Pokémon
JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES

Escarlata y Púrpura
Evoluciones en Paldea



Reglas del Juego de Cartas Coleccionables Pokémon

Índice

¡Conviértete 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 una partida 8
- Preparativos para iniciar la partida 8
- Partes de un turno 9
- Acciones en cada turno 10
- Condiciones Especiales 15

Ligas Pokémon y barajas Combate ex 17

Reglas avanzadas 18
- ¿Cómo funciona un *mulligan*? 18
- ¿Qué se considera un ataque? 19
- Todos los detalles del ataque 20
- ¿Cuál es la diferencia entre "hasta" y "cualquier cantidad"? 21
- ¿Qué hacer si debes robar más cartas de las que tienes? 21
- ¿Qué ocurre si ambos jugadores ganan al mismo tiempo? 21
- ¿Qué es una partida de Muerte Súbita? 21
- ¿Qué forma parte del nombre de un Pokémon y qué no? 21

Creación de barajas 22

Apéndice 1: Pokémon ex 23

Apéndice 2: Pokémon ex Teracristal 23

Apéndice 3: Zona Perdida 24

Apéndice 4: Pokémon Radiantes 24

Apéndice 5: Pokémon V-ASTRO 25

Apéndice 6: Pokémon V-UNIÓN 26

Apéndice 7: Estilos de Combate 27

Apéndice 8: Pokémon V 27

Apéndice 9: Pokémon VMAX 27

Apéndice 10: Formas regionales 28

Apéndice 11: Cartas de Partidario de equipo de RELEVOS 29

Apéndice 12: Equipo de RELEVOS 29

Apéndice 13: Cartas de Estrella Prisma 30

Apéndice 14: Fósil Raro y Fósil Desconocido 30

Apéndice 15: Pokémon-*GX* 31
- Reglas especiales para los Pokémon-*GX* 31

Apéndice 16: Ultraentes 32

Apéndice 17: Pokémon de dos tipos 32

Apéndice 18: Evolución TURBO 33
- Reglas especiales para los Pokémon TURBO 33

Apéndice 19: Rasgos Antiguos 34

Apéndice 20: Hiperequipo del Team Flare 34

Apéndice 21: Pokémon-*EX* 35
- Reglas especiales para los Pokémon-*EX* 35

Apéndice 22: Pokémon Megaevolución 36
- Reglas especiales para los Pokémon Megaevolución 36

Apéndice 23: Cartas del Equipo Plasma 37

Apéndice 24: Cartas de Entrenador de AS TÁCTICO 37

Apéndice 25: Pokémon Recreados 38
- Notas importantes referentes a los Pokémon Recreados 38

Glosario 39

Créditos 41



¡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 al Juego de Cartas Coleccionables Pokémon. Tu baraja de cartas contiene Pokémon, así como objetos y aliados que pueden ayudarte en tus aventuras.

Los juegos de cartas coleccionables se basan en el uso de estrategias y se valen de las cartas coleccionables para permitir que cada jugador personalice su juego. La mejor forma de aprender a jugar a JCC Pokémon es con una baraja Combate ex, una baraja de 60 cartas lista para jugar que viene con una guía de inicio rápido y todo lo que necesitas para comenzar a combatir.

Cuando tengas todo listo, podrás empezar a crear tu propia colección de cartas con paquetes de mejora de JCC Pokémon. ¡Intercambia cartas con tus amigos para conseguir a los Pokémon más fuertes y coleccionar a 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 contra los Pokémon de tu rival. Gana el primer jugador que consigue coger todas sus cartas de Premio. Además, si tu rival no puede robar ninguna carta al comenzar su turno, o bien no le queda ningún Pokémon en juego, tú ganas la partida.

Tipos de Energía

Los Pokémon dejan Fuera de Combate a los Pokémon rivales usando ataques o habilidades. Para poder usar estos ataques, los Pokémon necesitan cartas de Energía. JCC Pokémon tiene 11 tipos de Energía, y en el juego encontrarás Pokémon de los 11 tipos. (Ten en cuenta que no hay cartas de Pokémon de tipo Hada en la serie *Escarlata y Púrpura*, pero sí existen en expansiones más antiguas).

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



Planta

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



Fuego

¡Los Pokémon de tipo Fuego tienen grandes ataques! Pueden dejar a sus rivales Quemados, 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 dejar a sus rivales Paralizados.



Psíquica

¡Los Pokémon de tipo Psíquico dominan los poderes especiales! Sus rivales suelen acabar Confundidos, Dormidos 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. ¡También pueden dejar a los Pokémon de tu rival Envenenados!



Metálica

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



Hada

Los Pokémon de tipo Hada tienen trucos que harán que los ataques de los Pokémon del rival sean menos efectivos. Desde *Espada y Escudo*, es posible que algunos Pokémon que solían ser de tipo Hada aparezcan como de tipo Psíquico.



Dragón

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



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 tipo de Energía.



Cartas de Entrenador

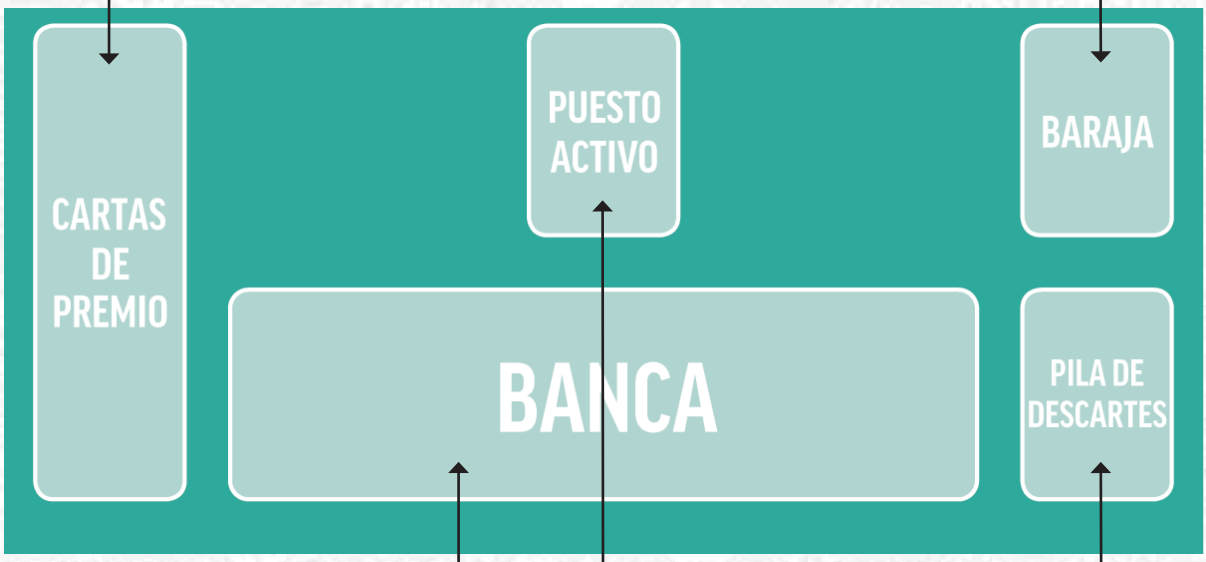
Las cartas de Entrenador se subdividen en cartas de Objeto, de Partidario, de Estadio y de Herramienta Pokémon, y representan los recursos que un Entrenador puede utilizar durante el combate. En la esquina superior izquierda de cada carta, verás el subtipo de carta de Entrenador y, en la parte inferior, podrás leer las reglas especiales para ese subtipo.



Zonas de JCC Pokémon

CARTAS DE PREMIO
Cada jugador tiene sus propias cartas de Premio. Las cartas de Premio son 6 cartas que cada jugador debe separar de la parte superior de su propia baraja y colocar boca abajo durante los preparativos para iniciar la partida. Al dejar a un Pokémon de tu rival Fuera de Combate, coges 1 de tus cartas de Premio y la pones en tu mano. Si eres el primer jugador en coger la última de sus cartas de Premio, ¡ganas la partida!

BARAJA
Cada jugador empieza con su propia baraja 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 lo especifique.



PUESTO ACTIVO
El Puesto Activo es la parte superior del área de juego de cada jugador. Cada jugador empieza con 1 Pokémon en su Puesto Activo (y debe tener 1 siempre): este es el Pokémon Activo. Cada jugador solo puede tener 1 Pokémon Activo. Si tu rival no tiene más Pokémon en juego, ¡ganas la partida!

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

ZONA DE JUEGO
Los jugadores comparten la zona de juego. Cada jugador tiene dos secciones para sus Pokémon.

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

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, a no ser que una carta lo especifique.

Cómo jugar

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



Cómo ganar una partida

Existen 3 formas de ganar una partida:

1) Consiguiendo todas tus cartas de Premio.

2) Dejando Fuera de Combate a todos los Pokémon en juego tu rival.

3) Si tu rival no tiene ninguna carta en su baraja al comenzar su turno.

Preparativos para iniciar la partida

1) Dale la mano a tu rival.

2) Lanzad 1 moneda. El ganador del lanzamiento de moneda decide quién empieza la partida.

3) Baraja todas tus cartas y roba las 7 primeras.

4) Comprueba si tienes algún Pokémon Básico en tu mano.

5) Pon 1 de tus Pokémon Básicos boca abajo como tu Pokémon Activo.





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



Si no tienes ningún Pokémon Básico, ¿qué debes hacer? Primero, debes enseñar tu mano a tu rival, ponerla de nuevo en tu 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 su baraja y barajar todas sus cartas por no tener ningún Pokémon Básico, tú podrás robar 1 carta extra.

7) Coloca las 6 primeras cartas de tu baraja a un lado y boca abajo como tus cartas de Premio.

8) Ambos jugadores dan la vuelta a sus Pokémon Activos y en Banca, ¡y empieza la partida!

Partes de un turno

Cada turno tiene 3 partes principales:

1) Roba 1 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 1 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 1 carta de Partidario y 1 carta de Estadio por turno).

E. Retira a tu Pokémon Activo (una vez por turno).

F. Utiliza habilidades (todas las que quieras).

3) Ataca. Después, termina tu turno.



Acciones en cada turno

1) Roba 1 carta

Empieza tu turno robando 1 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 1 carta de Pokémon Básico de tu mano y colócala boca arriba en tu Banca. Tu Banca admite un máximo de 5 Pokémon.



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 evolucionar un Pokémon Básico a un Pokémon de Fase 1 o un Pokémon de Fase 1 a un Pokémon de Fase 2. Cuando un Pokémon evoluciona, conserva todas las cartas que tenía unidas (cartas de Energía, cartas de Evolución, etc.), así como los contadores de daño que ya tuviera. Todos aquellos efectos de ataques o Condiciones Especiales que afectaran al Pokémon (como Confundido, Dormido o Envenenado) desaparecen cuando este evoluciona. Un Pokémon no podrá usar los ataques y habilidades de su Evolución anterior, a no ser que una carta lo permita.



Ejemplo:
En la carta de Houndstone que tiene Luis en su mano pone "Evoluciona de Greavard", y Luis tiene un Greavard en juego. Esto significa que Luis puede jugar la carta de Houndstone sobre la carta de Greavard, manteniendo los contadores de daño y eliminando todos los demás 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 una segunda vez en el mismo turno. Puedes hacer evolucionar a cualquier Pokémon que tengas en juego, ya sea el Pokémon Activo o los Pokémon en Banca. Por último, ningún jugador puede hacer evolucionar a un Pokémon en el primer turno de dicho jugador, a no ser que una carta lo especifique.

C) Une 1 carta de Energía a 1 de tus Pokémon (una vez por turno).

Coge 1 carta de Energía de tu mano y colócala bajo tu Pokémon Activo o bajo 1 de tus Pokémon en Banca para indicar que se puede usar esa Energía. ¡Solo puedes unir Energía una vez por turno!





D) Juega cartas de Entrenador.



Cuando juegues cualquier carta de Entrenador, debes hacer lo que dice y cumplir la regla de la parte inferior de la carta. La mayoría de las cartas de Entrenador se ponen en la pila de descartes después de esto. Puedes jugar tantas cartas de Objeto y de Herramienta Pokémon como quieras. Las cartas de Partidario se juegan como las cartas de Objeto, pero solo se puede jugar una en cada turno.

El jugador que sale en primer lugar no puede jugar una carta de Partidario en su primer turno.

Las cartas de Estadio tienen algunas reglas especiales:

- Una carta de Estadio permanece en juego cuando la juegas.
- Solo puede haber 1 carta de Estadio en juego. Si entra una nueva carta en juego, descarta la anterior y terminan sus efectos.
- No puedes jugar una carta de Estadio si ya hay en juego una carta con el mismo nombre.
- Solo se puede jugar una carta de Estadio por turno.

E) Retira a tu Pokémon Activo (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 combata en su lugar. ¡También puedes hacer esto si tienes un Pokémon fuerte en tu Banca listo para combatir!

Para retirar a un Pokémon, debes descartar 1 Energía de tu Pokémon Activo por cada ✶ que aparezca en su Coste de Retirada. Si no aparece ningún ✶, significa que su retirada no tiene coste. Una vez hecho esto, puedes cambiar a ese Pokémon por un Pokémon de tu Banca. Cuando se intercambian dos Pokémon, cada uno de ellos mantiene todos sus contadores de daño y sus cartas unidas. Los Pokémon que estén 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.

F) 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 estés listo para atacar, asegúrate de que has hecho todo lo que querías hacer en el paso 2. Una vez que ataques, tu turno terminará, ¡y ya no podrás volver atrás!

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



En el primer turno de la partida, el jugador que empieza se salta este paso. Una vez que ese jugador ha terminado con todas sus otras acciones, el turno termina. Después de eso, cada jugador realiza su ataque de la manera habitual. Piensa bien si quieres ser el jugador que empieza o prefieres ser el segundo.

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 Quaxwell. Su ataque Golpe de Lluvia cuesta 💧, así que, para usar este ataque, debes tener al menos 1 Energía 💧 unida a Quaxwell. Por otra parte, su ataque Patada Espiral cuesta 💧 ✶ ✶, así que debes tener al menos 3 Energías unidas a Quaxwell para poder usar Patada Espiral. 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 te asegures de que tienes la cantidad de Energía adecuada, anuncia qué ataque vas a usar.



¿Qué Energía necesitarás para usar el ataque Tormenta de Arena Pulverizada de Sandaconda? ¡Exactamente! ¡3 Energías 🟤 y 1 Energía de cualquier tipo!



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

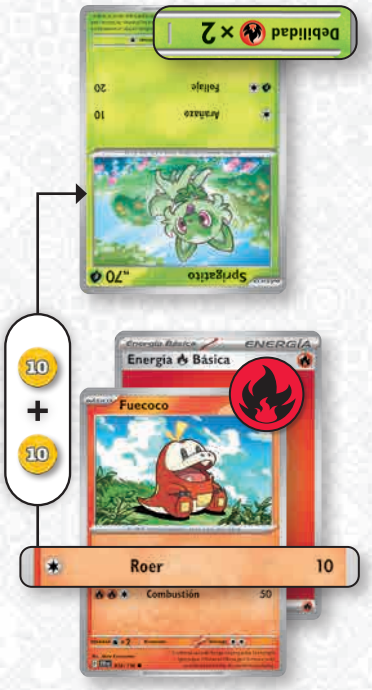


B) Comprueba la Debilidad y la Resistencia del Pokémon Activo de tu rival.

Algunos Pokémon tienen Debilidad o Resistencia ante ciertos tipos de Pokémon, indicados en la esquina inferior izquierda de la carta. (Por ejemplo, Sprigatito tiene Debilidad ante los Pokémon de tipo Fuego). Si el ataque inflige daño, el Pokémon Activo de tu rival 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 a los Pokémon en Banca!



C) Coloca contadores de daño sobre el Pokémon Activo de tu rival.

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 ataque Roer de Fuecoco hace 10 puntos de daño. La Debilidad × 2 de Sprigatito ante los Pokémon de tipo Fuego duplica el daño: 10 × 2 = 20 puntos de daño. Por tanto, debes colocar 2 contadores de daño sobre Sprigatito. 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 PS (por ejemplo, 5 o más contadores de daño sobre un Pokémon con 50 PS). 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!

D) Tu turno ha terminado.

A continuación, hay algunas cosas especiales de las que debes encargarte durante el Chequeo Pokémon.



4) Chequeo Pokémon

El Chequeo Pokémon es un paso especial que ocurre entre turno y turno. Antes de que la partida continúe con el siguiente jugador, tendrás que ocuparte de las Condiciones Especiales en este orden:

1) Envenenado **2) Quemado** **3) Dormido** **4) Paralizado**

También tendrás que aplicar los efectos de cualquier habilidad o carta de Entrenador, o de cualquier otra cosa que se diga en una carta que debe ocurrir durante el Chequeo Pokémon (o entre turno y turno). Puedes comprobar las Condiciones Especiales y luego otros efectos, o puedes comprobar otros efectos y luego las Condiciones Especiales, pero no puedes mezclar estos pasos. Por ejemplo, no puedes añadir daño por la Condición Especial de Envenenado, después aplicar una habilidad y después lanzar una moneda por la Condición Especial de Dormido.

Después de que ambos jugadores hayan hecho estas comprobaciones, aquellos Pokémon a los que no les queden PS quedarán Fuera de Combate. (El jugador mueve un nuevo Pokémon al Puesto Activo, y su rival coge una carta de Premio). ¡Luego, comenzará el turno del siguiente jugador!

Condiciones Especiales

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

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. Durante el Chequeo Pokémon, lanza 1 moneda. Si sale cara, el Pokémon se recuperará (y tendrás que girar la carta hacia arriba), pero, si sale cruz, seguirá Dormido.



Quemado

Cuando un Pokémon está Quemado, pon un marcador de Quemado sobre él. Durante el Chequeo Pokémon, pon 2 contadores de daño en tu Pokémon Quemado. Después, lanza 1 moneda. Si sale cara, el Pokémon se recuperará (y quitarás el marcador de Quemado).

Un Pokémon no puede tener 2 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 y colocarlo con la parte superior de la carta apuntando hacia ti.

Si tu Pokémon está Confundido, debes lanzar 1 moneda antes de atacar con él. Si sale cara, el ataque funcionará con normalidad. Si sale cruz, el ataque no se hará, y pondrás 3 contadores de daño en el Pokémon Confundido.



Paralizado

Un Pokémon Paralizado se debe girar en el sentido de las agujas del reloj para indicar que está Paralizado

Si un Pokémon está Paralizado, no podrá ni atacar ni retirarse. Después del siguiente turno de su dueño, se recuperará durante el Chequeo Pokémon (y tendrás que girar la carta hacia arriba).



Envenenado

Cuando un Pokémon está Envenenado, pon un marcador de Envenenado sobre él. Durante el Chequeo Pokémon, pon 1 contador de daño en tu Pokémon Envenenado.

Un Pokémon no puede tener 2 marcadores de Envenenado, por lo que, si un ataque 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

Cuando un Pokémon evoluciona o se mueve a la Banca, se recupera de todas las Condiciones Especiales. Las únicas Condiciones Especiales que evitan que los Pokémon puedan retirarse son las de Dormido y Paralizado. Dado que es necesario girar la carta cuando un Pokémon está Confundido, Dormido 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 de Envenenado y Quemado se utilizan marcadores, estas no afectan a otras Condiciones Especiales. Por tanto, un Pokémon con mala suerte podría estar Envenenado, Paralizado y Quemado al mismo tiempo.

Otros efectos

Si se especifica que un efecto de una habilidad o de una carta de Entrenador ocurre durante el Chequeo Pokémon (o entre turno y turno), aplícalo como parte de este paso.

Por ejemplo, la habilidad Comilona Perezosa de Snorlax dice que cura 10 puntos de daño a este Pokémon entre turnos. Esto ocurriría durante el Chequeo Pokémon.



Ligas Pokémon y barajas Combate ex

¡Esto es todo lo que necesitas saber para jugar! Si precisas de más ayuda, pide una baraja Combate ex en tu tienda de juegos más cercana. Esta baraja viene con todo lo que necesitas para poder jugar, ¡incluida una guía de inicio rápido!





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

Pregunta en tu tienda habitual si tienen alguna Liga Pokémon o bien busca alguna que se celebre cerca en: **www.pokemon.es/localizador**



Reglas avanzadas

¿Cómo funciona un *mulligan*?

Si alguno de los jugadores no tiene ningún Pokémon Básico en su mano al comienzo de la partida, ese jugador declara un *mulligan*, o una segunda oportunidad. Así es como funciona:

Si ninguno de los jugadores tiene un Pokémon Básico en su mano al comienzo de la partida:

Ambos jugadores enseñan su mano y empiezan de nuevo de la manera habitual.

Si solo uno de los jugadores no tiene ningún Pokémon Básico en su mano al comienzo de la partida:

1) Ese jugador declara un *mulligan*, y entonces espera a que el otro jugador haya terminado los preparativos para iniciar la partida.

2) Después, el jugador que no tiene ningún Pokémon Básico enseña su mano, pone todas las cartas de su mano en su baraja y las baraja todas. Este jugador continuará haciendo esto hasta que tenga un Pokémon Básico en su mano, y después jugará de la manera habitual.

3) Después, el jugador que no tuvo que empezar de nuevo puede robar 1 carta por cada vez que su rival declaró un *mulligan*. Por ejemplo, si ambos jugadores declararon 2 *mulligans* y el jugador A declaró 3 *mulligans* más, el jugador B puede robar hasta 3 cartas. Si cualquiera de esas cartas es un Pokémon Básico, se puede poner en la Banca.

4) Ambos jugadores dan la vuelta a sus Pokémon Activos y en Banca, ¡y empieza la partida!



¿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 Llamar a la Familia de Squawkabilly no causa ningún daño, pero sigue siendo un ataque. Lo demás son habilidades o algo diferente. Por ejemplo, la habilidad Enfermera Todoterreno de Blissey puede permitirte que tu Pokémon Activo se recupere de todas las Condiciones Especiales, pero no se considera un ataque.



El ataque Aplicar Aceite de Dolliv afecta a Llamar a la Familia, pero no a Enfermera Todoterreno.



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 tu Pokémon y decide el ataque que quieres usar. Asegúrate de que tienes unida la Energía correcta. Luego, anuncia que vas a usar ese ataque.

B) Aplica cualquier efecto que pueda modificar o cancelar el ataque. Por ejemplo, si en un ataque que fue usado contra tu Pokémon en el último turno pone "Si el Pokémon Defensor intenta atacar durante el próximo turno de tu rival, este lanza 1 moneda. Si sale cruz, ese ataque no se hace". (Pero recuerda: si un Pokémon Activo se mueve a la Banca, todos los efectos de los ataques desaparecen. Por ello, si tu Pokémon Activo ha cambiado desde que tu rival usó el ataque de este ejemplo, no necesitas lanzar 1 moneda).

C) Si tu Pokémon Activo está Confundido, comprueba si su ataque no se hace.

D) Realiza todas las selecciones que requiera el ataque. Por ejemplo, si en un ataque pone "Elige 1 de los Pokémon en Banca de tu rival", es ahora cuando debes elegirlo.

E) Haz todo lo que se indique en el ataque que debes hacer para usarlo. Por ejemplo, debes lanzar 1 moneda si en un ataque pone "Lanza 1 moneda. Si sale cruz, este ataque no hace nada".

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 ×, un - o un +, en el texto del ataque se indicará cuánto daño se debe infligir. Si en un ataque se indica que se deben poner contadores de daño sobre un Pokémon, 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 en tu Pokémon Activo 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, los ataques de este Pokémon hacen 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) Debes aumentar el daño según la cantidad que aparece junto a la Debilidad del Pokémon Activo de tu rival si este tiene Debilidad ante el tipo de tu Pokémon Activo.

4) Debes restar al daño la cantidad que aparece junto a la Resistencia del Pokémon Activo de tu rival si este tiene Resistencia ante el tipo de tu Pokémon Activo.

5) Calcula los efectos de daño de las cartas de Entrenador y Energía, así como cualquier otro efecto en el Pokémon Activo de tu rival. Por ejemplo, si el Pokémon Activo de tu rival tiene una habilidad en la que pone "Los ataques hacen 20 puntos de daño menos a este Pokémon (*después de aplicar Debilidad y Resistencia*)".

6) Por cada 10 puntos de daño del ataque final, debes colocar 1 contador de daño sobre el Pokémon afectado. Si el daño es 0 o menos, no hace falta que pongas ningún contador de daño.

¿Cuál es la diferencia entre "hasta" y "cualquier cantidad"?

Si una carta incluye la frase "hasta X" —por ejemplo, "mueve hasta 3 contadores de daño" o "une hasta 2 cartas de Energía"—, eso significa que puedes elegir cualquier número que vaya de 1 a X (existe una excepción a la hora de robar cartas; puedes escoger 0 para los efectos que indiquen "roba hasta X cartas"). Si una carta contiene la frase "cualquier cantidad" o "cualquier número" —por ejemplo, "descarta cualquier cantidad de Energías de este Pokémon"—, eso quiere decir que puedes elegir 0. Y, si una indicación incluye "puedes", significa que es opcional, es decir, que puedes decidir no hacer lo que dice.

¿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 1 carta al comienzo de tu turno, pierdes la partida, pero no ocurrirá lo mismo si no puedes robar 1 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 Fuera 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 lanzar 1 moneda para ver quién empieza y prepararlo todo de la manera habitual. 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 . 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 Niv. 43, Gengar Niv. 44 y Gengar Niv. *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 y Alakazam 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 o de la forma de un Pokémon *sí* forma parte del nombre del Pokémon:

- Meowth, Meowth de Alola y Meowth del Rocket 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 Niv. 43, 1 Gengar Niv. 44 y 1 Gengar Niv. *X*, ya no podrás añadir más cartas con el nombre de Gengar. Sin embargo, podrías tener 4 Meowth, 4 Meowth de Alola y 4 Meowth del Rocket.

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 Niv. 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. No puede tener ni más ni menos, ¡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", aunque todas tengan ataques diferentes. Por último, la baraja debe contener al menos 1 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 Combate ex que te guste e intentar modificarla. ¡No olvides que debe contener siempre 60 cartas! No obstante, si quieres crear una baraja totalmente nueva, aquí tienes algunas indicaciones para principiantes:

- Elige como máximo 1 o 2 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 12 y 15 en tu baraja de 60 cartas.
- Las cartas de Entrenador también son importantes. Algunas cartas, como Nido Ball y Cinio, pueden ayudarte a encontrar exactamente las cartas que necesitas. Está bien empezar con entre 20 y 25 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 1 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 1: Pokémon ex

Los Pokémon ex son poderosos Pokémon con más PS y ataques más fuertes que los Pokémon normales, ¡pero jugar con estos Pokémon tan potentes conlleva ciertos riesgos! Así, cuando uno de tus Pokémon ex queda Fuera de Combate, tu rival coge 2 cartas de Premio.

El término "ex" forma parte del nombre de un Pokémon ex. Por lo tanto, Miraidon y Miraidon ex tienen nombres diferentes. Si quieres, puedes tener hasta 4 de cada uno en tu baraja.

Ten en cuenta que los Pokémon ex y los Pokémon-*EX* no tienen el mismo nombre, por lo que, si quisieras, podrías tener 4 Magnezone ex y 4 Magnezone-*EX* en tu baraja.



Apéndice 2: Pokémon ex Teracristal

Los Pokémon ex Teracristal tienen un aspecto cristalino y un nuevo efecto que evita todo el daño provocado por los ataques recibidos mientras estén en tu Banca. Este efecto se aplica tanto para tus ataques como para los de tu rival.

Al igual que con el resto de Pokémon ex, cuando un Pokémon ex Teracristal queda Fuera de Combate, tu rival coge 2 cartas de Premio.





Apéndice 3: Zona Perdida

La Zona Perdida es un área muy singular que se considera fuera de la zona de juego. Las cartas se pueden enviar a la Zona Perdida de muchas maneras, como usando efectos de ataques, habilidades o cartas de Entrenador. A diferencia de lo que ocurre con la pila de descartes, las cartas que se envíen a la Zona Perdida ya no se podrán recuperar y no se podrán volver a jugar en la partida.





Apéndice 4: Pokémon Radiantes

Todos los Pokémon Radiantes presentan una tonalidad variocolor especial y siguen la regla de los Pokémon Radiantes, que establece que no puedes tener más de 1 Pokémon Radiante en tu baraja. Los Pokémon Radiantes se consideran Pokémon con un recuadro de regla. Ten en cuenta que "Radiante" es parte del nombre del Pokémon, por lo que tu baraja podría contener 4 Greninja y 1 Greninja Radiante. Los Pokémon Radiantes siempre son Pokémon Básicos y no pueden evolucionar de o a ninguna otra carta.





Apéndice 5: Pokémon V-ASTRO

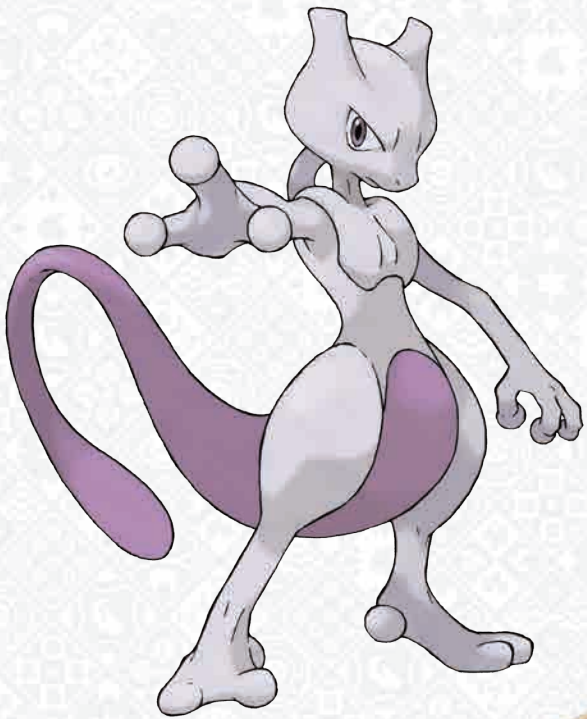


Ha llegado una nueva Evolución a JCC Pokémon: ¡Los Pokémon V-ASTRO! Estos increíbles Pokémon tienen una habilidad o ataque llamado Poder V-ASTRO que puede cambiar las tornas del juego. Solo puedes usar un Poder V-ASTRO en **toda la partida**, sin importar el número de Pokémon V-ASTRO que juegues. Asegúrate de usar tu Poder V-ASTRO en el momento preciso, ¡porque solo tienes una oportunidad! Una vez que hayas usado el Poder V-ASTRO, acuérdate de dar la vuelta al marcador V-ASTRO para recordar que ya lo has usado.

Al igual que ocurre con los Pokémon V, si tu Pokémon V-ASTRO queda Fuera de Combate, tu rival coge 2 cartas de Premio.

Ten en cuenta que Shaymin V-ASTRO evoluciona de Shaymin V. Esto significa que solo puedes hacer que Shaymin V-ASTRO evolucione de Shaymin V, ¡no de un Shaymin regular! Además, los Pokémon V-ASTRO son una nueva fase: V-ASTRO. Estas cartas cuentan como cartas de Evolución, así que todas las reglas normales de Evolución se aplican a los Pokémon V-ASTRO. Y, aunque los Pokémon V-ASTRO son una fase diferente, se siguen considerando Pokémon V, así que, si algo afecta a los Pokémon V, también afecta a los Pokémon V-ASTRO.







Apéndice 6: Pokémon V-UNIÓN



Las cuatro "partes" de un Pokémon V-UNIÓN tienen el mismo nombre (por ejemplo, "Mewtwo V-UNIÓN"). Por lo tanto, en total solo puedes tener cuatro cartas llamadas Mewtwo V-UNIÓN en tu baraja, no cuatro copias de cada una de las partes. Las cuatro copias de un Pokémon V-UNIÓN de tu baraja deben ser parte del mismo set y el autor de la ilustración debe ser el mismo artista.

Para jugar un Pokémon V-UNIÓN, debes colocar sus cuatro partes en tu Banca al mismo tiempo, sacándolas de tu pila de descartes. No puedes jugar solo una o dos partes. Un Pokémon V-UNIÓN solo ocupa uno de los espacios de la Banca y únicamente puede tener una Herramienta Pokémon unida. Solo puedes usar a cada Pokémon V-UNIÓN una vez por partida, siguiendo como criterio el nombre del Pokémon. Por ejemplo, puedes jugar un Mewtwo V-UNIÓN y luego un Greninja V-UNIÓN, pero no a Mewtwo V-UNIÓN una segunda vez.

¡Los Pokémon V-UNIÓN no son Pokémon Básicos! Por eso, no puedes jugarlos como si fueran tu Pokémon Activo o tus Pokémon en Banca durante la preparación del juego. Además, debes incluir al menos un Pokémon Básico en tu baraja si hasta el momento únicamente tienes Pokémon V-UNIÓN en ella. Por último, los Pokémon V-UNIÓN no son cartas de Evolución; tienen su propia y exclusiva Fase, llamada V-UNIÓN.

Las cartas o efectos que hagan referencia a cartas que incluyan los términos "Básico", "Fase 1", "Fase 2" o "Evolución" no afectarán a los Pokémon V-UNIÓN. Por ejemplo, una habilidad que diga "El Pokémon Básico de tu rival no puede atacar" no afectará a Mewtwo V-UNIÓN. Ahora bien, las cartas que ejerzan algún efecto sobre los "Pokémon no evolucionados" sí afectarán a los Pokémon V-UNIÓN.

Cuando un Pokémon V-UNIÓN está en juego, se considera al set de cuatro cartas como una única carta. Cuando esas cartas están en cualquier otro sitio (en tu mano, tu baraja, tu pila de descartes o entre tus cartas de Premio), cada una de ellas se considera una carta individual. Por ejemplo, si una carta te indica que busques en tu baraja un Pokémon y lo pongas en tu mano, y tienes tres partes de Mewtwo V-UNIÓN en tu baraja, solo puedes poner una de esas tres partes en tu mano.

Las únicas características que se pueden utilizar como referencia para cada una de las cuatro partes de los Pokémon V-UNIÓN son los "tipos" (Agua, Psíquico, etc.), la "categoría" (Pokémon) y el "nombre de la carta". Si juegas una carta que indica "busca en tu baraja un Pokémon ", puedes coger cualquiera de las cuatro partes de un Pokémon V-UNIÓN de tipo Psíquico, ya que cada una de las partes tiene el tipo impreso. Otras características, como los ataques, las habilidades, los PS, el Coste de Retirada, la Debilidad o la Resistencia, no pueden ser utilizadas como referencia en ninguna de las cuatro partes de los Pokémon V-UNIÓN de forma individual. Esto significa que, si juegas una carta que indica "busca en tu baraja un Pokémon con un Coste de Retirada de 3 o más", no podrás coger ninguna de las partes de un Pokémon V-UNIÓN, incluso aunque la carta resultante de la unión tenga un Coste de Retirada de 3 o más al estar en juego.

Los Pokémon V-UNIÓN también se consideran "Pokémon V" y entran dentro de la categoría de "Pokémon con un recuadro de regla" cuando están en juego, ya que tienen la regla V-UNIÓN y conceden 3 cartas de Premio cuando quedan Fuera de Combate. Si un Estadio en juego elimina las habilidades de los Pokémon con recuadro de regla, tus Pokémon V-UNIÓN se verán afectados y no podrán utilizar ninguna de sus habilidades cuando estén en juego. Cuando no estén en juego, las partes individuales de los Pokémon V-UNIÓN no se considerarán "Pokémon con un recuadro de regla".

Apéndice 7: Estilos de Combate





A partir de la expansión *Espada y Escudo-Estilos de Combate*, puede que te encuentres con Pokémon que tengan una etiqueta especial que los identifica como de estilo "Golpe Brusco" o "Golpe Fluido". Los Pokémon Golpe Brusco suelen tener potentes y contundentes ataques, mientras que los Pokémon Golpe Fluido tienen ataques más sigilosos y técnicos.

Los Pokémon "Golpe Fusión", introducidos con la expansión *Espada y Escudo-Golpe Fusión*, basan su poder en el trabajo en equipo y combinan las fuerzas de los estilos Golpe Brusco y Golpe Fluido.

Las cartas de Entrenador y las cartas de Energía también pueden tener esta etiqueta de Golpe Brusco, Golpe Fluido o Golpe Fusión, y suelen servir de apoyo a los Pokémon de ese estilo de combate en particular. ¡Busca maneras de combinar varias cartas diferentes del mismo estilo de combate para desatar auténticas estrategias magistrales!

Apéndice 8: Pokémon V



Los Pokémon V son poderosos Pokémon Básicos con altos PS y fuertes ataques. Estos impresionantes Pokémon tienen un gran impacto en el juego, pero conllevan un riesgo: cuando uno de tus Pokémon V queda Fuera de Combate, tu rival coge 2 cartas de Premio.

Apéndice 9: Pokémon VMAX

¡Los Pokémon VMAX pueden llevar tus Pokémon V a otro nivel! Estas poderosísimas cartas vienen con monstruosos PS y ataques, ¡adecuados para estos Pokémon gigantes! La mayoría de los Pokémon VMAX tienen 300 PS o más, por lo que es muy difícil derrotarlos en combate.

Pero ese increíble poder viene con un gran riesgo: si tu Pokémon VMAX queda Fuera de Combate, tu rival coge 3 cartas de Premio.

Ten en cuenta que Lapras VMAX evoluciona de Lapras V. Esto significa que solo puedes hacer que Lapras VMAX evolucione de Lapras V, ¡no de un Lapras regular! Además, los Pokémon VMAX son una nueva fase: VMAX. Estas cartas cuentan como cartas de Evolución, así que todas las reglas normales de Evolución se aplican a los Pokémon VMAX. Y, aunque los Pokémon VMAX son una fase diferente, se siguen considerando Pokémon V, así que, si algo afecta a los Pokémon V, también afecta a los Pokémon VMAX.





Apéndice 10: Formas regionales

Quizás te encuentres con algunos Pokémon que te resultarán familiares, pero que aparecerán con un nuevo aspecto. ¡Son Pokémon de Paldea, Hisui, Galar o Alola! ¡Incluso puede que veas algunos que evolucionan a Pokémon completamente nuevos!



Ten en cuenta que "de Paldea", "de Hisui", "de Galar" o "de Alola" es parte del nombre del Pokémon. Esto significa que Clodsire de Paldea ex solo puede evolucionar de Wooper de Paldea, no de Wooper, y que Persian de Alola solo puede evolucionar de Meowth de Alola, no de Meowth o de Meowth de Galar. Por ello, puedes tener hasta 4 Wooper y hasta 4 Wooper de Paldea en tu baraja si así lo quieres.





Apéndice 11: Cartas de Partidario de equipo de RELEVOS

¡Los Pokémon no son los únicos que pueden formar un equipo de RELEVOS! Estas poderosas cartas de Partidario destacan a dos Entrenadores uniéndose en una carta. Y, al igual que los Pokémon-*GX* de equipo de RELEVOS, cada carta de Partidario de equipo de RELEVOS ofrece un bonus especial de equipo: si descartas cartas adicionales cuando la juegas, obtienes un efecto adicional. Cada carta de Partidario de equipo de RELEVOS tiene un efecto único, ¡así que estate pendiente de estas poderosas parejas!



Apéndice 12: Equipo de RELEVOS

¡Un equipo de RELEVOS es una clase especial de Pokémon-*GX* Básico con varios Pokémon que unen sus fuerzas para formar un equipo superpoderoso! Los Pokémon-*GX* de equipo de RELEVOS suelen tener muchos PS y grandes ataques, incluyendo un ataque *GX* especial que obtiene un bonus si cumple con un requisito, como tener Energía extra unida o jugar cierta carta de Entrenador. Pero ten cuidado: ¡cuando tu equipo de RELEVOS queda Fuera de Combate, tu rival coge 3 cartas de Premio!





Apéndice 13: Cartas de Estrella Prisma

Las cartas de Estrella Prisma (aquellas con el símbolo ◈) son cartas poderosas que tienen una restricción: solo puedes tener una copia de una carta de Estrella Prisma en tu baraja. A diferencia de las cartas de *AS TÁCTICO*, puedes incluir en tu baraja cartas de Estrella Prisma con nombres diferentes, así que podrás tener 1 Giratina ◈, 1 Lunala ◈, 1 Helio ◈, y 1 Energía Superimpulso ◈ en la misma baraja. También tienen una única regla; si una carta de Estrella Prisma va a la pila de descartes, esta se coloca en la Zona Perdida. Consulta el glosario para obtener más información sobre la Zona Perdida.



Apéndice 14: Fósil Raro y Fósil Desconocido

Las extrañas cartas de Objeto Fósil Raro y Fósil Desconocido se pueden jugar como Pokémon Básicos. Se pueden evolucionar a cualquier Pokémon Fósil que indique "Evoluciona de Fósil Raro" o "Evoluciona de Fósil Desconocido", como Dracozolt o Shieldon.









Apéndice 15: Pokémon-*GX*

Los Pokémon-*GX* son potentes Pokémon con más PS y ataques más fuertes. Cada uno tiene un superpotente ataque *GX*. No puedes usar más de un ataque *GX* **durante toda la partida**, independientemente de cuántos Pokémon-*GX* tengas en juego. Asegúrate de que usas ese ataque *GX* en el momento estratégico adecuado, ¡porque solo tendrás una oportunidad! El cartón de contadores de daño incluye un marcador *GX* especial para controlar esto. Ponlo boca abajo una vez que hayas usado un ataque *GX* en tu partida.



Reglas especiales para los Pokémon-*GX*

GX es parte del nombre de un Pokémon-*GX*. Por ello, Incineroar y Incineroar-*GX* tienen nombres diferentes, por lo que puedes tener hasta 4 de cada uno en tu baraja si quieres.



Ten en cuenta que Primarina-*GX* evoluciona de Brionne. Esto significa que puedes hacer que Brionne evolucione a Primarina o a Primarina-*GX*, ¡tú decides! Además, los Pokémon-*GX* tienen las mismas fases de Evolución que la mayoría de los otros Pokémon y siguen las mismas reglas, ¡por lo que puedes usar un Pokémon-*GX* Básico como tu primer Pokémon Activo si así lo quieres!



Toda esta increíble potencia tiene un mayor precio: cuando uno de tus Pokémon-*GX* queda Fuera de Combate, tu rival coge 2 cartas de Premio.



Apéndice 16: Ultraentes

¡Los Ultraentes han invadido JCC Pokémon! Estas misteriosas criaturas pueden aparecer como Pokémon-*GX* que se destacan por su color rojo en vez del típico azul de las cartas *GX*. Algunas cartas tienen efectos que repercuten específicamente en los Ultraentes, los cuales aparecen identificados con un recuadro en la parte superior derecha de la carta. Todos los Ultraentes tienen un ataque que tiene algo que ver con las cartas de Premio, así que presta atención a las interesantes maneras de utilizarlos.



Apéndice 17: Pokémon de dos tipos

Los Pokémon de dos tipos son iguales a los Pokémon regulares, pero son de dos tipos al mismo tiempo. Por ejemplo, Azumarill es un Pokémon de tipo y un Pokémon de tipo , por lo que cualquier carta que afecte a uno de esos tipos afectará a Azumarill.

Si un Pokémon de dos tipos ataca a un Pokémon que tiene Debilidad o Resistencia a cualquiera de sus tipos, el daño del ataque se verá afectado. Y, si el Pokémon tiene Debilidad a uno de los tipos y Resistencia al otro, ¡recuerda aplicar primero la Debilidad y luego la Resistencia!





Apéndice 18: Evolución TURBO

La Evolución TURBO es un nuevo tipo de Evolución especial. Un Pokémon TURBO conserva todos los ataques y habilidades de su Evolución previa (además de su Debilidad, Resistencia y Coste de Retirada), pero gana ataques o habilidades adicionales, sus PS cambian ¡e incluso podría cambiar de tipo!



Reglas especiales para los Pokémon TURBO

Al igual que *GX*, TURBO es parte del nombre de un Pokémon TURBO. Por ello, Raichu y Raichu TURBO tienen nombres diferentes, y tú puedes tener hasta 4 de cada uno en tu baraja si quieres.

Los Pokémon TURBO son una nueva fase: TURBO. Estas cartas cuentan como cartas de Evolución, así que todas las reglas normales de Evolución se aplican a los Pokémon TURBO.





Apéndice 19: Rasgos Antiguos

Los Rasgos Antiguos aparecen en determinadas cartas de Pokémon, justo debajo del nombre del Pokémon. Estos Rasgos Antiguos proporcionan poderes especiales a los Pokémon, así que asegúrate de leer cada uno de ellos detenidamente. Ten en cuenta que los Rasgos Antiguos no son ataques ni habilidades, por lo que aquellas cartas que impidan el uso de los ataques o habilidades no afectarán a los Rasgos Antiguos.



Apéndice 20: Hiperequipo del Team Flare

La frase "Hiperequipo del Team Flare" aparece en cartas especiales que puedes usar para entorpecer los planes de tu *rival*. Son cartas de Herramienta Pokémon que unes a los Pokémon-*EX* de tu rival. Tienen un efecto negativo en esos Pokémon, ¡haciendo que les sea más difícil derrotarte! Ten en cuenta que, si se quita la carta del Pokémon por cualquier razón, se pone en la pila de descartes del jugador que la puso en juego al principio.





Apéndice 21: Pokémon-*EX*

Los Pokémon-*EX* son poderosos Pokémon con más PS 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, Yveltal e Yveltal-*EX* tienen nombres diferentes. Si quieres, puedes tener hasta 4 de cada uno en tu baraja.



Cuando un Pokémon-*EX* queda Fuera de Combate, tu rival 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 versión normal como en versión rara Ultra que cubre toda la carta!







Apéndice 22: Pokémon Megaevolución

Los Pokémon Megaevolución representan un grado máximo de Evolución no descubierto hasta ahora. ¡Estas cartas convierten a un Pokémon-*EX* en un Pokémon aún más poderoso! Saber cuál es el mejor momento para jugar estos Pokémon será la clave de tus nuevas estrategias.

Reglas especiales para los Pokémon Megaevolución

Al igual que *EX*, la **M** (que significa "Mega") es parte del nombre de un Pokémon Megaevolución. Así pues, Mega-Venusaur-*EX* y Venusaur-*EX* tienen nombres diferentes, y puedes tener hasta 4 de cada uno en tu baraja si quieres.



Ten en cuenta que Mega-Venusaur-*EX* evoluciona de Venusaur-*EX*. Esto significa que solo puedes hacer evolucionar a Mega-Venusaur-*EX* de Venusaur-*EX*, ¡no de Venusaur! También, los Pokémon Megaevolución son una nueva fase: MEGA. Estas cartas cuentan como cartas de Evolución, así que todas las reglas normales de Evolución se aplican a los Pokémon Megaevolución.



Hay 2 reglas especiales para los Pokémon Megaevolución. Como son Pokémon-*EX*, cuando uno queda Fuera de Combate, tu rival coge 2 cartas de Premio. Además, cuando 1 de tus Pokémon se convierte en un Pokémon Megaevolución, tu turno termina. ¡Asegúrate de haber hecho todo lo que quieras hacer durante tu turno antes de jugar uno de estos poderosos Pokémon!

Ten en cuenta que los Pokémon de Regresión Primigenia funcionan igual que los Pokémon Megaevolución, por lo que les afectan las mismas reglas.



Apéndice 23: Cartas del Equipo Plasma

Las cartas del Equipo Plasma (Pokémon, cartas de Entrenador y Energía) tienen una apariencia única y llamativa. Verás que tienen un borde azul y notarás también que tienen un rótulo del Equipo Plasma, además de su infame escudo en la zona del texto.

Toda carta con esta apariencia se considera una carta del Equipo Plasma.



En las cartas de Pokémon, Equipo Plasma no se considera parte del nombre del Pokémon. Por ello, si tienes 4 Liepard del Equipo Plasma en tu baraja, ya no podrás tener ninguna otra carta de Liepard en esa baraja. Por su parte, los Pokémon del Equipo Plasma evolucionan de la manera habitual. Los Liepard del Equipo Plasma evolucionan de Purrloin, igual que los otros Liepard.



Apéndice 24: Cartas de Entrenador de *AS TÁCTICO*

Las cartas de Entrenador de *AS TÁCTICO* 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!



Apéndice 25: Pokémon Recreados

Algunos Pokémon Fósil tienen su propia Fase: la de Pokémon Recreado. Como puedes ver, Omanyte es un Pokémon Recreado que tiene la siguiente regla: "Pon esta carta en tu Banca solo bajo las condiciones de Fósil Hélix Omanyte". Dicho de otra manera: la única forma de jugar a Omanyte para ponerlo en tu Banca es jugando la carta de Objeto Fósil Hélix Omanyte antes. Si lees la carta de Fósil Hélix Omanyte, podrás ver exactamente cómo puedes poner en juego a Omanyte. Una vez que lo hagas, Omastar funciona como cualquier otro Pokémon de Fase 1. Ponlo sobre Omanyte de la misma manera que jugarías normalmente un Pokémon de Fase 1.







Notas 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 Pokémon Recreados *no* son Pokémon 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 Pokémon Recreados en tu baraja, ya que todavía necesitas tener al menos 1 Pokémon Básico en tu baraja. Por último, los Pokémon 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 Pokémon Recreados. Por ejemplo, una carta que ponga "Busca en tu baraja 1 Pokémon Básico" no te permitirá recuperar a un Omanyte Recreado. Sin embargo, una que ponga "Busca en tu baraja 1 Pokémon" *sí* te permitirá recuperar a un Omanyte Recreado. Además, las cartas que afectan a Pokémon no evolucionados también afectarán a los Pokémon Recreados.

- Cuando juegues Pokémon 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. Por ejemplo, Kabuto apareció en *XY-Destinos Enfrentados* como un Pokémon Recreado, junto con un Kabutops de Fase 1 que evoluciona de él. 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.

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 tiene varios ataques).

ataque *GX*: Un tipo de ataque muy poderoso. Solo los Pokémon-*GX* tienen ataques *GX*. Los jugadores no pueden usar más de un ataque *GX* por partida.

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 ni Resistencia.

carta de Entrenador de *AS TÁCTICO*: Una carta de Entrenador muy poderosa. Solo puedes tener 1 carta de Entrenador de *AS TÁCTICO* en tu baraja.

Cartas de Estrella Prisma ◈: Una poderosa carta con un par de reglas especiales. Las cartas de ◈ pueden ser Pokémon, cartas de Entrenador o cartas de Energía Especial. No podrás tener más de una carta de ◈ con el mismo nombre en tu baraja. Si una carta de ◈ va a la pila de descartes, colócala en la Zona Perdida.

Chequeo Pokémon: Periodo de tiempo en el que el juego pasa de un jugador a otro, antes conocido como paso entre turno y turno. En este momento, se debe comprobar si hay algún Pokémon Envenenado, Quemado, Dormido o Paralizado, y ver si algún Pokémon ha quedado Fuera de Combate.

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

contador de daño: Contador que debes colocar sobre tu Pokémon para indicar que ha recibido 10 puntos de daño. Se mantiene en el Pokémon aunque este se traslade a la Banca o evolucione. Aunque algunas veces se utilizan, por comodidad, los contadores de 50 y 100 puntos de daño, si una carta menciona un "contador de daño", se refiere al contador estándar de 10 puntos de daño.

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 Salud, 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. (Tu baraja, tu pila de descartes y tus cartas de Premio no están en juego, pero tus Pokémon en Banca sí lo están).

Energía, carta de: Cartas que proporcionan a tus Pokémon la Energía que necesitan para atacar. Consulta carta de Energía Básica.

Energía Básica, carta de: Una carta de Energía Planta, Fuego, Agua, Rayo, Psíquica, Lucha, Oscura, Metálica o Hada.

Entrenador, carta de: Cartas especiales que se juegan para obtener ventajas en el juego. Consulta carta de Objeto, carta de Herramienta Pokémon, 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.

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 1 carta de Estadio en juego al mismo tiempo. Si entra en juego una nueva, se debe descartar la antigua y terminar sus efectos. Solo se puede jugar 1 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

Evolución TURBO: Un tipo especial de Evolución. Cuando un Pokémon evoluciona a Pokémon TURBO, conserva los ataques, habilidades, Debilidad, Resistencia y Coste de Retirada de su Evolución previa.

Fuera de Combate: Un Pokémon queda Fuera de Combate si recibe un daño total superior o igual a sus Puntos de Salud. Ese Pokémon y todas las cartas unidas a él deben ir a la pila de descartes. Cuando 1 de los Pokémon de tu rival quede Fuera de Combate, podrás coger 1 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 de carta de Entrenador similar a una carta de Objeto pero que se puede unir a tus Pokémon cuando se juega. 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.

marcador *GX*: Una pieza a modo de recordatorio que a veces viene incluida con el cartón de contadores de daño. Cuando uses tu ataque *GX* en tu partida, pon tu marcador *GX* boca abajo.

marcador V-ASTRO: Una pieza a modo de recordatorio que a veces viene incluida en los paquetes de mejora y otros productos. Cuando uses tu Poder V-ASTRO en tu partida, pon tu marcador V-ASTRO boca abajo.

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 1 carta de Partidario por turno.

paso entre turno y turno: Periodo de tiempo en el que el juego pasa de un jugador a otro, ahora conocido como Chequeo Pokémon. En este momento, se debe comprobar si hay algún Pokémon Envenenado, Quemado, Dormido, Paralizado o Fuera de Combate.

pila de descartes: Las cartas descartadas. Estas cartas están siempre boca arriba. Cualquiera puede mirar estas cartas en cualquier momento.

Poder Pokémon: Habilidad especial que tienen algunos Pokémon. 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.

Poder V-ASTRO: Un poderoso tipo de ataque o habilidad. Solo los Pokémon V-ASTRO tienen Poderes V-ASTRO. Los jugadores no pueden usar más de un Poder V-ASTRO en una partida.

Poké-Body: Efecto que permanece activo desde que ese Pokémon entra en juego hasta que el Pokémon abandona el juego.

Poké-Power: Poder que debes usar una vez por turno sobre el Pokémon Activo y los Pokémon 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 al hacer un ataque.

Pokémon Básico, carta de: Una carta que puedes jugar directamente de tu mano en tu turno. Consulta carta de Evolución.

Pokémon de dos tipos: Un Pokémon que es de dos tipos al mismo tiempo.

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 Defensor: El Pokémon que recibe un ataque.

Pokémon evolucionado: Un Pokémon en juego que tiene otro Pokémon debajo.

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

Pokémon Megaevolución: Un tipo de Pokémon-*EX* muy poderoso con una desventaja: cuando 1 de tus Pokémon se convierte en un Pokémon Megaevolución, tu turno termina.

Pokémon Niv. *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 Radiante: Un Pokémon único que aparece con una tonalidad variocolor especial y que siempre es un Pokémon Básico. No puedes tener más de 1 Pokémon Radiante en tu baraja.

Pokémon Recreado, carta de: Una carta que se juega con la carta de Objeto Fósil asociada.

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.

Pokémon V: Los Pokémon V son poderosos Pokémon Básicos con altos PS y fuertes ataques. Estos impresionantes Pokémon tienen un gran impacto en el juego, pero conllevan un riesgo: cuando uno de tus Pokémon V queda Fuera de Combate, tu rival coge 2 cartas de Premio.

Pokémon VMAX: ¡Los Pokémon VMAX pueden llevar tus Pokémon V a otro nivel! Estas poderosísimas cartas vienen con monstruosos PS y ataques, ¡adecuados para estos Pokémon gigantes! La mayoría de los Pokémon VMAX tienen 300 PS o más, por lo que es muy difícil derrotarlos en combate. Pero ese increíble poder viene con un gran riesgo: si tu Pokémon VMAX queda Fuera de Combate, tu rival coge 3 cartas de Premio.

Pokémon V-ASTRO: Los Pokémon V-ASTRO evolucionan de Pokémon V y conceden 2 cartas de Premio cuando quedan Fuera de Combate. Cada Pokémon V-ASTRO tiene un Poder V-ASTRO especial.

Pokémon V-UNIÓN: Un enorme Pokémon formado por cuatro cartas diferentes. Para jugar un Pokémon V-UNIÓN, debes colocar sus cuatro partes en tu Banca al mismo tiempo, sacándolas de tu pila de descartes.

Pokémon ex: Un Pokémon ex es un Pokémon muy poderoso, aunque tu rival coge 2 cartas de Premio cuando este Pokémon queda Fuera de Combate. Los Pokémon ex y los Pokémon-*EX* no son lo mismo.

Pokémon-*EX*: Una forma de Pokémon más fuerte con un inconveniente especial. Cuando tu Pokémon-*EX* queda Fuera de Combate, tu rival coge 2 cartas de Premio en lugar de 1. Los Pokémon-*EX* y los Pokémon ex no son lo mismo.

Pokémon ex Teracristal: Los Pokémon ex Teracristal son similares a los Pokémon ex, pero con un efecto adicional que los protege del daño de los ataques mientras se encuentren en tu Banca. Tu rival coge 2 cartas de Premio cuando uno de tus Pokémon ex Teracristal queda Fuera de Combate.

Pokémon-*GX*: Una forma de Pokémon más fuerte con un inconveniente especial. Cuando tu Pokémon-*GX* queda Fuera de Combate, tu rival puede coger 2 cartas de Premio en lugar de 1. Los Pokémon-*GX* tienen un poderoso ataque *GX*.

Premio, cartas de: Las 6 cartas que se colocan boca abajo durante los preparativos para iniciar la partida. Cada vez que uno de los Pokémon de tu rival quede Fuera de Combate, podrás coger 1 de tus cartas de Premio y ponerla en tu mano (o 2 cartas de Premio en el caso de ciertos tipos de Pokémon, como los 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, GL, M, C, o FB NO se consideran cartas de Propietario.

Puntos de Salud (PS): Un número que tienen todos los Pokémon y que indica la cantidad de daño que puede recibir ese Pokémon antes de que quede Fuera 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.

Rasgo Antiguo: Los Rasgos Antiguos son poderes especiales (como Barrera Ω o Recuperación α) que aparecen en determinadas cartas de Pokémon, justo debajo del nombre del Pokémon. No son ataques ni habilidades, por lo que aquellas cartas que impidan el uso de los ataques o habilidades no afectarán a los Rasgos Antiguos.

RELEVOS, carta de Partidario de equipo de: Un tipo especial de carta de Partidario en la que se unen 2 Entrenadores en 1 sola carta. Además de su efecto principal, cada carta de Partidario de equipo de RELEVOS ofrece un efecto bonus si descartas cartas adicionales cuando la juegas.

RELEVOS, equipo de: Un equipo de RELEVOS es una clase especial de Pokémon-*GX* Básico con mucho más poder y una gran desventaja: cuando tu equipo de RELEVOS queda Fuera de Combate, tu rival coge 3 cartas de Premio. Cada equipo de RELEVOS tiene un poderoso ataque *GX* que obtiene un bonus si se cumple el requisito.

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 1 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 ejecutiva: Tsunekazu Ishihara

Producción: Yuji Kitano

Diseño de juego original: Tsunekazu Ishihara, Kouichi Ooyama y Takumi Akabane

Desarrollo de juego: Creatures Inc.

Dirección de juego: Atsushi Nagashima

Dirección de arte: Satoru Nagaya

Versión en inglés

The Pokémon Company International

Producción: Kenji Okubo

Desarrollo de productos y de juego: Barry Sams, Yasuhiro Usui, Jim Lin, Kyle Sucevich, Mia Violet, Amelia Bottemiller, Tyler Ninomura, Andrew Wolf, Paul Peterson, Kathy Sly, Edward Zhang y Kenny Wisdom

Coordinación de producción: Russ Foster, Jay Moon, Doug Storms, David Hoskinson, Ross Garrett, Corey Lewis, John Moore, Paige Robison y Krista Endahl

Gestión de proyectos: Jen Wood, Noriko Tseng, Shoichi Takasaki, Jeff Hansen, Breon McMullin, Ron Foster, Arden Williams, Miyano Sato, Jonathan Novotarski, James Richards y Brendan Gaylord

Traducción: Satoko Deas, Bryson Clark y David Dunlap

Gestión de datos del juego: Dylan "ExoByte" Mayo y Rachel Henson

Redacción de libro de reglas: Personal de edición de TPCi y Kyle Sucevich

Coordinación de edición: Anja Weinbach

Edición: Hollie Beg, Eoin Sanders, Holly Bowen, Stephen "Phen" Crane y Laura Temple

Diseño gráfico (creativo): Doug Wohlfeil, Adam Law, Anupa Patel, Huy Cao, Kevin Fish, Kumi Okada, Gwen Machan, Kodi Sershon, Taylor Hardman y Chris Franc

Diseño gráfico (localización de cartas): Ginny Baldwin, Christopher Brittain y Sang Hoon Shin

Diseño gráfico (logo): Kodi Sershon

Agradecimientos especiales a: GAME FREAK inc., Creatures Inc., Milky Isobe, The Pokémon Company y The Pokémon Company International

Versión en español

Coordinación de producción: Russ Foster, Jay Moon, Doug Storms, David Hoskinson, Ross Garrett, Corey Lewis y John Moore

Coordinación de proyecto: Jen Wood, Noriko Tseng, Shoichi Takasaki, Jeff Hansen, Breon McMullin, Ron Foster, Arden Williams, Miyano Sato, Jonathan Novotarski, James Richards y Brendan Gaylord

Coordinación de traducción y edición: Anja Weinbach y Esther Sánchez Giráldez

Traducción y edición: Teresa Cueto Álvarez de Sotomayor, Sonia de Acuña Roldán, Jose Gallego, Paz López Lorente-Sorolla, Alice Gawlowski, Jesús Miguel Díaz Muriel, Cristina Jáuregui y Nadya Rivera

Diseño gráfico (localización):

Localización de cartas: Ginny Baldwin, Christopher Brittain, Sang Hoon Shin, Michael Heck y Lauren Batzer

Localización de envoltorios: Tammy Vince Cruz, Joyce Hwang, Chantal Trandafir, Donald McKinlay, Michelle Ahn, Kayla Ciruolo, Chris Hanis y Christine Petroff

Diseño de materiales de marketing: Cara Weiss, Kara Kansaku, Danny Haymond Jr. y Belisa Rosario

¿Necesitas ayuda para jugar?

Para conseguir información sobre el juego, las estrategias, las reglas y los torneos, visita nuestro sitio web:

www.pokemon.es

Para recibir asistencia sobre otras cuestiones, visita:

www.pokemon.es/asistencia

The Pokémon Company INTERNATIONAL

©2023 Pokémon. ©1995-2023 Nintendo/Creatures Inc./ GAME FREAK inc. TM, ® y los nombres de los personajes son marcas de Nintendo.