ambos sentidos, y tu rival solo gana en uno, ¡tú ganas!

¿QUÉ ES UNA PARTIDA DE MUERTE SÚBITA?

Una partida de Muerte Súbita es una nueva partida en la que cada jugador tiene 1 única carta de Premio en lugar de 6. Por lo demás, es exactamente igual a una partida totalmente nueva. Los jugadores deben prepararlo todo y lanzar una moneda para ver quién empieza. Vencerá quien gane esta partida. Si la partida de Muerte Súbita también termina en Muerte Súbita, habrá que seguir jugando partidas de Muerte Súbita hasta que alguien gane.

¿QUÉ FORMA PARTE DEL NOMBRE DE UN POKÉMON Y QUÉ NO?

- ❖ Algunas cartas de Pokémon incluyen información adicional después del nombre, como un nivel o un símbolo como \mathbb{M} . El nombre del Pokémon cambia el modo en que se pueden hacer evolucionar o jugar ciertas cartas. El nivel no forma parte del nombre de un Pokémon:
 - ◆ Gengar, Gengar Nv. 43, Gengar Nv. 44 y Gengar Nv. X tienen todas el mismo nombre.
- ❖ Los símbolos que aparecen al final del nombre de un Pokémon sí forman parte del nombre del Pokémon:
 - ◆ Alakazam, Alakazam \mathbb{M} y Alakazam \star son distintos nombres de Pokémon.
 - ◆ Sin embargo, δ (especie Delta) no forma parte del nombre de un Pokémon. Los Pokémon Aerodactyl y Aerodactyl δ (especie Delta) tienen el mismo nombre.
- ❖ El nombre del propietario de un Pokémon sí forma parte del nombre del Pokémon:
 - ◆ Geodude y Geodude de Brock son nombres distintos.

Al crear una baraja, solo se pueden tener 4 copias de una carta con el mismo nombre, exceptuando las cartas de Energía Básica. Si en tu baraja tienes 1 Gengar, 1 Gengar Nv. 43, 1 Gengar Nv. 44 y un Gengar Nv. X, ya no podrás añadir más cartas con el nombre de Gengar. Sin embargo, podrías tener 4 Geodude y 4 Geodude de Brock.

A la hora de hacer evolucionar a un Pokémon, el nombre del Pokémon que aparece después de "Evoluciona de" debe coincidir exactamente con el nombre del Pokémon que se va a hacer evolucionar. Por tanto, Graveler puede evolucionar de Geodude o de Geodude Nv. 12, pero no de Geodude de Brock.



CREACIÓN DE BARAJAS

A la hora de crear la mayoría de las barajas, hay que seguir unas cuantas reglas. Una de las más importantes es que la baraja debe tener exactamente 60 cartas, ni 59 ni 61.

Además, exceptuando las cartas de Energía Básica, la baraja solo puede contener 4 cartas con el mismo nombre. Esto significa que la baraja solo puede contener 4 cartas llamadas "Pignite", por ejemplo, aunque cada una tenga unos ataques diferentes. Por último, la baraja debe contener al menos una carta de Pokémon Básico.

Crear tu propia baraja puede ser complicado, pero también muy divertido. Si necesitas ayuda, recurre al Líder de una Liga Pokémon. También es buena idea buscar una baraja temática que te guste e intentar modificarla. ¡No olvides que debe contener siempre 60 cartas! No obstante, si quieras crear una baraja totalmente nueva, aquí tienes algunas indicaciones para principiantes:

- Elige como máximo uno o dos tipos de Energía. Recuerda que la mayoría de los Pokémon ★ pueden usar cualquier Energía para atacar, así que se pueden incluir en casi cualquier baraja.
- Para asegurarte de que tienes suficientes cartas de Energía, prueba a incluir entre 18 y 22 en tu baraja de 60 cartas.
- Las cartas de Entrenador también son importantes. Algunas cartas, como Comunicación Pokémon y Búsqueda de Energía, pueden ayudarte a encontrar exactamente las cartas que necesitas. Está bien empezar con entre 13 y 20 cartas de Entrenador.
- ¡Y ni que decir tiene que necesitas Pokémon! El resto de tu baraja serán Pokémon. Recuerda que tu baraja debe contener al menos un Pokémon Básico. Incluye en tu baraja 4 copias de tus Pokémon favoritos para asegurarte de que te salen lo más a menudo posible. Y, si ese Pokémon evoluciona, intenta obtener también 4 copias de cada Pokémon de la cadena de evolución.

Cada baraja es diferente. Se adaptará a tu propia personalidad y estrategia. Con el tiempo, descubrirás cuáles son tus cartas de Pokémon, Entrenador y Energía favoritas.





APÉNDICE A: POKÉMON-EX

Los Pokémon-EX son poderosos Pokémon con más PV y ataques más fuertes que los Pokémon normales, ¡pero hay riesgos cuando se juega con estos Pokémon tan poderosos!

REGLAS ESPECIALES PARA LOS POKÉMON-EX

EX es parte del nombre de un Pokémon-EX. Por lo tanto, Reshiram y Reshiram-EX tienen diferentes nombres, y, si quieras, puedes tener hasta 4 de cada uno en tu baraja.

Cuando uno de tus Pokémon-EX queda Fuera de Combate, tu oponente coge 2 cartas de Premio.

Aparte de esto, los Pokémon-EX se juegan de la misma manera que cualquier otro Pokémon.



Y otra cosa: ¡los Pokémon-EX existen tanto en su versión normal como en la versión rara Ultra con ilustraciones que cubren toda la carta!



APÉNDICE B: POKÉMON RECREADOS

Se ha introducido una nueva fase de Pokémon Fósil: la de Pokémon Recreado. Como puedes ver, Archen es un Pokémon Recreado que tiene la siguiente regla: "Pon esta carta en tu Banca solo bajo las condiciones de Fósil Pluma". Dicho de otra manera: la única forma de jugar a Archen para ponerlo en tu Banca es jugando la carta de Objeto Fósil Pluma antes. Si lees la carta de Fósil Pluma, podrás ver exactamente cómo puedes poner en juego a Archen. Una vez que lo hagas, Archeops funciona como cualquier otro Pokémon de Fase 1. Ponlo sobre Archen de la misma manera que jugarías normalmente una carta de Fase 1.



REGLAS IMPORTANTES REFERENTES A LOS POKÉMON RECREADOS:

- Si tienes un Pokémon Recreado en tu mano, no puedes colocarlo en tu Banca a no ser que juegues una carta de Objeto y sus efectos te permitan hacerlo.
- ¡Los Pokémons Recreados no son Pokémons Básicos! Por ello, no puedes jugarlos como tu Pokémon Activo o en Banca durante la preparación de la partida. Además, asegúrate de que no solo tienes Pokémons Recreados en tu baraja, ya que todavía necesitas tener al menos un Pokémon Básico en tu baraja. Por último, los Pokémons Recreados no son cartas de Evolución.
- Las cartas o efectos que hacen referencia a cartas "Básicas", "de Fase 1", "de Fase 2" o "de Evolución" no afectan a los Pokémons Recreados. Por ejemplo, una carta que ponga "Busca en tu baraja a un Pokémon Básico" no te permitirá recuperar a un Archen Recreado. Sin embargo, una que ponga "Busca en tu baraja a un Pokémon" sí te permitirá recuperar a un Archen Recreado. Además, las cartas que afectan a Pokémons no evolucionados también afectarán a los Pokémons Recreados.
- Cuando juegues a Pokémons Fósiles más antiguos, las reglas más importantes a seguir son las que se refieren al texto "Evoluciona de" o al texto que indica cómo se puede poner esta carta en juego. Si, por ejemplo, Kabuto aparece en una expansión posterior como un Pokémon Recreado, también habrá un Kabutops de Fase 1. Independientemente de qué Kabuto tengas en juego, puedes hacerlo evolucionar a cualquier Kabutops que ponga "Evoluciona de Kabuto". Esto quiere decir que puedes hacer evolucionar a un Kabutops de Fase 2 a partir de un Kabuto Recreado o a un Kabutops de Fase 1 a partir de un Kabuto de Fase 1.



APÉNDICE C: CARTAS DE ENTRENADOR AS TÁCTICO

Un nuevo tipo de carta de Entrenador hace debut en la expansión *Negro y Blanco-Fronteras Cruzadas: ¡Entrenadores de AS TÁCTICO!* Estas cartas son tan poderosas que solo podrás tener un único AS TÁCTICO en toda tu baraja, no uno de cada uno de ellos. ¡Así que asegúrate de estudiar todas las cartas de AS TÁCTICO para decidir cuál te vendrá mejor en tu baraja!





GLOSARIO

ATAQUE: 1) Cuando tu Pokémon Activo lucha con el Pokémon de tu rival. 2) El texto que aparece en cada una de las cartas de Pokémon e indica qué hace cuando ataca (un Pokémon puede tener varios ataques).

BANCA: El lugar donde se sitúan aquellos Pokémon que están en juego, pero que no están luchando activamente. Estos Pokémon saldrán a luchar si el Pokémon Activo se retira o queda Fuera de Combate. Si tus Pokémon en Banca reciben daño, no apliques Debilidad y Resistencia.

CONDICIONES ESPECIALES: Los estados Dormido, Quemado, Confundido, Paralizado y Envenenado se denominan Condiciones Especiales.

CONTADOR DE DAÑO: Contador que debes colocar sobre tu Pokémon para indicar que ha recibido daño. Se mantiene en el Pokémon aunque este se traslade a la Banca o evolucione. Cada contador de daño equivale al número de puntos de daño que indica.

DAÑO: Lo que suele ocurrir cuando un Pokémon ataca a otro. Si un Pokémon recibe un daño total superior o igual a sus Puntos de Vida, queda Fuera de Combate.

DEBILIDAD: Un Pokémon con Debilidad recibirá más daño cuando sea atacado por un tipo de Pokémon determinado. El efecto de la Debilidad se indica junto al tipo de Debilidad que tiene un Pokémon, si tiene alguna.

EN JUEGO: Se considera que las cartas están en juego cuando están sobre la mesa. Las cartas de Pokémon Básico, de Evolución y de Energía no se pueden usar si no están en juego. (Las cartas de tu baraja, tu pila de descartes y tus cartas de Premio no están en juego, pero las cartas de tus Pokémon en Banca sí lo están.)

ENERGÍA, CARTA DE: Carta que permite a tu Pokémon atacar. Consulta carta de Energía Básica.

ENERGÍA BÁSICA, CARTA DE: Una carta de Energía Planta (●), Fuego (●), Agua (●), Rayo (●), Psíquica (●), Lucha (●), Oscura (●) o Metálica (●).

ENTRE TURNO Y TURNO: Periodo de tiempo en el que el juego pasa de un jugador a otro. En este momento, se debe comprobar si hay algún Pokémon Envenenado, Quemado, Dormido, Paralizado o Fuera de Combate.

ENTRENADOR AS TÁCTICO, CARTA DE: Una poderosa carta de Entrenador. Solo puedes tener una carta de AS TÁCTICO en tu baraja.

ENTRENADOR, CARTA DE: Cartas especiales que se juegan para obtener ventajas en el juego. Consulta carta de Objeto, carta de Estadio y carta de Partidario.

ENTRENADOR FÓSIL, CARTA DE: Un tipo especial de carta de Entrenador que funciona como un Pokémon Básico cuando se pone en juego. Las cartas de Entrenador Fósil en tu mano, en tu baraja o en tu pila de descartes no se consideran Pokémon Básicos. Sin embargo, estas cartas de Entrenador siempre cuentan como Pokémon Básicos durante la preparación.

ENVENENADO, MARCADOR DE: Objeto que se coloca sobre un Pokémon para recordar que está Envenenado. Quita el marcador si el Pokémon se traslada a la Banca o evoluciona.

ESTADIO, CARTA DE: Un tipo de carta de Entrenador similar a una carta de Objeto, pero que se mantiene en juego después de jugarla. No puede haber más de una carta de Estadio en juego al mismo tiempo. Si entra en juego una nueva, se debe descartar la antigua y sus efectos. Solo se puede jugar una carta de Estadio por turno.

EVOLUCIÓN, CARTA DE: Carta que se juega encima de una carta de Pokémon Básico (o encima de otra carta de Evolución) para hacer que el Pokémon sea más fuerte.

FUERA DE COMBATE: Un Pokémon queda Fuera de Combate si recibe un daño total superior o igual a sus Puntos de Vida. Ese Pokémon y todas las cartas unidas a él deben ir a la pila de descartes. Cuando uno de los Pokémon de tu rival quede Fuera de Combate, podrás coger una de tus cartas de Premio.



HABILIDAD: Una habilidad es un efecto en un Pokémon que no es un ataque. Algunas se mantendrán activas todo el tiempo, mientras que otras hay que elegirlas para utilizarlas. Lee la descripción de cada habilidad para asegurarte de que entiendes exactamente cómo y cuándo funciona.

HERRAMIENTA POKÉMON: Un tipo especial de carta de Entrenador (un Objeto) que se puede unir a un Pokémon. No se puede unir más de 1 Herramienta Pokémon a un Pokémon al mismo tiempo.

INVOLUCIONAR: Hay ciertas cartas que pueden hacer involucionar a un Pokémon evolucionado, que es lo contrario a hacer evolucionar a un Pokémon. Cuando un Pokémon involuciona, pierde también sus Condiciones Especiales y cualquier otro efecto.

MÁQUINA TÉCNICA: Un tipo de carta de Entrenador (un Objeto) que se puede unir a un Pokémon. Una vez unida, tu Pokémon podrá usar el ataque de la Máquina Técnica como si fuera suyo. Las cartas de Máquina Técnica permanecen unidas salvo que el texto de la carta diga lo contrario.

MUERTE SÚBITA: Hay ocasiones en las que ambos jugadores ganan al mismo tiempo. En ese caso, se debe recurrir a una rápida partida llamada "Muerte Súbita" (con 1 carta de Premio por jugador en lugar de 6).

OBJETO, CARTA DE: Un tipo de carta de Entrenador. Sigue las instrucciones de la carta y luego descártala.

PARTIDARIO, CARTA DE: Un tipo de carta de Entrenador similar a una carta de Objeto. Solo se puede jugar una carta de Partidario por turno.

PILA DE DESCARTES: Las cartas que has descartado. Estas cartas están siempre boca arriba. Cualquiera puede mirar estas cartas en cualquier momento.

PODER POKÉMON: Habilidad especial que tienen algunos Pokémons. Los Poderes Pokémon se dividen en dos categorías: Poké-Power y Poké-Body. Siempre incluyen las palabras "Poké-Power" o "Poké-Body" para diferenciarlos de los ataques.

POKÉ-BODY: Efecto que permanece activo desde que esa carta de Pokémon entra en juego hasta que el Pokémon abandona el juego.

POKÉ-POWER: Poder que puedes decidir usar una vez por turno sobre el Pokémon Activo y los Pokémons en Banca. La mayoría de Poké-Powers están desactivados si el Pokémon tiene una Condición Especial.

POKÉMON: Los coloridos personajes que luchan por ti en el Juego de Cartas Coleccionables Pokémon. En el juego, estos personajes están representados mediante cartas de Pokémon Básico y cartas de Evolución.

POKÉMON ACTIVO: Tu Pokémon en juego que no está en la Banca. El Pokémon Activo es el único que puede atacar.

POKÉMON ATACANTE: El Pokémon Activo cuando realiza un ataque.

POKÉMON BÁSICO, CARTA DE: Una carta de tu mano que puedes jugar directamente en tu turno. Consulta carta de Evolución.

POKÉMON DEFENSOR: Tu Pokémon Activo cuando tu rival está atacando.

POKÉMON DE ENTRENADORES: Pokémon cuyo nombre incluye el nombre de un Entrenador, como Sandshrew de Brock. Un Sandshrew normal no puede evolucionar a un Sandslash de Brock, y un Sandshrew de Brock no puede evolucionar a un Sandslash normal. Esto se debe a que "Brock" forma parte del nombre.

POKÉMON-EX: Una forma de Pokémon más fuerte con un inconveniente especial. Cuando tu Pokémon-EX queda Fuera de Combate, tu rival puede robar dos cartas de Premio en lugar de una.

POKÉMON LEYENDA: Cartas dobles especiales que muestran a potentes Pokémons legendarios. Ambas cartas deben jugarse juntas y al mismo tiempo.

POKÉMON N. X: Versiones más fuertes de un Pokémon normal que pueden colocarse encima de un Pokémon normal con el mismo nombre para añadir habilidades extra al Pokémon original.

POKÉMON SP: Pokémon especial entrenado por un Entrenador determinado, con un símbolo en su nombre que indica quién es su propietario. La carta Zapdos ♂ es distinta de la carta Zapdos, ya que Zapdos ♂ es un Pokémon del Equipo Galaxia, y el símbolo ♂ forma parte del nombre.



PREMIO, CARTAS DE: Las 6 cartas que se colocan boca abajo al principio del juego. Cada vez que uno de los Pokémon de tu rival quede Fuerza de Combate, podrás coger 1 de tus cartas de Premio (o 2 cartas de Premio en el caso de un Pokémon-EX). ¡Cuando cojas la última de tus cartas de Premio, ganarás la partida!

PROPIETARIO: Un Pokémon cuyo nombre incluye el nombre de un Entrenador, como Sandshrew de Brock o Meowth del Team Rocket. Las cartas con los símbolos **G**, **BL**, **EX**, **C** o **FB** NO se consideran cartas de Propietario.

PUNTOS DE VIDA (PV): Un número que tienen todos los Pokémon y que indica la cantidad de daño que puede recibir ese Pokémon antes de que quede Fuerza de Combate.

QUEMADO, MARCADOR DE: Objeto que se coloca sobre un Pokémon para recordar que está Quemado. Quita el marcador si el Pokémon se traslada a la Banca o evoluciona.

RESISTENCIA: Un Pokémon con Resistencia recibirá menos daño cuando sea atacado por un tipo de Pokémon determinado. La cantidad de Resistencia se indica junto al tipo de Resistencia que tiene un Pokémon, si tiene alguna.

RETIRADA: Acción que consiste en cambiar tu Pokémon Activo por uno de tus Pokémon en Banca. Para retirar a un Pokémon, debes descartar del Pokémon que se retira una cantidad de Energía equivalente a su Coste de Retirada. El coste aparece en la esquina inferior derecha de la carta. Solo se puede retirar un Pokémon por turno.

UNIR: Acción que consiste en coger una carta de tu mano y ponerla sobre uno de tus Pokémon en juego.

ZONA PERDIDA: Las cartas que se mueven a la Zona Perdida dejan de poder utilizarse durante esa partida. Colócalas boca arriba fuera de la zona de juego.



Créditos

Juego japonés original

Producción: Tsunekazu Ishihara

Diseño del juego original: Tsunekazu Ishihara, Kouichi Oyama y Iakumi Akabane

Desarrollo de juego: Creatures Inc.

Dirección de arte: Creatures Inc.

Diseño gráfico: Milky Isobe

Agradecimientos especiales a: Satoshi Tajiri, Ken Sugimori y GAME FREAK Inc.

Versión en inglés

The Pokémon Company International

Producción: Kenji Okubo

Dirección de producción: Richard Simpson

Dirección de desarrollo de productos: Yasuhiro Usui

Coordinación de producción: Russ Foster, Traci Thomson y Jay Moon

Coordinación del proyecto: Junko Takaya y Satomi Honda

Traducción: Tim Hove

Desarrollo de la baraja temática: Mike Fitzgerald

Redacción del libro de reglas: Personal de edición de TPCi y Dylan "ExoByte" Mayo

Edición: Michael G. Ryan y Eoin Sanders

Dirección artística: Eric Medalle

Diseño gráfico: Kevin Lalli, Kyle Goodwin y Kumi Okada

Maquetación de las cartas: Ginny Baldwin

Ilustraciones de la caja: 5ban Graphics

Logo de Negro y Blanco-Fronteras Cruzadas: Kumi Okada

Agradecimientos especiales a: Creatures Inc., The Pokémon Company y The Pokémon Company International

Versión en español

Traducción: Lionbridge Technologies, Inc.

Edición: Esther Sánchez Giráldez, Teresa Cueto Álvarez de Sotomayor y Rebecca Gil

Diseño gráfico: Ginny Baldwin, Chantal Trandafir, Carrie Oltentorf

¿Necesitas ayuda para jugar?

Para conseguir información sobre el juego, las estrategias, las reglas, los torneos, etc., visita nuestro sitio web www.pokemon.es

Para recibir asistencia sobre otras cuestiones, visita support-es.pokemon.com

Teléfono: 001-425-274-4855

**The Pokémon Company
INTERNATIONAL**

© 2013 Pokémon. © 1995-2013 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc. TM, ® y los nombres de los personajes son marcas de Nintendo.