Pokémon

JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES



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 Kits de Entrenador 17

Reglas avanzadas 18
- ¿Cómo funciona un mulligan? 18
- ¿Qué se considera un ataque? 19
- Todos los detalles del ataque 20
- ¿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 A: Cartas de Estrella Prisma 23

Apéndice B: Fósil Desconocido 23

Apéndice C: Pokémon-*GX* 24
- Reglas especiales para los Pokémon-*GX* 24

Apéndice D: Ultraentes 25

Apéndice E: Pokémon de Alola 25

Apéndice F: Pokémon de dos tipos 26

Apéndice G: Evolución TURBO 26
- Reglas especiales para los Pokémon TURBO 26

Apéndice H: Rasgos Antiguos 27

Apéndice I: Hiperequipo del Team Flare 27

Apéndice J: Pokémon-*EX* 28
- Reglas especiales para los Pokémon-*EX* 28

Apéndice K: Pokémon Megaevolución 29
- Reglas especiales para los Pokémon Megaevolución 29

Apéndice L: Cartas del Equipo Plasma 30

Apéndice M: Cartas de Entrenador de AS TÁCTICO 30

Apéndice N: Pokémon Recreados 31
- Notas importantes referentes a los Pokémon Recreados 31

Glosario 32



¡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 un Kit de Entrenador. Este contiene 2 barajas de 30 cartas listas para jugar con guías que te enseñan a jugar paso a paso. Después puedes probar una baraja temática para descubrir los distintos tipos de barajas que se pueden crear.

Cuando estés listo, 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 coleccionar 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.

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 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.



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.



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:

Cartas de 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 y de Estadio, y representan cartas que un Entrenador puede utilizar 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, a no ser que una carta lo especifique.

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.

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) se colocan en la pila de descartes del dueño.

Zona de juego

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

Pokémon Activo

El Pokémon Activo se coloca en la parte superior del área de juego de cada jugador. Cada jugador empieza con 1 Pokémon Activo (y debe tener 1 siempre). Cada jugador solo puede tener 1 Pokémon Activo. Si tu rival no tiene más Pokémon en juego, ¡ganas la partida!

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.



CÓMO JUGAR

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

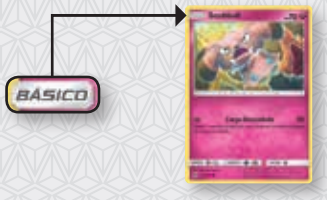
CÓMO GANAR UNA PARTIDA

Existen 3 formas de ganar una partida:

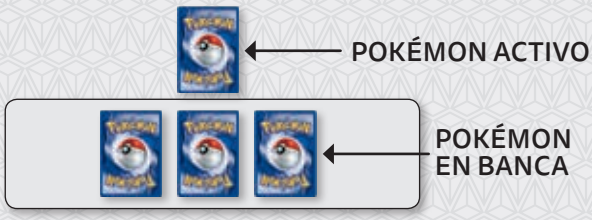
1. Consiguiendo todas tus cartas de Premio.
2. Dejando Fuera de Combate a todos los Pokémon que tenga en juego tu rival.
3. Si tu rival no tiene ninguna carta en su baraja al comenzar su turno.

PREPARATIVOS PARA INICIAR LA PARTIDA

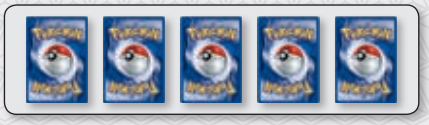
1. Dale la mano a tu rival.
2. Lanzad 1 moneda. El ganador del lanzamiento de moneda decide quién empieza la partida.
3. Baraja todas tus cartas y roba las 7 primeras.
4. Comprueba si tienes algún Pokémon Básico en tu mano.



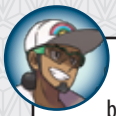
5. Pon 1 de tus Pokémon Básicos boca abajo como tu Pokémon Activo.



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



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!



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.

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 1 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, 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 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 especifique.

Ejemplo:
En la carta de Ribombee que tiene Álex en su mano pone "Evoluciona de Cutiefly", y Álex tiene un Cutiefly en juego. Esto significa que Álex puede jugar la carta de Ribombee sobre la carta de Cutiefly, manteniendo los contadores de daño y eliminando todos los efectos de ataques.

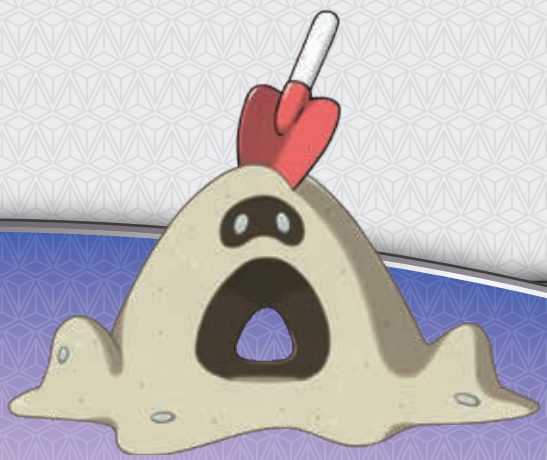


Notas sobre la Evolución: Ningún jugador puede hacer evolucionar a un Pokémon en el primer turno en que ese Pokémon entra en juego. Al hacer evolucionar a un Pokémon, ese Pokémon será nuevo en el juego, por lo que no podrá volver a evolucionar una segunda vez en el mismo turno. Puedes hacer evolucionar 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, y después debes ponerla en la pila de descartes. Puedes jugar tantas cartas de Objeto como quieras. Las cartas de Partidario se juegan como las cartas de Objeto, pero solo se puede jugar una en cada 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 termina 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 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 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 Litten. Su ataque Mordisco cuesta , así que, para usar este ataque, debes tener al menos 1 Energía unida a Litten. Por otra parte, su ataque Llama cuesta , así que debes tener al menos 2 Energías unidas a Litten para poder usar Llama. 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 estés seguro de que tienes la cantidad de Energía adecuada, anuncia qué ataque vas a usar.



Este ataque se llama Mordisco.

Litten debe tener unida 1 Energía para usar este ataque.

Mordisco hace 10 puntos de daño al Pokémon Activo de tu rival.

Este ataque se llama Llama.

Litten debe tener unidas 2 Energías para usar Llama: 1 Energía y 1 Energía de cualquier tipo.

Llama hace 20 puntos de daño al Pokémon Activo de tu rival.

¿Qué Energía necesitarás para usar el ataque Cañón Voltio de Vikavolt? ¡Exactamente! ¡1 Energía y 3 Energías de cualquier tipo!



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.



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, Rowlet 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 Mordisco de Litten hace 10 puntos de daño. La Debilidad × 2 de Rowlet ante los Pokémon de tipo Fuego duplica el daño: 10 × 2 = 20 puntos de daño. Por tanto, debes colocar 2 contadores de daño de 10 sobre Rowlet. 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.

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 cualquier Pokémon afectado ha quedado Fuera de Combate. ¡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 eliminan todas las Condiciones Especiales. Cuando un Pokémon evoluciona, también se eliminan las Condiciones Especiales del mismo.

Confundido

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



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



Envenenado

Un Pokémon Envenenado recibe daño entre turno y turno. Cuando un Pokémon está Envenenado, pon 1 marcador de Envenenado sobre él. Entre turno y turno, coloca 1 contador de daño sobre tu Pokémon Envenenado.

Un Pokémon no puede tener 2 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.





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. Si tu Pokémon está Paralizado desde el comienzo de tu último turno, podrás eliminar esa Condición Especial entre turno y turno.



Quemado

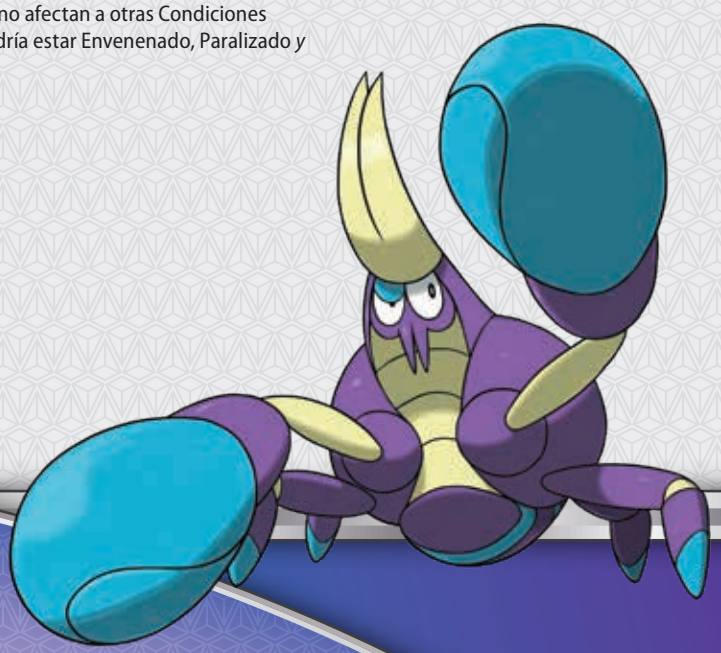
Un Pokémon Quemado recibe daño entre turno y turno, pero esta condición puede curarse por sí misma. Cuando un Pokémon está Quemado, pon 1 marcador de Quemado sobre él. Entre turno y turno, pon 2 contadores de daño en tu Pokémon Quemado y lanza después 1 moneda. Si sale cara, elimina la Condición Especial 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.



Cómo eliminar Condiciones Especiales

Al hacer evolucionar un Pokémon o moverlo a la Banca, se eliminan todas las Condiciones Especiales. Las únicas Condiciones Especiales que evitan que los Pokémon puedan retirarse son 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 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.



LIGAS POKÉMON Y KITS DE ENTRENADOR

¡Esto es todo lo que necesitas saber para jugar! Si necesitas más ayuda, pregunta en tu tienda de juegos local por un Kit de Entrenador. Este kit os mostrará a un amigo y a ti cómo jugar una partida completa, ¡de principio a fin!



¡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**

Para más información, visita: www.pokemon.es

PLAY! POKÉMON™

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?

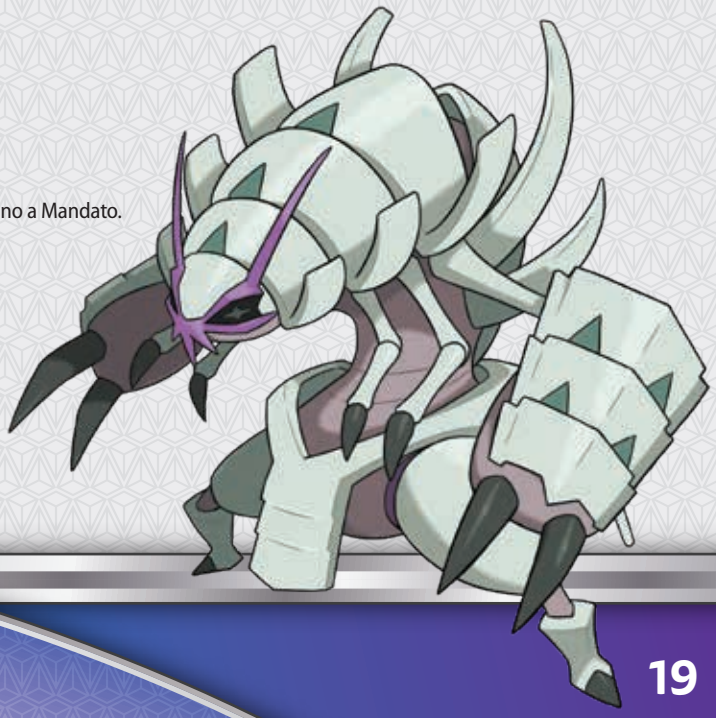
Cada ataque tiene un coste y un nombre. Además, puede incluir un daño básico y una descripción del daño. En el texto de un Pokémon, se describe principalmente su ataque, aunque no haga ningún daño.



Por ejemplo, el ataque Llamar a la Familia de Corsola no causa ningún daño, pero sigue siendo un ataque. Lo demás son habilidades o algo diferente. Por ejemplo, la habilidad Mandato de Oranguru puede permitirte robar cartas, pero no se considera un ataque.



El ataque Escupido de Tinta de Inkay afecta a Llamar a la Familia, pero no a Mandato.



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 hace nada". (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.

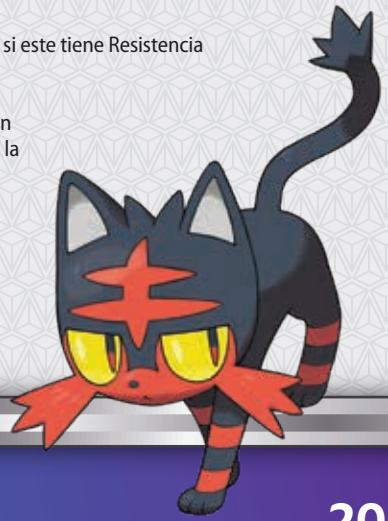
2 Calcula los efectos de daño en tu Pokémon Activo basándote en las cartas de Entrenador o en cualquier otro efecto relevante. Por ejemplo, si en el último turno tu Pokémon usó un ataque en el que ponía "Durante tu próximo turno, los ataques de este Pokémon hacen 40 puntos de daño más (*antes de aplicar 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.



¿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 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 ◪ 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 Nv. 43, 1 Gengar Nv. 44 y 1 Gengar Nv. *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 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. 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 temática 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 15 y 19 en tu baraja de 60 cartas.
- Las cartas de Entrenador también son importantes. Algunas cartas, como Ultra Ball y Damisela, 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 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.



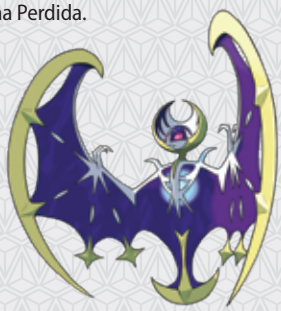




APÉNDICE A: CARTAS DE ESTRELLA PRISMA

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 B: FÓSIL DESCONOCIDO

La extraña carta de Objeto Fósil Desconocido, introducida en *Sol y Luna-Ultraprisma*, se puede jugar como un Pokémon Básico y se puede evolucionar a un Pokémon Fósil que pone "Evoluciona de Fósil Desconocido", como Cranidos o Shieldon.







APÉNDICE C: 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 D: 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 E: POKÉMON DE ALOLA



En la región de Alola, verás algunos Pokémon familiares con una nueva apariencia. ¡Se los conoce como Pokémon de Alola!



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

APÉNDICE F: 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 G: 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 H: 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 I: 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 J: 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 K: POKÉMON MEGAEVOLUCIÓN

Los Pokémon Megaevolución representan un nuevo máximo de Evolución. ¡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 L: 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 M: 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 N: 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.

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 Estadio y carta de Partidario.

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

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.

ESTRELLA PRISMA ◈, CARTA DE: 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.

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 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.

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.

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. 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.

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

***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 un Pokémon-*EX* o un Pokémon-*GX*). ¡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, L, 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.

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: Kenichi Koga
Agradecimientos especiales a: Satoshi Tajiri, Ken Sugimori, Junichi Masuda, Takao Unno, GAME FREAK inc. y Milky Isobe

Versión en inglés

The Pokémon Company International
Producción: Kenji Okubo
Dirección de producción: Richard Simpson
Desarrollo de productos: Yasuhiro Usui, Jim Lin y Doug Ferguson
Coordinación de producción: Russ Foster y Jay Moon
Desarrollo de juego: Dylan "ExoByte" Mayo, Kyle Sucevich, Nik Davidson y Paul Peterson
Coordinación de proyecto: Mikiko Ryu, Yoshi Uemura, Noriko Tseng y Jen McNulty
Traducción: Ben Regal, Bryson Clark y Satoko Deas
Desarrollo de baraja temática: Kyle Sucevich
Redacción de libro de reglas: Personal de edición de TPCi y Kyle Sucevich
Edición: Hollie Beg, Wolfgang Baur y Holly Bowen
Dirección de diseño: Chris Franc
Diseño gráfico (creativo): Doug Wohlfeil, Adam Law, Kumi Okada, Cara Weiss, Anupa Patel y Huy Cao
Diseño gráfico (localización de cartas): Ginny Baldwin, David Bennett y Sang Hoon Shin
Diseño gráfico (logos): Huy Cao y Adam Law
Agradecimientos especiales a: Creatures Inc., The Pokémon Company y The Pokémon Company International

Versión en español

Coordinación de producción: Doug Storms, David Hoskinson y Ross Garrett
Coordinación de proyecto: Jeff Hansen, Noriko Tseng y Breon McMullin
Traducción y edición: Esther Sánchez Giráldez, Teresa Cueto Álvarez de Sotomayor y Luis E. González Ruiz
Diseño gráfico (localización): Ginny Baldwin, Chantal Trandafir, David Bennett, Christopher Brittain, John Villalobos, Dan Stephens, Michael Heck, Sang Hoon Shin, Lauren Batzer y Tyler MacCleod

¿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:
www.pokemon.es/asistencia

The Pokémon Company INTERNATIONAL

©2018 Pokémon. ©1995-2018 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
TM, ® y los nombres de los personajes son marcas de Nintendo.