GUÍA DE INICIO RÁPIDO

Índice

¡TÚ eres un Entrenador Pokémon! 4

Partes de una carta 5

Antes de que empiece la partida 6

Qué puedes hacer durante tu turno 10

- 1. Roba 1 carta 10
- 2. Pon Pokémon Básicos en tu Banca 12
- 3. Une 1 carta de Energía 14
- 4. Retira a tu Pokémon Activo 16
- 5. Haz evolucionar a tus Pokémon 18
- 6. Juega cartas de Entrenador 20
- 7. Ataca 22

Debilidad y Resistencia 22

Fuera de Combate 24

Cómo ganar la partida 26

Reglas avanzadas 28

Condiciones Especiales 30

Créditos 34

¡TÚ eres un Entrenador Pokémon!

Tu rival y tú os enfrentaréis en un combate Pokémon e intentaréis dejar Fuera de Combate a los Pokémon del otro. ¡El primer jugador que deje Fuera de Combate a 6 Pokémon gana la partida!

Partes de una carta

Antes de que empiece la partida

PASO 1

Cada jugador desdobla y despliega un tapete.

PASO 2

Cada jugador baraja las cartas de su baraja y, después, coloca la baraja en su tapete.

PASO 3

¡Lanzad 1 moneda para ver quién empieza!

Después, ambos jugadores siguen estos pasos.

PASO 1

Roba 7 cartas.
(➤ Si no robas un Pokémon Básico, consulta la página 28).

PASO 2

Pon 1 Pokémon Básico en el Puesto Activo.
¡Este será tu Pokémon Activo cuando empieces la partida!

PASO 3

Separa 6 cartas de la parte superior de tu baraja.
Estas son tus cartas de Premio.

¡Ya está todo listo para comenzar la partida!

Qué puedes hacer durante tu turno

1 Roba 1 carta

Debes hacer esto al principio de cada turno ➤ p. 10

2 Pon Pokémon Básicos en tu Banca

Todos los que quieras ➤ p. 12

3 Une 1 carta de Energía a uno de tus Pokémon

Solo una vez por turno ➤ p. 14

4 Retira a tu Pokémon Activo

Solo una vez por turno ➤ p. 16

5 Haz evolucionar a tus Pokémon

Todos los que quieras ➤ p. 18

6 Juega cartas de Entrenador

Todas las que quieras, pero solo una carta de Partidario por turno ➤ p. 20

7 Ataca con tu Pokémon Activo

Si no puedes atacar, dile a tu rival que tu turno ha terminado. ➤ p. 22

Ahora es el turno de tu rival.
¡Esta lista de acciones de cada turno también se puede encontrar en una de tus cartas de referencia!

1 Roba 1 carta

2 Pon Pokémon Básicos en tu Banca

Puedes poner más Pokémon Básicos de tu mano en tu Banca durante tu turno.

3 Une 1 carta de Energía

Une 1 carta de Energía por turno a uno de tus Pokémon en juego. Esa Energía se queda en el Pokémon y carga sus ataques. A partir de este momento, ¡Skiddo puede usar su ataque Látigo Cepa!

¡Pista para Entrenadores!

Si ves un símbolo ✱, significa que puedes usar cualquier tipo de Energía.

¡Las Energías recargan tus ataques!

✔ **Látigo Cepa** 10

Requiere 1 Energía.

✘ ✱✱ **Patada Destrucción** 20

Requiere 2 Energías (de cualquier tipo).

¡Los ataques más fuertes necesitan más Energías!

4 Retira a tu Pokémon Activo

Una vez por turno, puedes descartar Energía unida a tu Pokémon Activo para devolverlo a tu Banca.

Coste de Retirada

El Coste de Retirada de tu Pokémon muestra cuántas Energías debes descartar.

¡Mueve 1 de tus Pokémon en Banca al Puesto Activo para que se convierta en tu nuevo Pokémon Activo!

Estos dos pasos ocurren a la vez, así que puedes intercambiarlos aunque tu Banca esté llena.

5 Haz evolucionar a tus Pokémon

Para hacer evolucionar un Pokémon Básico, coloca 1 Pokémon de Fase 1 sobre la carta de Pokémon Básico. Todos los contadores de daño y las Energías permanecen en el Pokémon.

¡Pista para Entrenadores!

No puedes hacer evolucionar un Pokémon en el turno en que lo pones en juego. Puede evolucionar en el turno siguiente.

¡Algunos Pokémon de Fase 1 pueden evolucionar una vez más a Pokémon de Fase 2! Hacer evolucionar un Pokémon equivale a jugarlo, así que debes esperar hasta tu próximo turno para hacerlo evolucionar una segunda vez.

6 Juega cartas de Entrenador

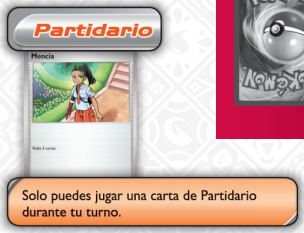
Para jugar una carta de Entrenador, sigue todas las instrucciones que aparecen en la carta. ¡Es así de fácil!

Después de haber jugado una carta de Entrenador, ponla en tu pila de descartes.

¡Pista para Entrenadores!

Hay diferentes tipos de cartas de Entrenador, como las cartas de Objeto y las cartas de Partidario.

Durante tu turno, puedes jugar tantas cartas de Objeto como quieras, pero solo puedes jugar una carta de Partidario por turno.



7 Ataca

Elige un ataque. (Asegúrate de que tienes la cantidad de Energía adecuada).

Coloca contadores de daño en el Pokémon de tu rival. (El número a la derecha del ataque te indica la cantidad de daño que hace).

Algunos ataques no ocasionan daño, pero tienen otros efectos. ¡Sigue las instrucciones!

Debilidad y Resistencia

La Debilidad hace que un Pokémon reciba más daño de ciertos ataques. ¡La Resistencia hace que reciba menos daño!

Si el símbolo de Energía que figura al lado de la Debilidad de un Pokémon (en la esquina inferior izquierda de la carta) coincide con el tipo del Pokémon Atacante del rival, el Pokémon recibirá el doble de daño por ese ataque. Asimismo, si el tipo coincide con el símbolo de Energía que aparece junto a la Resistencia, recibirá 30 puntos de daño menos.

Fuera de Combate

¡Un Pokémon queda Fuera de Combate cuando recibe una cantidad de daño igual o superior a sus PS!

Cuando un Pokémon queda Fuera de Combate, va a la pila de descartes.

Coge 1 carta de Premio cuando dejes Fuera de Combate a un Pokémon de tu rival. ¡Así es como llevas la cuenta!

Después de tu ataque (o si no puedes atacar), ¡tu turno termina!

¡Pista para Entrenadores!

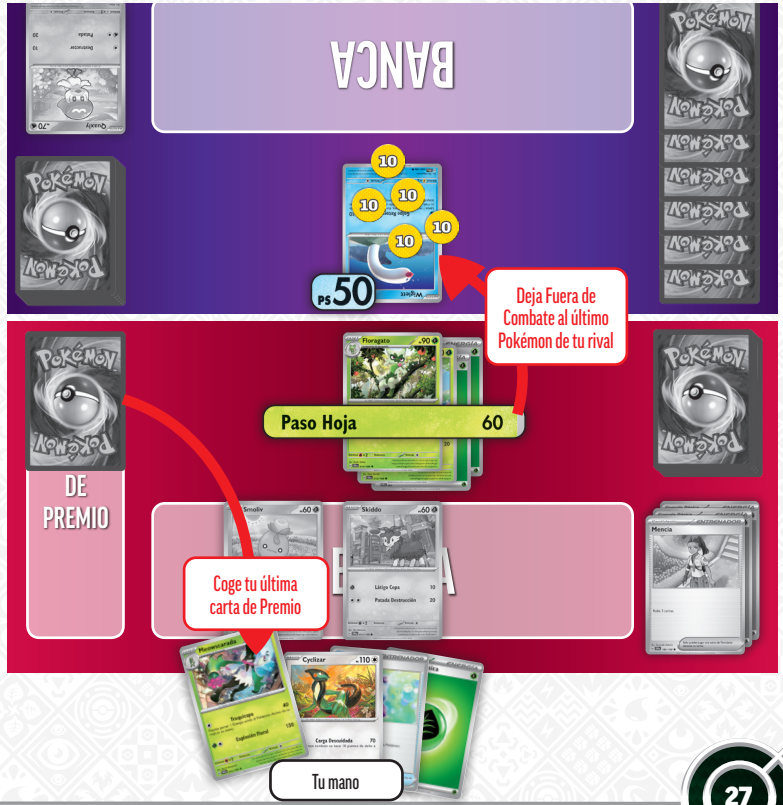
Cuando tu rival deja Fuera de Combate a uno de tus Pokémon, pon ese Pokémon en la pila de descartes. Después, elige 1 de tus Pokémon en Banca y muévelo al Puesto Activo para que se convierta en tu nuevo Pokémon Activo.

¡Victoria!

Cuando dejas Fuera de Combate al último Pokémon de tu rival en el tapete o cuando coges tu última carta de Premio, ¡tú ganas!

¡Pista para Entrenadores

También puedes ganar si la baraja de tu rival se queda sin cartas. Si tu rival no puede robar ninguna carta al comenzar su turno, ¡la victoria es tuya!



Después de haber jugado unas cuantas partidas, ¡prueba a usar estas reglas también!

Antes de que empiece la partida

Mulligan

Si no tienes ningún Pokémon Básico en tu primera mano, enseña tus cartas a tu rival, ponlas de nuevo en tu baraja y barájalas todas; después, roba 7 cartas nuevas. Si sigues sin tener ningún Pokémon Básico, repite la misma operación. Cada vez que haces esto, tu rival puede robar 1 carta adicional.

Prepara tu Banca

Cuando pones en juego a tu primer Pokémon Básico en el Puesto Activo, también puedes poner en juego hasta 5 Pokémon Básicos en tu Banca.

Boca abajo

Cuando pongas en juego a tus Pokémon antes de que empiece la partida, ponlos boca abajo para que tu rival no sepa cuáles son. Después de que ambos jugadores hayan separado sus cartas de Premio, los dos dan la vuelta a su Pokémon Activo y a sus Pokémon en Banca.

Primer turno

Primer jugador

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

Evolución

Ningún jugador puede hacer evolucionar un Pokémon en su primer turno.

Habilidades Pokémon

Algunos Pokémon tienen habilidades especiales. La mayoría se pueden utilizar durante tu turno, 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. Si usas una habilidad, asegúrate de anunciarlo 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.

Condiciones Especiales

A veces un Pokémon puede pasar 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, este se recupera de todas las Condiciones Especiales. Cuando un Pokémon evoluciona, también se recupera de las Condiciones Especiales.

El **Chequeo Pokémon** es un paso especial que ocurre entre turno y turno. Antes de que la partida continúe con el siguiente jugador, tendrás que ocuparte de todas las Condiciones Especiales que estén afectando a tu Pokémon.

Dormido: Para indicar que un Pokémon está Dormido, debes girarlo en el sentido contrario a las agujas del reloj. Si un Pokémon está Dormido, no podrá ni atacar ni retirarse. Durante el Chequeo Pokémon, lanza 1 moneda. Si sale cara, el Pokémon se recuperará (y tendrás que girar la carta hacia arriba), pero, si sale cruz, seguirá Dormido.

Quemado: Si un Pokémon está Quemado, debes ponerle 1 marcador de Quemado. Durante el Chequeo Pokémon, ponle 2 contadores de daño a tu Pokémon Quemado, y luego lanza 1 moneda. Si sale cara, el Pokémon se recuperará (y tendrás que quitar el marcador de Quemado). Un Pokémon no puede tener 2 marcadores de Quemado, por lo que, si recibe otro ataque que le da otro marcador de Quemado, la nueva condición de Quemado simplemente sustituirá a la anterior. Asegúrate de que tus marcadores de Quemado son distintos de tus contadores de daño.

Confundido: Si un Pokémon está Confundido, debes girarlo para colocarlo con la parte superior de la carta apuntando hacia ti. Si tu Pokémon está Confundido, debes lanzar 1 moneda antes de atacar con él. Si sale cara, el ataque funcionará con normalidad. Si sale cruz, el ataque no se llevará a cabo, y pondrás 3 contadores de daño en el Pokémon Confundido.

Paralizado: Para indicar que un Pokémon está Paralizado, debes girarlo en el sentido de las agujas del reloj. Si un Pokémon está Paralizado, no podrá ni atacar ni retirarse. Después del siguiente turno de su dueño, se recuperará durante el Chequeo Pokémon (y tendrás que girar la carta hacia arriba).

Envenenado: Si un Pokémon está Envenenado, debes ponerle 1 marcador de Envenenado. Durante el Chequeo Pokémon, 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.

Cómo eliminar Condiciones Especiales

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

Si necesitas un recordatorio sobre el significado de cada Condición Especial, ¡asegúrate de echar un vistazo a las cartas de referencia incluidas en cada baraja!

Créditos

Juego japonés original

Producción ejecutiva: Tsunekazu Ishihara

Producción: Yuji Kitano

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

Desarrollo de juego: Creatures Inc.

Dirección de juego: Atsushi Nagashima

Dirección de arte: Satoru Nagaya

Versión en inglés

The Pokémon Company International

Producción: Kenji Okubo

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

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

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

Traducción: Bryson Clark, Satoko Deas, Stephan Kim y David Dunlap

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

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

Coordinación de edición: Anja Weinbach

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

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

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

Diseño gráfico (logo): Adam Law

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

Versión en español

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

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

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

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

Diseño gráfico (localización):

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

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

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

¿NECESITAS AYUDA PARA JUGAR?

Para ver las reglas completas, visita: **www.pokemon.es/como-jugar**
¡También encontrarás tres cartas de referencia en esta caja con más información útil!

¿NECESITAS AYUDA PARA JUGAR?

Para ver las reglas completas, visita:
www.pokemon.es/como-jugar

Para recibir asistencia sobre cuestiones relacionadas con atención al cliente, visita:
www.pokemon.es/asistencia

Para obtener más información, visita:
www.pokemon.es

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.