



**Juego de Cartas Coleccionables
Pokémon
¡Aprende a jugar!**



Pokécaptura

¡Pokécaptura te permite jugar con tus cartas de JCC Pokémon de una forma sencilla y divertida! ¡Captura tres Pokémon de tipos diferentes antes que tu rival uniendo las cartas de Energía requeridas para sus ataques más potentes!



Preparación

Antes de que comience el juego, agrupa una pila de cartas de Pokémon y otra pila separada de cartas de Energía. Esas dos pilas se convertirán en la baraja de Pokémon y la baraja de Energía, respectivamente. Durante la partida, ambos jugadores irán robando cartas de esas barajas por turnos.

Para construir la baraja de Pokémon, incluye al menos cinco Pokémon por jugador y comprueba que los Pokémon sean de varios tipos. Necesitarás que sean al menos de tres tipos diferentes para poder jugar.

El tipo de los Pokémon se representa mediante el símbolo de Energía que aparece en la esquina superior derecha de la carta. Existen 11 tipos de Pokémon en JCC Pokémon.



Consulta la tabla de la derecha para decidir cuántas cartas de Energía incluir en la baraja de Energía. Cuando elijas las cartas de Energía para la baraja de Energía, comprueba que se corresponden con los ataques de los Pokémon de la baraja de Pokémon.

Cantidad total de cartas de Pokémon en la baraja de Pokémon	Número mínimo recomendado de cartas de Energía
1 0	2 0
1 5	3 0
2 0	4 0

Por ejemplo, si añadimos este Zacian a la baraja de Pokémon, la baraja de Energía debería incorporar al menos dos cartas de Energía que puedan usarse con el ataque Filo Devastador de Zacian.



Nota:

es el símbolo de la Energía Incolora y funciona como un comodín. Si ves un símbolo que puedes usar cualquier tipo de Energía!

Cómo jugar

Para empezar la partida, baraja en primer lugar la baraja de Energía y luego colócala boca abajo entre ambos jugadores. Después, haz lo mismo con la baraja de Pokémon, colocándola también boca abajo entre ambos jugadores. Roba cuatro cartas de la baraja de Pokémon y colócalas boca arriba en el centro de la mesa, entre ambas barajas. Después, cada jugador roba una mano inicial de dos cartas de Energía.

Por turnos, los jugadores usan una carta de Energía de sus respectivas manos. Para jugar una carta de Energía, colócala en tu lado de la mesa debajo del Pokémon que vayas a intentar capturar. Esta Energía está ahora unida a ese Pokémon. Los jugadores intentan ser los primeros en unir suficientes cartas de Energía a un Pokémon para cubrir el coste del ataque que requiera más Energía. Si lo consiguen, capturan a ese Pokémon.

Cada jugador llevará a cabo las siguientes acciones durante su turno:

1. Robar una carta de la baraja de Energía (una vez que lo haga, debería tener tres cartas de Energía en su mano).
2. Poner una carta de Energía de su mano en uno de los Pokémon colocados boca arriba.
3. Comprobar si tiene unidas suficientes cartas de Energía como para cubrir el coste del ataque más potente de ese Pokémon. Si es así y tiene la Energía correcta, captura al Pokémon y lo incorpora a su pila de capturas. Luego, lo reemplaza por la primera carta de la baraja de Pokémon. Toda la Energía unida a los Pokémon capturados se descarta.
4. Si el jugador no puede capturar a un Pokémon, el turno pasa al siguiente jugador, que deberá llevar a cabo las acciones enumeradas anteriormente. Ten en cuenta que los jugadores no comparten esa Energía unida, de modo que, para capturar a un Pokémon, cada jugador deberá unir las cartas de Energía requeridas sacándolas de su propia mano.

Cómo capturar a un Pokémon

Para poder capturar a un Pokémon, cada jugador debe unir la cantidad y el tipo de Energía correctos que se necesitan para utilizar el ataque que requiera más Energía.

Por ejemplo, para capturar al Pikachu, un jugador debe unir suficiente Energía como para usar el ataque Bola Voltio. Este ataque es el que requiere una mayor cantidad de Energía, y no de cualquier tipo. Bola Voltio requiere una Energía ⚡ y una segunda Energía que sí puede ser de cualquier tipo.

Recuerda: Si ves un símbolo ⚡, significa que puedes usar cualquier tipo de Energía!

Si un Pokémon tiene múltiples ataques con el mismo coste de Energía, los jugadores pueden decantarse por cualquiera de esos ataques cuando vayan a capturar al Pokémon. Si un jugador no ha unido suficiente Energía para capturar a un Pokémon en un único turno, ¡no pasa nada! La Energía permanecerá unida al Pokémon situado en el centro de la mesa hasta que un jugador consiga capturarlo.

Si en cualquier momento la baraja de Energía se queda sin cartas, vuelve a barajar las cartas de Energía descartadas para crear una nueva baraja de Energía.



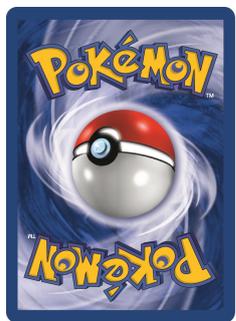
Cómo ganar la partida

¡Gana el primer jugador que capture tres Pokémon de diferentes tipos!

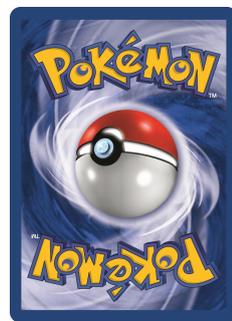


Ejemplo de una partida

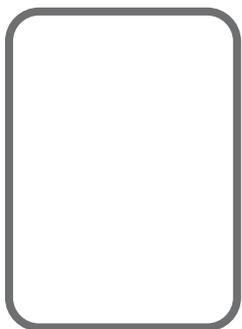
Alicia empieza su turno robando una carta (una carta de Energía ⚡). Luego, decide intentar capturar a Roselia. Para ello, une la carta de Energía 🌿 de su mano a Roselia. Ahora necesita unir una carta de Energía más de cualquier tipo para cubrir el coste del ataque Agujonazo, y así poder capturar a Roselia.



Baraja de Pokémon



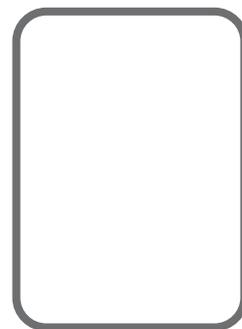
Baraja de Energía



Pila de capturas

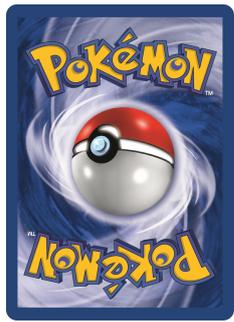


Mano del jugador

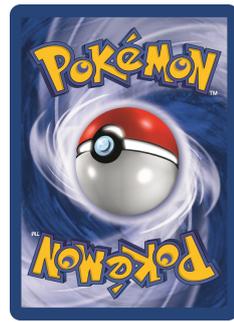


Pila de descartes

El juego continúa con los dos jugadores uniendo cartas de Energía a los Pokémon por turnos. Durante su siguiente turno, Alicia une la carta de Energía ⚡ de su mano a Roselia para cubrir el coste del ataque Agujonazo. Una vez que captura a Roselia, lo incorpora a su pila de capturas y coloca las Energías unidas en su pila de Energías descartadas. Luego, reemplaza a Roselia por la primera carta de la baraja de Pokémon.



Baraja de Pokémon



Baraja de Energía



Pila de capturas



Mano del jugador



Pila de descartes

*Si un Pokémon no puede ser capturado después de cinco turnos, puedes devolverlo a la parte inferior de la baraja de Pokémon y sustituirlo por uno nuevo de la parte superior de esa baraja.

Captura y ataca

Captura y ataca inicia a los jugadores en los elementos más básicos del Juego de Cartas Coleccionables Pokémon: los Pokémon en Banca y Activos, cómo atacar, el daño, los Puntos de Salud (PS) y cómo quedar Fuera de Combate.



Preparación

Los Pokémon que captures durante Pokecaptura se convertirán en tu mano. Si no has logrado capturar tres Pokémon, selecciónalos de entre las cartas que queden en juego.



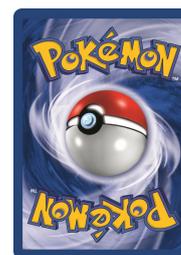
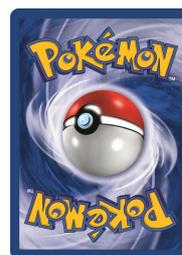
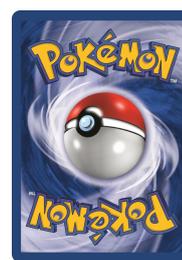
Cada jugador coloca 3 Pokémon Básicos boca abajo (uno en el Puesto Activo y dos en la Banca).

Cada vez que un jugador comience su turno, roba 1 carta de la baraja de Energía y la une a uno de sus Pokémon, que debe ser del mismo tipo que dicha Energía.

Si la baraja de Energía se queda sin cartas, se retiran todas las cartas de Energía de las manos de ambos jugadores y de las pilas de descartes, se barajan todas y se reparten dos cartas a cada jugador.

¡Lancen 1 moneda para ver quién empieza!

Activo

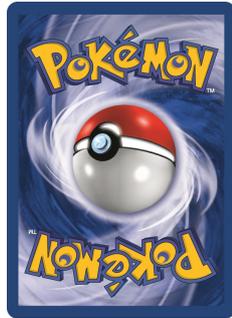


Banca

Cómo lograr la victoria

¡Gana el primer jugador que deje Fuera de Combate a todos los Pokémon del rival!

Cómo jugar



Baraja de Energía

Da la vuelta a todos los Pokémon.

El primer jugador roba 1 carta de Energía y la une a uno de sus Pokémon, pero aún no puede atacar.

El segundo jugador roba 1 carta de Energía y la une a uno de sus Pokémon.

Cuando un Pokémon tenga suficiente Energía para usar un ataque, inflige el daño correspondiente al Pokémon Activo de tu rival.



Activo



Banca



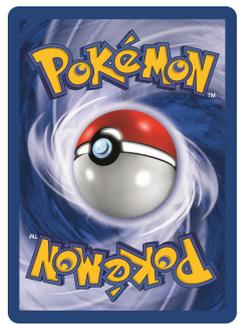
Mano del jugador



Rival Pokémon



Si los contadores de daño en un Pokémon son equivalentes o superiores a los Puntos de Salud (PS) que le queden, este queda Fuera de Combate. El jugador cuyo Pokémon quede Fuera de Combate elige un nuevo Pokémon Activo de su Banca.



Baraja de Energía



Activo



Banca



Pila de descartes



Mano del jugador

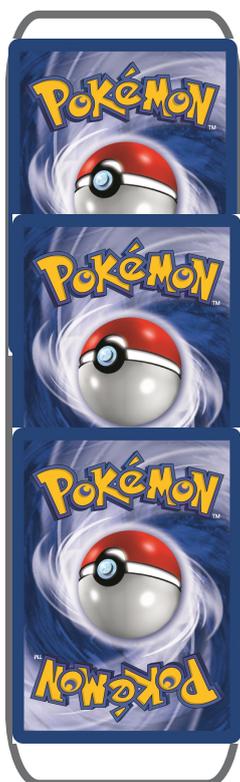
Partida con 30 cartas

Puedes comenzar a usar la mayoría de las reglas de JCC Pokémon con la baraja de 30 cartas que recibiste en Play Lab. Si no recuerdas todas las reglas o cómo se prepara una partida, consulta estos vídeos:



Preparación

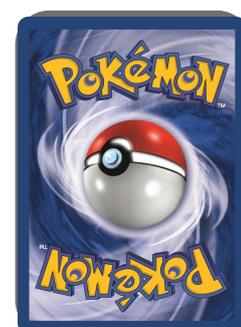
- Cada jugador desdobra y despliega un tapete.
- Cada jugador baraja las cartas de su baraja y, después, coloca la baraja en su tapete.
- ¡Lanzad 1 moneda para ver quién empieza!
- Roba 7 cartas
- Pon 1 Pokémon Básico en el Puesto Activo. ¡Este será tu Pokémon Activo cuando empieces la partida!
- Separa 3 cartas de la parte superior de tu baraja. Estas son tus cartas de Premio.



Cartas de Premio



Puesto Activo



Tu baraja



Banca



Pila de Descartes

Cómo jugar

Cada turno tiene 3 partes principales:

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

Si no puedes atacar, dile a tu rival que tu turno ha terminado.

Haz evolucionar a tus Pokémon



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.

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.

Cómo ganar una partida

Existen 3 formas de ganar una partida:

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

POKÉMON DISCOVER LAB

