

¡FÁCIL DE APRENDER Y DIVERTIDO DE JUGAR!

POKÉMONTM

JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES



GUÍA DE REGLAS

¡No continúes a no ser que hayas acabado ya la partida guiada!

¡Te presentamos la Guía de reglas! Estas reglas te ayudarán a entender la terminología normalmente asociada a un nivel de juego más avanzado del Juego de Cartas Coleccionables Pokémon.



Jugar con la tercera baraja

Una vez que la baraja de Pikachu de tipo Rayo y la baraja de Armarouge de tipo Fuego no te supongan un desafío y quieras continuar con partidas más complejas, puedes probar a jugar con la baraja de Darkrai de tipo Oscuro. Cada jugador debe barajar su baraja antes de cada partida. Prueba estas nuevas reglas avanzadas mientras juegas.

Preparación de una partida avanzada

1. Dale la mano a tu rival.
2. Lanza 1 moneda. Quien gane el lanzamiento de moneda decide quién empieza. (Esto es importante porque el jugador que sale primero no puede atacar ni jugar una carta de Partidario en su primer turno).
3. Baraja tu baraja. Después, roba las 7 primeras cartas y ponlas en tu mano. (Durante la partida guiada, jugaste con estas cartas boca arriba en la mesa, pero la mayoría de las veces sostendrás en tu mano las cartas que robes, de manera que tu rival no pueda ver cuáles son hasta que las juegues).
4. Comprueba si tienes algún Pokémon Básico en tu mano. (Si no tienes ninguno, consulta la sección *Mulligan* más adelante).
5. Pon 1 de tus Pokémon Básicos **boca abajo** en el Puesto Activo. Este será tu Pokémon Activo cuando comience el juego. (En la partida guiada, lo pusiste boca arriba).
6. Puedes poner hasta 5 Pokémon Básicos más **boca abajo** en tu Banca. (En la partida guiada, te saltaste este paso y jugaste tus otros Pokémon Básicos en turnos posteriores).
7. Pon las 6 primeras cartas de tu baraja a un lado, **boca abajo**, como cartas de Premio. (En la partida guiada se usaron 4 cartas de Premio para acortar la partida).
8. Ambos jugadores dan la vuelta a sus Pokémon Activos y en Banca, ¡y empieza la partida!



Mulligan

Si no tienes ningún Pokémon Básico en tu primera mano de 7 cartas, enseña tus cartas a tu rival, ponlas de nuevo en tu baraja, barájala y roba después 7 cartas nuevas. Si sigues sin tener ningún Pokémon Básico, repite la misma operación. Después de que te haya salido un Pokémon Básico, tu rival puede robar una carta por cada vez que hayas tenido que robar una nueva mano.

Primer turno

Algunas acciones (ver Partes de un turno en la p. 15) no se pueden realizar en el primer turno de un jugador. Ningún jugador puede hacer evolucionar a un Pokémon que haya puesto en juego durante la preparación de la partida, incluso aunque dicho Pokémon haya entrado en juego en el turno de ese jugador. Además, el primer jugador no puede jugar una carta de Partidario (aunque sí puede jugar otras cartas de Entrenador) ni tampoco atacar.

A

Atacar4

B

Banca8

C

Cartas de Energía6

Cartas de Energía Especial6

Cartas de Entrenador.....6

Cartas de Estadio.....7

Cartas de Objeto6

Cartas de Partidario.....7

Cartas de Premio22

Chequeo Pokémon20

Colocación de contadores
de daño8

Cómo recuperarse
de Condiciones Especiales.... 25

Comprobación de Debilidad y
Resistencia.....21

Condiciones Especiales 23

Confundido 24

D

Daño.....8

Debilidad21

Dormido.....23

E

Envenenado.....24

Evolución9

F

Formas regionales
de Pokémon.....17

Fuera de Combate4

G

Ganar la partida 25

H

Habilidades.....19

Herramientas Pokémon7

L

Lanzamiento de moneda8

M

Muerte Súbita 25

Mulligan2

P

Paralizado.....24

Partes de una carta
Pokémon19

Partes de un turno.....15

Poder V-ASTRO13

Pokémon Activo4

Pokémon Básicos10

Pokémon con reglas
especiales..... 11

Pokémon Defensor.....8

Pokémon de Alola17

Pokémon de Fase 110

Pokémon de Fase 210

Pokémon de Galar17

Pokémon de Paldea18

Pokémon ex..... 11

Pokémon ex Teracristal..... 11

Pokémon Radiantes.....14

Pokémon V.....12

Pokémon V-ASTRO.....13

Pokémon VMAX12

Pokémon V-UNIÓN.....14

Preparación de una partida
avanzada2

Primer turno.....2

PS.....19

Puesto Activo.....4

Q

Quemado 23

R

Resistencia.....21

Retirada..... 22

T

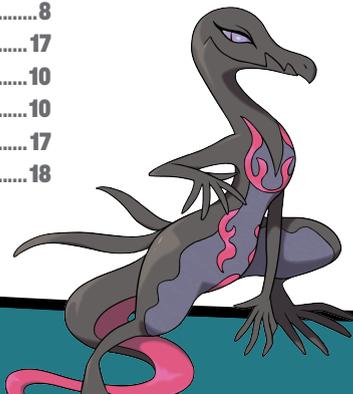
Tipos de cartas5

Y

¿Y ahora qué? 26

Z

Zona Perdida18



Pokémon Activo

El Pokémon Activo de un jugador es el Pokémon que está en su Puesto Activo. Este es el Pokémon con el que se ataca. Cada jugador solo puede tener un Pokémon Activo a la vez. Si tu Pokémon Activo queda Fuera de Combate, mueve un nuevo Pokémon de tu Banca al Puesto Activo para sustituirlo. Si en algún momento tu rival no tiene más Pokémon en juego, ganas la partida.

Puesto Activo

Este espacio del tapete es donde debes colocar a tu Pokémon Activo. Está en el centro del tapete, encima de la Banca.

Atacar

La acción de atacar se produce cuando tu Pokémon Activo tiene suficiente Energía unida y utiliza uno de sus ataques contra el Pokémon de tu rival.



Se deben seguir cuatro pasos para atacar:

- 1 **Elige el ataque** que quieres usar y comprueba si tienes el número y el tipo de Energía correctos en tu Pokémon Activo. Por cada símbolo de Energía a la izquierda del nombre del ataque, debes tener una carta de Energía del tipo correspondiente. (El símbolo incoloro ♀ es como un comodín: cualquier tipo de Energía servirá para ♀). Si tienes la Energía correcta, anuncia qué ataque vas a usar.
- 2 **Comprueba la Debilidad y la Resistencia** del Pokémon Activo de tu rival. Esto puede afectar a la cantidad de daño que inflige el ataque. (Ver Comprobación de Debilidad y Resistencia, p. 21).
- 3 **Coloca los contadores de daño correspondientes** en el Pokémon Activo de tu rival. Recuerda que los efectos de las habilidades y las cartas de Entrenador pueden cambiar la cantidad de daño que recibe un Pokémon. Después de atacar, comprueba si has dejado Fuera de Combate al Pokémon de tu rival. Si el Pokémon de tu rival tiene contadores de daño iguales o superiores a sus PS, ese Pokémon queda Fuera de Combate. Si tu Pokémon no ha hecho suficiente daño para dejar Fuera de Combate al Pokémon de tu rival, ¡no pasa nada! Los contadores de daño permanecerán en ese Pokémon.
- 4 **Aplica cualquier efecto adicional** del ataque de tu Pokémon.

Después de atacar, tu turno termina. Asegúrate de llevar a cabo todo lo que quieras hacer durante tu turno antes de atacar.

Ejemplo de un ataque

Tu Pokémon Activo es Houndour. El ataque Mordisco de Houndour hace 10 puntos de daño al Pokémon Activo de tu rival y requiere una Energía de cualquier tipo.

Este ataque se llama Mordisco.

Houndour debe tener unida una Energía de cualquier tipo para usar este ataque.

Houndour debe tener unidas 2 Energías para usar Llama: una Energía  y una Energía de cualquier tipo.



Este ataque se llama Llama.

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

Llama hace 30 puntos de daño al Pokémon Activo de tu rival.



Tipos de cartas

El Juego de Cartas Coleccionables Pokémon tiene tres tipos de cartas: cartas de Pokémon, cartas de Energía y cartas de Entrenador. El tipo de carta se muestra en la parte superior de la misma. Los Pokémon tienen su nombre en la parte superior de la carta. En las cartas de Energía pone "Energía" en la parte superior y se muestra el símbolo del tipo de Energía en la parte derecha. En las cartas de Entrenador pone "Entrenador" en la esquina superior derecha, sobre el nombre de la carta, y el tipo específico de carta de Entrenador aparece en la parte superior izquierda.

Cartas de Energía

Las cartas de Energía proporcionan Energía de un tipo específico que permite al Pokémon utilizar sus ataques cuando la carta está unida. Las cartas de Energía no se descartan al usar un ataque, a menos que el ataque diga lo contrario. (Ver Atacar, p. 4).

Unir una carta de Energía significa ponerla debajo de un Pokémon Activo o de un Pokémon en Banca.

Estos son los tipos de Energía que hay: 

Las cartas de Energía se descartan del Pokémon cuando se retira. (Ver Retirada, p. 22).



Cartas de Energía Especial

Además de las cartas de Energía Básica que se encuentran en estas barajas, también hay cartas de Energía Especial. Aunque estas cartas también proporcionan Energía, a menudo tienen efectos adicionales o reglas especiales que seguir. El texto de cada carta de Energía Especial te indica cómo funciona.

Cartas de Entrenador

Las cartas de Entrenador son cartas útiles que te ayudan a obtener ventajas en tu juego. Hay cuatro tipos de cartas de Entrenador: Objeto, Estadio, Herramienta Pokémon y Partidario. Cada una tiene diferentes ventajas cuando las añades a tu baraja.

Cartas de Objeto

Las cartas de Objeto son las cartas de Entrenador más básicas. Las juegas durante tu turno, y puedes jugar tantas cartas de Objeto como quieras antes de atacar. Después de jugarlas, generalmente van a la pila de descartes.



Herramientas Pokémon

Una carta de Herramienta Pokémon es una carta de Entrenador que unes (la pones debajo) a uno de tus Pokémon para proporcionarle un efecto especial. Cada Pokémon puede tener solo una Herramienta Pokémon unida. Las Herramientas Pokémon no pueden quitarse una vez que están unidas a un Pokémon, excepto con el efecto de una carta. Si el Pokémon queda Fuera de Combate, cualquier Herramienta Pokémon unida a él también va a la pila de descartes.

Herramienta Pokémon ENTRENADOR

Casco Dentado



Si el Pokémon al que está unida esta carta está en el Puesto Activo y resulta dañado por un ataque de los Pokémon de tu rival (incluso si queda Fuera de Combate), pon 2 contadores de daño en el Pokémon Atacante.

Puede unir cualquier cantidad de Herramientas Pokémon a los Pokémon de tu turno. Solo puede unir una Herramienta Pokémon a cada Pokémon, y esta permanecerá unida.

Por: Arndt Heide

192/198

©2012 Nintendo. Todos los derechos reservados. NINTENDO

Partidario ENTRENADOR

Mencia



Roba 3 cartas.

Solo puedes jugar una carta de Partidario durante tu turno.

Por: Kenjiro Sakano

190/192

©2012 Nintendo. Todos los derechos reservados. NINTENDO

Cartas de Partidario

Al igual que las cartas de Objeto, las cartas de Partidario pueden ayudarte durante tu partida. Solo puedes jugar una carta de Partidario durante tu turno. El jugador que sale primero no puede jugar una carta de Partidario en su primer turno.

Estadio ENTRENADOR

Sala de Entrenamiento



Los ataques de los Pokémon de Fase 1 (tanto tuyos como de tu rival) hacen 10 puntos de daño más al Pokémon Activo del rival (antes de aplicar Debilidad y Resistencia).

Solo puede jugar una carta de Estadio durante su turno. Coloca el lado del Puesto Activo y descartala si entra en juego otro Estadio. No puedes jugar un Estadio con el mismo nombre.

Por: JUNJI OKAMURA

186/192

©2012 Nintendo. Todos los derechos reservados. NINTENDO

Cartas de Estadio

Las cartas de Estadio son cartas de Entrenador que permanecen en juego después de jugarlas. Los Estadios afectan a ambos jugadores.

Solo puede haber un Estadio en juego. Si entra en juego uno nuevo, se descarta el anterior y terminan sus efectos. Solo puedes jugar una carta de Estadio en cada turno.

Banca

La parte inferior de tu área de juego es la Banca. Aquí es donde pones en juego a los nuevos Pokémon Básicos. Puede contener hasta 5 Pokémon, así que, si ya tienes 5 Pokémon allí, no puedes poner en juego a un nuevo Pokémon Básico.



Pokémon Básicos
en Banca

Lanzamiento de moneda

Si un ataque o habilidad requiere un lanzamiento de moneda, puedes lanzar una moneda o tirar un dado para determinar el resultado. Si tiras un dado estándar, un número par es cara y un número impar es cruz.

Daño

El objetivo principal de la mayoría de los ataques es infligir daño al Pokémon Activo del rival. La cantidad de daño infligido es el número que aparece en la parte derecha de la carta junto al nombre del ataque. Si un ataque causa daño, el jugador pone contadores de daño en el Pokémon del rival. El daño no se elimina de un Pokémon a no ser que el efecto de otra carta lo cure. El daño permanece en un Pokémon incluso si se mueve a la Banca.

Si el daño que un Pokémon tiene sobre él es igual o superior que sus PS, queda Fuera de Combate.

Colocación de contadores de daño

Si un efecto indica que se ponga un contador de daño en un Pokémon, cada contador de daño representa 10 puntos de daño. Colocar contadores de daño es diferente que infligir daño, y no se ve afectado por Debilidad, Resistencia u otros efectos que modifiquen el daño de los ataques.

Pokémon Defensor

El Pokémon Defensor es el Pokémon que se encuentra en el Puesto Activo de tu rival. Es el objetivo de los ataques de tu Pokémon Activo, a menos que el ataque diga lo contrario.

Evolución

Algunos Pokémon evolucionan a otros Pokémon, a menudo más grandes, con ataques más potentes y más PS. Para hacer evolucionar a un Pokémon, debes tener en tu mano un Pokémon que diga “Evoluciona de tal”, donde “tal” es el nombre de un Pokémon que tengas en juego.



No puedes hacer evolucionar a un Pokémon en el mismo turno en que lo pones en juego (incluido cualquier Pokémon Evolución que ya hayas puesto en juego durante ese turno). Tampoco puedes hacer evolucionar a un Pokémon durante tu primer turno.

Cuando un Pokémon evoluciona, mantiene todas las cartas que tenga unidas a él (cartas de Energía, cartas de Evolución, etc.) y cualquier contador de daño que tenga sobre él. Cualquier efecto de ataque o Condición Especial que afecte al Pokémon —como Confundido, Dormido o Envenenado— termina cuando evoluciona. Un Pokémon no puede utilizar los ataques o habilidades de su Evolución anterior. Los Pokémon pueden evolucionar mientras están en el Puesto Activo o en la Banca.



BÁSICO

Fuecoco



Pokémon Básicos

Los Pokémon Básicos aparecen identificados en la esquina superior izquierda de la carta, y pueden ponerse en juego directamente de tu mano a tu Banca.

FASE 1

Crocalor

Evolutiva de Fuecoco



Pokémon de Fase 1

Un Pokémon de Fase 1 es un Pokémon Evolución que se puede jugar sobre el correspondiente Pokémon Básico para hacerlo evolucionar. Crocalor es un Pokémon de Fase 1 que puede jugarse sobre Fuecoco.

FASE 2

Skeledirge

Evolutiva de Crocalor



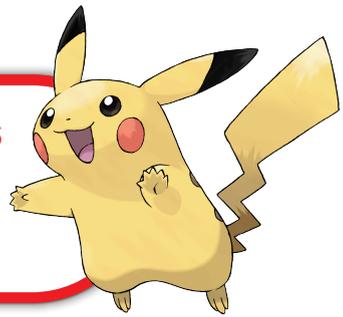
Pokémon de Fase 2

Un Pokémon de Fase 2 es un Pokémon Evolución que se puede jugar sobre el correspondiente Pokémon de Fase 1 para hacerlo evolucionar. Skeledirge es un Pokémon de Fase 2 que puede jugarse sobre Crocalor.



Pokémon con reglas especiales

Algunos Pokémon se distinguen del resto debido a las ventajas especiales o inconvenientes que poseen. Aparecen a continuación.



Pokémon ex

Los Pokémon ex son Pokémon especiales con una gran cantidad de PS y poderosos ataques. Los Pokémon ex tienen el logo **EX** junto a su nombre. Pueden ser Básicos, de Fase 1 o de Fase 2. (Ver Evolución, p. 9).

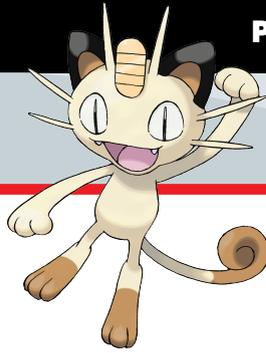
Cuando dejas Fuera de Combate a un Pokémon ex de tu rival, coges 2 cartas de Premio en vez de una.



Pokémon ex Teracristal

Los Pokémon ex Teracristal son Pokémon ex aún más poderosos. Los Pokémon ex Teracristal tienen el logo **Teracristal** debajo de sus PS. Además de las reglas normales que se aplican a los Pokémon ex, tienen una regla adicional que impide que reciban daño de cualquier ataque (ya sea tuyo o de tu rival) cuando están en la Banca.

Cuando dejas Fuera de Combate a un Pokémon ex Teracristal de tu rival, coges 2 cartas de Premio en vez de una.



Pokémon V

Los Pokémon V son poderosos Pokémon Básicos con altos PS y fuertes ataques. Los Pokémon V tienen el logo **V** junto al nombre del Pokémon.

Si dejas Fuera de Combate a un Pokémon V de tu rival, coges 2 cartas de Premio en vez de una.



Pokémon VMAX

Los Pokémon VMAX son fuertes Pokémon Evolución que evolucionan de determinados Pokémon V. Los Pokémon VMAX tienen el logo **VMAX** junto a su nombre. La mayoría de los Pokémon VMAX tienen por lo menos 300 PS, por lo que es difícil derrotarlos en combate.

Si dejas Fuera de Combate a un Pokémon VMAX de tu rival, coges 3 cartas de Premio en vez de una.





Pokémon V-ASTRO

Los Pokémon V-ASTRO son fuertes Pokémon Evolución que evolucionan de determinados Pokémon V. Los Pokémon V-ASTRO tienen el logo **V-ASTRO** junto a su nombre. Los Pokémon V-ASTRO tienen un especial Poder V-ASTRO, que puede ser un ataque o una habilidad.

Si dejas Fuera de Combate a un Pokémon V-ASTRO de tu rival, coges 2 cartas de Premio en vez de una.

Poder V-ASTRO

Todos los Pokémon V-ASTRO tienen un excepcional Poder V-ASTRO, que puede ser un ataque o una habilidad, pero hay una pega: solo puedes usar un Poder V-ASTRO durante **toda la partida**, aunque tengas muchos Pokémon V-ASTRO en tu baraja. Después de usar un Poder V-ASTRO, dale la vuelta al marcador V-ASTRO especial para recordarte que no puedes usar otro durante esta partida.



Pokémon V-UNIÓN

Los Pokémon V-UNIÓN son poderosos Pokémon que se componen de cuatro cartas diferentes que tienen todas el mismo nombre. Una vez que las juntas, las cuatro cartas se consideran un único Pokémon con todo el texto de las cuatro cartas. La única forma de poner en juego a uno de ellos es colocar las cuatro cartas en la pila de descartes y jugarlas todas a la vez como un único Pokémon en tu Banca. Solo puedes poner en juego a cada Pokémon V-UNIÓN una vez durante la partida.

Si dejas Fuera de Combate a un Pokémon V-UNIÓN de tu rival, coges 3 cartas de Premio en vez de una.



Pokémon Radiantes

Los Pokémon Radiantes son poderosas cartas con una regla especial: solo puedes tener un Pokémon Radiante en tu baraja. La palabra "Radiante" es parte del nombre del Pokémon, lo que limita a qué Pokémon puede evolucionar, ya que un Pokémon solo puede evolucionar a partir del que figura en su carta.

Partes de un turno



Cada turno tiene tres partes principales:

1 Roba 1 carta.

Empieza tu turno robando 1 carta. Si no puedes robar una carta de tu baraja al comienzo de tu turno porque no te quedan cartas, la partida habrá terminado, y ganará tu rival. (Ver Ganar la partida, p. 25).

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).

Elige 1 Pokémon Básico de tu mano y colócalo boca arriba en tu Banca. Tu Banca admite un máximo de 5 Pokémon. (Ver Pokémon Básicos, p. 10).

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 poner en juego esa carta de tu mano sobre el Pokémon en cuestión. Esto se denomina “hacer evolucionar” a un Pokémon. (Ver Evolución, p. 9).

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

Coge 1 carta de Energía de tu mano y colócala debajo de tu Pokémon Activo o debajo de uno de tus Pokémon en Banca. (Ver Cartas de Energía, p. 6).

D Juega cartas de Entrenador (todas las que quieras, pero solo una carta de Partidario y una carta de Estadio por turno).

Cuando juegues una carta de Entrenador, léela en voz alta, haz lo que dice el texto y sigue la regla de la parte inferior de la carta. Descarta las cartas de Objeto y de Partidario después de haberlas jugado. Las cartas de Estadio se mantienen en juego. (Ver Cartas de Entrenador, p. 6).

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

Para retirar a un Pokémon, debes descartar una 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. Después, cambia 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. Si retiras a un Pokémon, todavía puedes atacar durante ese turno con tu nuevo Pokémon Activo. (Ver Retirada, p. 22).

F Utiliza habilidades (todas las que quieras).

Algunos Pokémon tienen habilidades especiales que pueden usar. Muchas se pueden utilizar antes de atacar. Asegúrate de decir qué habilidades estás usando para que tu rival sepa lo que estás haciendo. (Ver Habilidades, p. 19).

3 Ataca. Después, termina tu turno.

Cuando te dispongas a atacar, asegúrate de que has hecho todo lo que querías hacer en el paso 2, porque atacar es lo último que puedes hacer durante tu turno.

Comprueba la Energía unida a tu Pokémon Activo para asegurarte de que tienes el tipo y la cantidad apropiados para que pueda atacar. (Ver Cartas de Energía, p. 6).

Comprueba también la Debilidad y Resistencia del Pokémon Activo de tu rival. (Ver Comprobación de Debilidad y Resistencia, p. 21).

Después, pon contadores de daño en el Pokémon Activo de tu rival. (Ver Atacar, p. 4).



Formas regionales de Pokémon

Algunos Pokémon tienen diferentes formas, propias de la región donde viven. Estos Pokémon, a menudo, tienen apariencias diferentes y son de tipos distintos que los de su forma original. La forma regional de un Pokémon tiene un nombre de carta diferente que el Pokémon original (por ejemplo: Meowth, Meowth de Alola y Meowth de Galar tienen todos nombres diferentes), de manera que, al construir una baraja, puedes incluir 4 copias de cada uno.



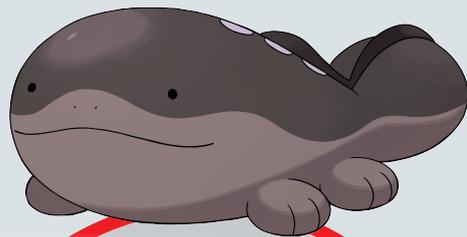
Pokémon de Alola

Los Pokémon de Alola proceden de la región de Alola. Las palabras “de Alola” son parte del nombre del Pokémon, lo cual limita a qué Pokémon puede evolucionar, ya que un Pokémon solo puede evolucionar a partir del que figura en su carta. (Ver Evolución, p. 9).

Pokémon de Galar

Los Pokémon de Galar proceden de la región de Galar. Las palabras “de Galar” son parte del nombre del Pokémon, lo cual limita a qué Pokémon puede evolucionar, ya que un Pokémon solo puede evolucionar a partir del que figura en su carta. (Ver Evolución, p. 9).





Pokémon de Paldea

Los Pokémon de Paldea proceden de la región de Paldea. Las palabras “de Paldea” son parte del nombre del Pokémon, lo cual limita a qué Pokémon puede evolucionar, ya que un Pokémon solo puede evolucionar a partir del que figura en su carta. (Ver Evolución, p. 9).



Zona Perdida

Las cartas que se ponen en la Zona Perdida se retiran del juego y se apartan. Cada jugador debe llevar la cuenta de su propia Zona Perdida guardando las cartas en un montón separado, similar a su pila de descartes. Algunas cartas pueden hacer referencia a las cartas que se ponen en la Zona Perdida, pero, por lo demás, no se vuelven a utilizar en la partida.

Partes de una carta Pokémon

Habilidades

Algunos Pokémon tienen habilidades. Una habilidad es diferente de un ataque. Cada habilidad es distinta, así que lee atentamente cómo funciona cada una. Algunas tienen que ser activadas. Algunas solo funcionan si se cumple cierta condición, o en un momento determinado del turno. Otras funcionan en cualquier momento. Asegúrate de anunciar qué habilidades estás usando para que tu rival sepa lo que estás haciendo. Las habilidades no cuentan como ataques, así que tus Pokémon pueden atacar después de usarlas. Puedes usar tanto las habilidades de tu Pokémon Activo como las de tus Pokémon en Banca.

PS

PS, que significa Puntos de Salud, es la cantidad de daño que un Pokémon puede recibir antes de quedar Fuera de Combate. Los PS aparecen en la esquina superior derecha. Si un Pokémon recibe un daño igual o superior a sus PS, queda Fuera de Combate.

Tipo de Pokémon

PS

Nombre de la carta

Fase

Pokémon del que evoluciona

Habilidad

Símbolo de la expansión

Número de la carta coleccionable

Cinderace 170

Evolución de Reboar

Habilidad Libero
Una vez durante tu turno, cuando este Pokémon se mueva de tu Banca al Puesto Activo, puedes enviar hasta 2 cartas de Energía de tu pila de descartes.

Delantero Ígneo 190
Descarta 2 Energías de este Pokémon.

Habilidad $\times 2$ Retiro

El Poder Avanzado

034/202





Chequeo Pokémon

El Chequeo Pokémon ocurre después de que tu turno se haya completado, antes de que tu rival comience su turno. Durante el Chequeo Pokémon te ocupas de las Condiciones Especiales. (Ver p. 23).

Durante el Chequeo Pokémon, realiza las siguientes acciones para prepararte para el siguiente turno.

- 1 **Ocúpate de cualquier Condición Especial en tu Pokémon Activo en este orden:** Envenenado, Quemado, Dormido y Paralizado.
- 2 **Si tu Pokémon Activo está Envenenado, ahora es cuando recibe daño por el veneno.** Pon 1 contador de daño en tu Pokémon Activo.
- 3 **Si tu Pokémon Activo está Quemado, ahora es cuando recibe daño por la quemadura.** Pon 2 contadores de daño en tu Pokémon Activo y después lanza 1 moneda. Si sale cara, el Pokémon se recupera (quita el marcador de Quemado). Los contadores de daño permanecen en el Pokémon.
- 4 **Si tu Pokémon Activo está Dormido, lanza 1 moneda.** Si sale cara, el Pokémon se despierta (gíralo hacia arriba). Si sale cruz, tu Pokémon seguirá Dormido hasta el próximo Chequeo Pokémon.
- 5 **Cuando tu Pokémon Activo pasa a estar Paralizado, se recuperará durante el Chequeo Pokémon después de tu próximo turno.** Vuelve a poner la carta en su posición original.



Comprobación de Debilidad y Resistencia

La esquina inferior izquierda de la carta muestra si un Pokémon tiene Debilidad o Resistencia.



Debilidad

La mayoría de los Pokémon tienen Debilidad. Si tu Pokémon tiene Debilidad a un tipo determinado, recibirá el doble de daño de ese tipo de Pokémon. Si el símbolo de Energía que aparece junto a la Debilidad de un Pokémon coincide con el tipo del Pokémon Atacante del rival, recibirá más daño del ataque. Comprueba y aplica la Debilidad antes de comprobar y aplicar la Resistencia.

Resistencia

Algunos Pokémon tienen Resistencia. Si tu Pokémon tiene Resistencia a un tipo determinado, recibirá menos daño de ese tipo de Pokémon. Si el símbolo de Energía que aparece junto a la Resistencia de un Pokémon coincide con el tipo del Pokémon Atacante del rival, recibirá menos daño del ataque.



Cartas de Premio

Cada jugador comienza con 6 cartas de Premio. Cuando un Pokémon de tu rival queda Fuera de Combate, coges 1 carta de Premio. El primer jugador que consiga todas sus cartas de Premio gana.

Algunos Pokémon, como los Pokémon ex o los Pokémon V, conceden más de una carta de Premio al quedar Fuera de Combate. Esta regla aparece en la esquina inferior derecha de la carta.



Retirada

Retirar a un Pokémon te permite mover un Pokémon fuera del Puesto Activo y cambiarlo por un Pokémon de tu Banca. En la mayoría de los turnos, es probable que no retires a tu Pokémon.

Para retirar a tu Pokémon Activo, debes descartar una Energía por cada * que aparezca en su Coste de Retirada en la parte inferior derecha de la carta. Si no aparece ningún Coste de Retirada, puedes retirar a tu Pokémon sin coste alguno.

Cuando un Pokémon se retira, todos sus contadores de daño permanecen sobre él, pero se recupera de las Condiciones Especiales Confundido, Envenenado y Quemado. Todos los efectos de los ataques también se eliminan.



Shinx tiene un Coste de Retirada de 1.

Condiciones Especiales



Dormido

Un Pokémon está Dormido cuando recibe un ataque que dice: “El Pokémon Activo de tu rival pasa a estar Dormido”. Para indicar que tu Pokémon está Dormido, gíralo en sentido contrario a las agujas del reloj 90 grados. (La parte superior de la carta se gira a la izquierda cuando el Pokémon está Dormido).

Un Pokémon que está Dormido no puede ni atacar ni retirarse. Durante el Chequeo Pokémon (ver p. 20), que ocurre entre turnos, lanza 1 moneda para ver si tu Pokémon se despierta. Si sale cara, tu Pokémon se recupera, y puedes girarlo a la derecha. Si sale cruz, permanece Dormido.



Quemado

Un Pokémon está Quemado cuando recibe un ataque que dice: “El Pokémon Activo de tu rival pasa a estar Quemado”. Para indicar que tu Pokémon está Quemado, pon 1 marcador de Quemado sobre él.

Durante el Chequeo Pokémon, pon 2 contadores de daño en tu Pokémon Quemado y luego lanza 1 moneda. Si sale cara, el Pokémon se recupera, y puedes quitarle el marcador de Quemado. Los contadores de daño permanecen en el Pokémon.

Un Pokémon no puede tener dos marcadores de Quemado. Si un ataque le da otro marcador de Quemado, la nueva condición de Quemado simplemente sustituirá a la anterior.



Confundido

Un Pokémon está Confundido cuando recibe un ataque que dice: “El Pokémon Activo de tu rival pasa a estar Confundido”. Para indicar que tu Pokémon está Confundido, gíralo de manera que la parte superior de la carta esté apuntando hacia ti.

Un Pokémon Confundido podría hacerse daño a sí mismo al usar un ataque. Antes de atacar con un Pokémon Confundido, lanza 1 moneda. Si sale cara, el ataque funciona con normalidad. Si sale cruz, tu Pokémon se hace daño a sí mismo en lugar de atacar. Pon 3 contadores de daño en tu Pokémon Confundido. (El Pokémon de tu rival no recibe daño, porque el ataque no funcionó).



Paralizado

Un Pokémon está Paralizado cuando recibe un ataque que dice: “El Pokémon Activo de tu rival pasa a estar Paralizado”. Para indicar que tu Pokémon está Paralizado, gíralo en el sentido de las agujas del reloj 90 grados. (La parte superior de la carta se gira a la Derecha cuando el Pokémon está ParalizaDo).

Un Pokémon Paralizado no puede atacar ni retirarse. Después de tu siguiente turno, tu Pokémon se recuperará durante el Chequeo Pokémon.



Envenenado

Un Pokémon está Envenenado cuando recibe un ataque que dice: “El Pokémon Activo de tu rival pasa a estar Envenenado”. Para indicar que tu Pokémon está Envenenado, pon 1 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. Si pasa a estar Envenenado de nuevo, la nueva Condición de Envenenado sustituirá a la anterior.



CONDICIONES ESPECIALES

Cómo recuperarse de Condiciones Especiales

Al hacer evolucionar a 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.

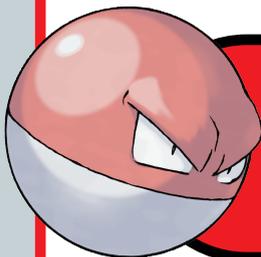


Ganar la partida

Existen tres formas de ganar una partida:

- 1 **Consiguiendo tus 6 cartas de Premio.**
- 2 **Dejando Fuera de Combate a todos los Pokémon en juego de tu rival.**
- 3 **Si tu rival no tiene ninguna carta en su baraja al comenzar su turno.**

En raras ocasiones, ambos jugadores ganan al mismo tiempo. En ese caso, se debe jugar una partida rápida llamada “Muerte Súbita”.



Muerte Súbita

La Muerte Súbita se utiliza para determinar un ganador en caso de empate. Se trata de una partida corta: ¡la primera persona en conseguir una carta de Premio gana!

¿Y ahora qué?

Este juego es solo una parte del mundo del Juego de Cartas Coleccionables Pokémon. Se han creado miles de cartas más para el juego, y hay muchos otros productos basados en las barajas de JCC Pokémon con los que ampliar tu colección y darte más opciones a la hora de divertirte.



Puedes encontrar más cartas dentro de los paquetes de mejora. Si encuentras ahí cartas que crees que serían buenas en tu baraja, puedes quitar una carta de la baraja y poner la nueva en su lugar. (¡Una baraja siempre debe tener exactamente 60 cartas!).

Además de jugar en casa, puedes participar en la Liga Pokémon de tu zona para conocer a otros jugadores y obtener consejos sobre la construcción de barajas y los combates. También puedes visitar el sitio web de JCC Pokémon para encontrar información sobre otras cartas disponibles y descubrir cómo jugar en línea con JCC Pokémon Live.





ACADEMIA de COMBATE



¡Ayúdanos a mejorar
rellenando nuestra
encuesta en línea!

The Pokémon Company
INTERNATIONAL

©2024 Pokémon. ©1995-2024 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
TM, © y los nombres de los personajes son marcas de Nintendo.