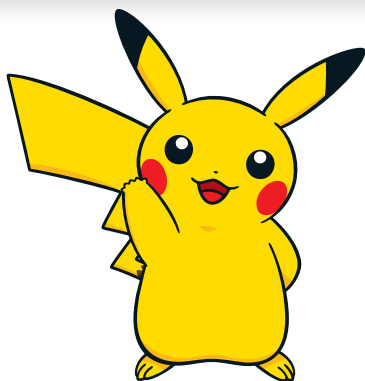


POKÉMON™



MANUAL DE JUEGOS ALTERNATIVOS DE JCC POKÉMON

¡TE DAMOS LA BIENVENIDA!



Aquí encontrarás muchas maneras de pasar un buen rato con las cartas de JCC Pokémon, sin importar tu nivel de habilidad o tus conocimientos sobre las reglas del juego. Con las indicaciones que se detallan a continuación, aprenderás nuevas formas de jugar, desde los combates con paquetes de mejora y los juegos de memoria hasta los formatos competitivos del Juego de Cartas Coleccionables Pokémon en su versión completa. Este manual divide los formatos de juego en tres categorías: principiante, intermedio y avanzado, especificando cada una de ellas el nivel de habilidad que requieren. Comprueba el nivel de dificultad de cada formato antes de comenzar.

¡Buena suerte y a divertirse, Entrenadores!

ÍNDICE

FORMATOS PARA PRINCIPIANTES

- POKÉCAPTURA 
- DIVERSIÓN CON LOS PAQUETES DE MEJORA 
- MULTIEXPERIENCIA (SUMA Y SIGUE) 
- COMBATE BÁSICO 

FORMATOS INTERMEDIOS

- COMBATE CON PAQUETES DE MEJORA 
- MENÚ DE LIMITACIONES 
- LOGROS 

FORMATOS AVANZADOS

- FORMATO EN EQUIPO 
- FORMATO INCURSIÓN 
- DESAFÍO DE LÍDER DE GIMNASIO 
- SELECCIÓN DE DITTO 

CRÉDITOS

3

3

8

10

12

13

13

14

15

16

16

20

27

28

30



FORMATOS PARA PRINCIPIANTES

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

Creación de las barajas

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.

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.

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



Pokécaptura

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

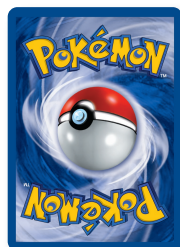
Para empezar la partida, baraja en primer lugar la baraja de Energía y luego colócala boca abajo entre ambos jugadores.

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.

Ejemplo de preparación

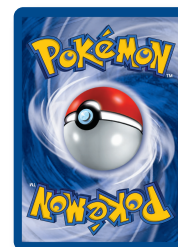
Mano del jugador



Baraja de Pokémon



Pokémon boca arriba



Baraja de Energía



Mano del jugador



Pila de descartes

Pokécaptura

Preparación alternativa (barajas separadas)

Si lo prefieres, hay otra forma de jugar manteniendo cada jugador barajas separadas con sus propias cartas.

Para jugar con barajas separadas, sigue los pasos expuestos anteriormente, con la diferencia de que cada jugador debe crear sus propias barajas de Pokémon y de Energía, sin compartirlas. Además, en lugar de compartir los Pokémon colocados boca arriba en el centro de la mesa, cada jugador tendrá sus propios Pokémon. En esta versión del juego, los jugadores unirán las cartas de Energía solo a sus propios Pokémon, pero el resto de reglas son idénticas.

🎯 Cómo jugar

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.



Energía unida

Pokécaptura

Por ejemplo, para capturar al Pikachu de la página anterior, 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.

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 Aguijonazo, y así poder capturar a Roselia.



Pokécaptura

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 Aguijonazo. 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.



**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.*

Cómo ganar la partida

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

Reglas avanzadas: Recomendado para mayores de 6 años

Si los jugadores tienen un conocimiento más amplio de las matemáticas, ¡deberían intentar jugar siguiendo las reglas avanzadas!

El juego continúa hasta que un jugador haya capturado suficientes Pokémon como para alcanzar un total de 200 PS o más, combinando todas las capturas. Cuando esto ocurre, el rival tiene una última oportunidad de jugar, garantizando que ambos tengan el mismo número de turnos. El jugador que alcance un total de 200 PS o más podría no conseguir la victoria si el otro jugador puede capturar a un Pokémon en su último turno y alcanzar un número mayor de PS.

Nota: PS es el número que aparece en la esquina superior derecha de la carta. Zacian tiene 120 PS.



Diversión con los paquetes de mejora

Diversión con los paquetes de mejora ofrece muchas formas de pasarlo bien con las cartas y los paquetes de mejora de JCC Pokémon sin tener que preocuparse por las reglas completas del juego.

		
INFORMAL	2-4 JUGADORES	10-30 MINUTOS
Nivel de habilidad		
Nuevos jugadores de JCC Pokémon; conocimientos básicos de algunos juegos		



🎯 Cómo jugar

El número más alto gana

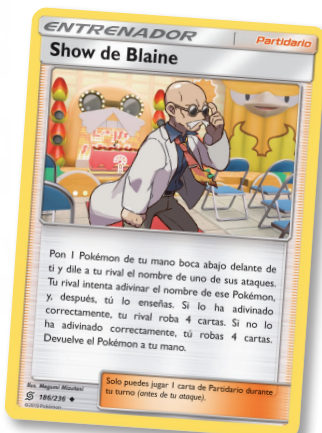
En esta modalidad, dos jugadores usan el mismo número de cartas de Pokémon para jugar una partida que se basa en comparar características. Para comenzar, lanzad un dado de seis caras para decidir qué característica en concreto vais a comparar:

- 1 PS
- 2 Altura
- 3 Peso
- 4 Número de la Pokédex
- 5 Coste de Retirada
- 6 Ataque con el daño más alto

Cada jugador baraja las cartas de su mano y enseña una carta al azar. Comparad la característica que se corresponda con el número que haya salido en el dado, ¡y el jugador con el número más alto gana! En caso de empate, volved a lanzar el dado para comparar otra característica. Repetid estos pasos hasta que un jugador haya ganado seis veces.



Diversión con los paquetes de mejora



151 preguntas

Sin enseñar las cartas, cada jugador abre un paquete de mejora de JCC Pokémon o elige algunas de sus cartas favoritas de un montón. Debemos asegurarnos de que cada jugador tenga el mismo número de cartas en su respectivo montón. Cada jugador coloca frente a él una carta, boca abajo. A continuación, los jugadores se turnan para hacer preguntas sobre la carta de su rival. Solo se admiten cuestiones cuyas respuestas puedan ser sí o no. ¡El objetivo es adivinar de qué carta se trata! Una vez identificada la carta de un jugador, este la enseña y coloca otra en su lugar, también boca abajo, y el proceso se repite. ¡Gana el primero que adivine correctamente el nombre de todas las cartas de su rival!

¿Cuál es este Pokémon?

Sin enseñar las cartas, cada jugador abre un paquete de mejora de JCC Pokémon o elige algunas de sus cartas favoritas de un montón. Los jugadores se turnan para leer en voz alta la entrada de la Pokédex de cada carta (si menciona el nombre del Pokémon, ¡no lo digas!). Una vez que un jugador haya leído una entrada de la Pokédex, el otro jugador tiene tres intentos para adivinar el Pokémon descrito. ¡Gana el jugador que adivine más cartas!



Bayas Memoria

En esta modalidad, ¡los jugadores pondrán a prueba su memoria!

Un líder de Liga entregará cuatro copias de cada tipo de Energía Básica, que los jugadores barajarán y colocarán en filas y columnas boca abajo.

Los jugadores se turnan para darle la vuelta a dos cartas cualesquiera. Si las dos son iguales, ese jugador las coge y las coloca a un lado. Si las cartas no coinciden, el jugador vuelve a ponerlas boca abajo. Cuando se hayan encontrado todas las parejas, cada jugador cuenta el número de cartas que ha acumulado, ¡y gana quien haya encontrado más parejas!

Recuerda que debes devolver al final de la partida las cartas que has cogido prestadas al líder de Liga.



Multiexperiencia (Suma y sigue)

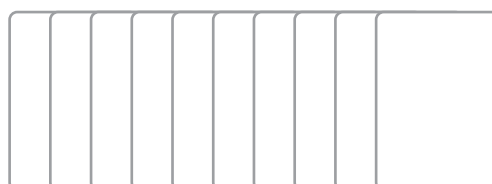
Multiexperiencia (Suma y sigue) es un formato en el que los jugadores van añadiendo cartas a sus barajas durante la partida, ¡y también reglas! Este es un formato ideal para los principiantes que quieran tomarse su tiempo para aprender todas las reglas de JCC Pokémon.

Preparación

Todos los jugadores comienzan creando una baraja de 20 cartas con solo Pokémon Básicos que tengan 70 PS o menos y no tengan ninguna habilidad, además de cartas de Energía Básica. Se recomienda usar 10 cartas de Energía y 10 cartas de Pokémon.



10 cartas de Energía



10 Pokémon Básicos (sin habilidades)

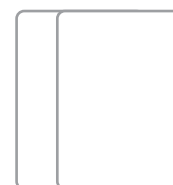
Cómo jugar

Nivel 1

El primer nivel utiliza algunas de las reglas habituales de JCC Pokémon, con las siguientes excepciones:

- Los jugadores competirán solo por dos cartas de Premio, en lugar de las seis habituales
- No se aplican las Condiciones Especiales

El primer nivel se juega hasta que el jugador sienta que domina las reglas y las cartas de su baraja.

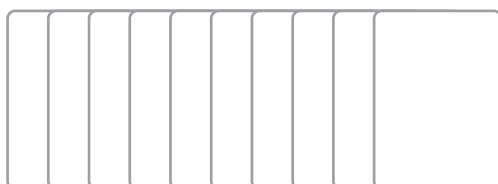


2 cartas de Premio

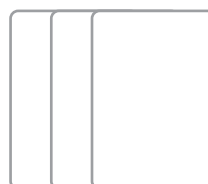
Nivel 2

En el nivel 2, cada jugador añade 10 cartas a su baraja. Tres de estas cartas deben ser Pokémon de Fase 1 que evolucionen de una carta que ya esté presente en su baraja. Si un jugador no tiene cartas en su baraja que puedan evolucionar, deberá usar al menos tres de las 10 cartas añadidas en este nivel para incluir Pokémon Básicos capaces de evolucionar, además de sus correspondientes Pokémon de Fase 1. El resto de cartas añadidas pueden ser Pokémon Básicos con 120 PS o menos, o cartas de Energía Básica.

Las partidas del nivel 2 se juegan con las reglas normales de JCC Pokémon (y las Condiciones Especiales entran en vigor), pero los jugadores compiten solo por tres cartas de Premio.



Añade 10 cartas



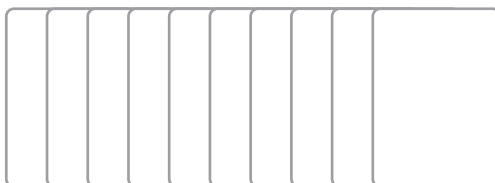
3 cartas de Premio

Multiexperiencia (Suma y sigue)

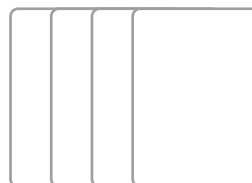
Nivel 3

En el nivel 3, cada jugador añade otras 10 cartas a su baraja. Todas las cartas añadidas deben ser cartas de Objeto.

Las partidas del nivel 3 se juegan con las reglas normales, pero con cuatro cartas de Premio.



Añade 10 cartas

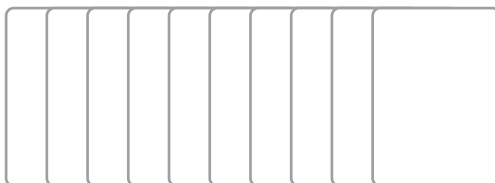


4 cartas de Premio

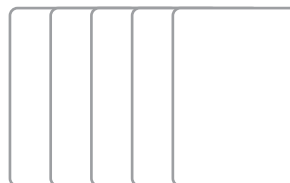
Nivel 4

En el nivel 4, cada jugador añade otras 10 cartas a su baraja. Todas las cartas añadidas deben ser cartas de Objeto y/o de Partidario. Además, cada jugador puede retirar cinco Pokémon de su baraja y reemplazarlos por Pokémon de Fase 1 o de Fase 2 que evolucionen de un Pokémon que ya tenga en su baraja.

Las partidas del nivel 4 se juegan con las reglas normales, pero con cinco cartas de Premio.



Añade 10 cartas

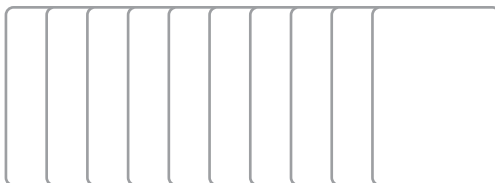


5 cartas de Premio

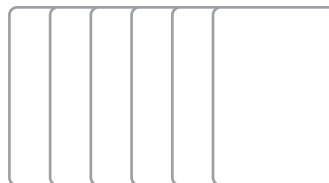
Nivel 5

En el nivel 5, cada jugador añade otras 10 cartas a su baraja. Todas las cartas añadidas deben ser cartas de Entrenador (cartas de Objeto, Herramienta, Partidario y/o Estadio). Además, los jugadores pueden retirar cinco cartas cualesquiera de su baraja y reemplazarlas por cartas de Pokémon o de Energía.

Las partidas del nivel 5 se juegan con las reglas normales, usando ya las seis cartas de Premio.



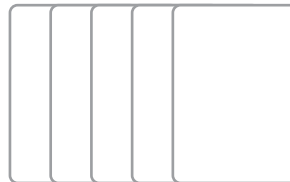
Añade 10 cartas



6 cartas de Premio

Nivel 6

En el último nivel, cada jugador tiene una baraja completa de 60 cartas y está siguiendo todas las reglas de JCC Pokémon. Antes de comenzar las partidas del nivel 6, cada jugador puede reemplazar cinco cartas cualesquiera de su baraja.



Puedes reemplazar 5 cartas de la baraja

Combate básico

El combate básico 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.

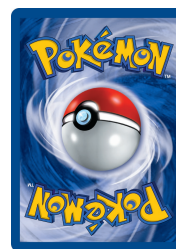
Preparación

Cada jugador elige tres Pokémon de su colección de cartas o de las cartas proporcionadas por el líder de Liga o Club. Cada jugador coloca sus Pokémon boca abajo; uno será el Pokémon Activo y los otros dos, los Pokémon en Banca. Para decidir qué jugador empieza primero, recurre a un método simple, como piedra, papel o tijera o un lanzamiento de moneda.

Cómo jugar

Pon todos tus Pokémon boca arriba. El jugador que comienza el combate elige uno de los ataques de su Pokémon Activo. Para llevar la cuenta del daño que hace el ataque, se colocan contadores de daño sobre el Pokémon Activo rival. Después, ¡es el turno del otro jugador! Un Pokémon queda Fuera de Combate cuando los contadores de daño que hay sobre él suman una cantidad igual o superior a los PS que le quedan, y, entonces, se coloca en la pila de descartes. Luego, el jugador cuyo Pokémon Activo ha quedado Fuera de Combate elige un Pokémon de su Banca para sustituirlo. La partida terminará cuando a uno de los jugadores no le queden más Pokémon. ¡El rival de ese jugador gana la partida!

		
INFORMAL	2 JUGADORES	10-15 MINUTOS
Nivel de habilidad		
Nuevos jugadores de JCC Pokémon; habilidades matemáticas básicas		

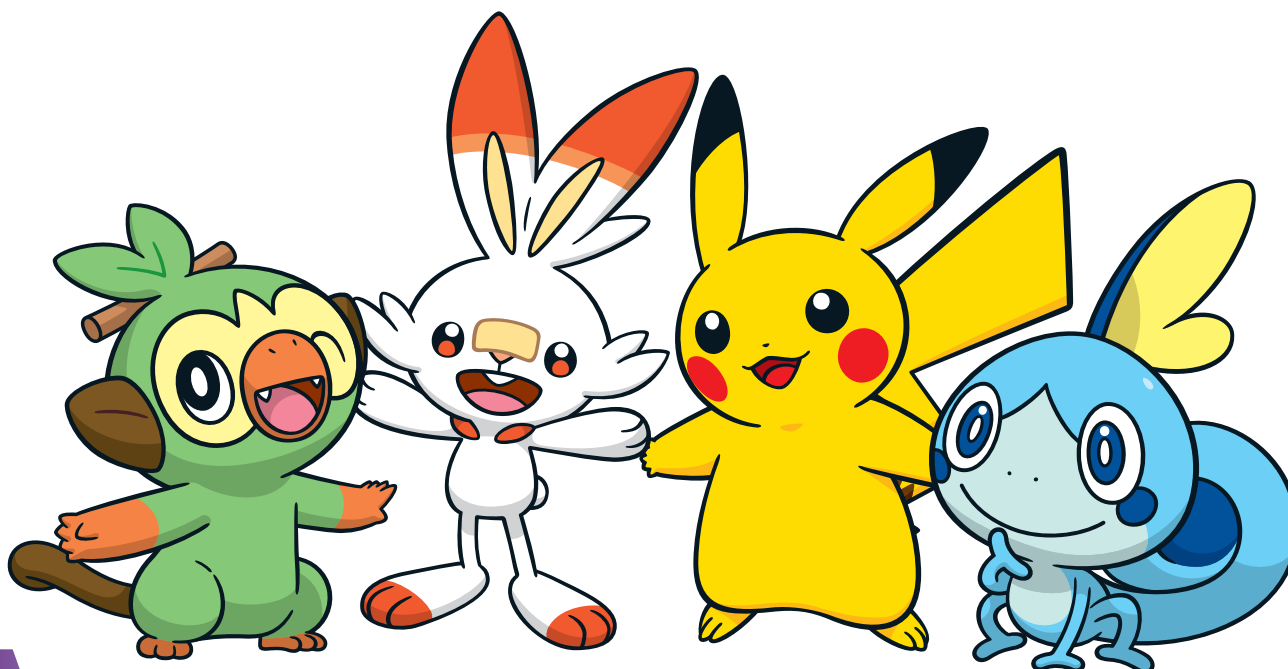


Activo



Banca

Ejemplo de colocación de las cartas



FORMATOS INTERMEDIOS

Combate con paquetes de mejora

Los combates con paquetes de mejora son una forma divertida de jugar a JCC Pokémon ¡con solo un paquete de mejora por jugador y algunas cartas de Energía Básica!

Requisitos

- Un paquete de mejora de JCC Pokémon por jugador
- Varias cartas de Energía Básica diferentes

Preparación

Cada jugador abre un paquete de mejora y comprueba las cartas que contiene. Luego, cada jugador elige cualquier combinación de 10 cartas de Energía Básica para añadirlas al paquete de mejora y crear así una minibaraja.

Cómo jugar

Los jugadores pasan a jugar una partida de JCC Pokémon con estas reglas adicionales:

- Cada jugador coloca solo dos cartas de Premio al principio de la partida.
- Los jugadores no pierden la partida si no pueden robar una carta al principio de su turno. En su lugar, la partida sigue con normalidad.

Además, en este formato se usará la regla de Evolución de Ditto de la modalidad **Selección de Ditto** (ver página 28). Se aplican todas las reglas de juego estándar y se añade la siguiente regla de Selección de Ditto:

Una vez durante tu turno (antes de tu ataque), puedes poner un marcador de Ditto en 1 de tus Pokémon Básicos que no tenga un recuadro de regla, lo que le otorga la siguiente habilidad:

Habilidad: **VENTAJA EVOLUTIVA**

Una vez durante tu turno, puedes poner cualquier carta de Fase 1 o Fase 2 de tu mano sobre este Pokémon para hacerlo evolucionar. No puedes usar esta habilidad durante tu primer turno o en el turno en el que este Pokémon entra en juego. Si pones una carta de Fase 2 sobre este Pokémon, tu turno termina. Cada uno de los Pokémon solo puede usar 1 habilidad Ventaja Evolutiva por partida.

		
INFORMAL	2 JUGADORES	5-15 MINUTOS
Nivel de habilidad		
Jugadores familiarizados con las reglas más recientes de JCC Pokémon		



10 cartas de Energía (cualquier combinación)

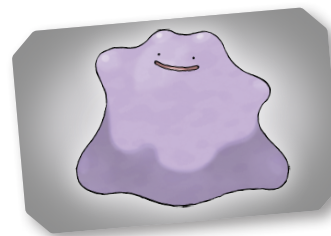


Imagen del marcador de Ditto

Menú de limitaciones

¡Menú de limitaciones te deja elegir las reglas!
En lugar de seguir unas especificaciones concretas,
los jugadores tienen la libertad de elegir una o más
limitaciones para crear sus barajas.

Preparación

Menú de limitaciones se basa en la personalización, aunque creemos que es mejor comenzar con una baraja de 60 cartas. Tanto tu rival como tú tenéis que poneros de acuerdo antes de comenzar la partida sobre la cantidad de limitaciones con las que jugar y, por turnos, decidir cuáles serán esas limitaciones hasta alcanzar la cifra acordada. Las limitaciones se pueden combinar, por lo que no tengáis miedo de probar algo nuevo que se os ocurra, ¡incluso si no aparece en este manual!

Cómo jugar

Las posibilidades para las limitaciones son infinitas, pero aquí apuntamos algunas que pueden ser especialmente divertidas:

Limitaciones en la construcción de la baraja

- La baraja de cada jugador debe incluir solo una copia de cada carta, excepto la Energía Básica
- La baraja de cada jugador debe incluir exactamente cuatro copias de cada carta, excepto la Energía Básica
- La baraja de cada jugador debe incluir solo Pokémon con 100 PS o más
- La baraja de cada jugador debe incluir solo Pokémon con 90 PS o menos
- La baraja de cada jugador debe incluir solo Pokémon del mismo tipo
- La baraja de cada jugador debe incluir solo Pokémon sin un recuadro de regla

Limitaciones al juego

- Cada jugador puede jugar cualquier cantidad de cartas de Partidario por turno
- Cada jugador solo puede jugar una carta de Objeto por turno
- Cada jugador puede tener cualquier cantidad de Estadios en juego al mismo tiempo
- Cada jugador puede elegir su Pokémon inicial al comienzo de la partida
- Los Pokémon de cada jugador pueden evolucionar en el turno en que se ponen en juego
- Cada jugador puede jugar cualquier carta boca abajo a modo de Energía Arcoíris
- Cada jugador juega con su mano, cartas de Premio y primera carta de su baraja boca arriba

		
COMPETITIVO	2 JUGADORES	30-60 MINUTOS
Nivel de habilidad		
Jugadores familiarizados con todas las reglas en vigor de JCC Pokémon		



Logros

El formato de logros es diferente, pues no requiere cambiar las reglas para la creación de la baraja o del propio juego. En su lugar, ¡los logros se convierten en otra forma de ganar la partida! El formato de logros puede aportar una nueva dimensión a los combates de JCC Pokémon y suponen una forma divertida de probar nuevas estrategias y tácticas.

COMPETITIVO	2 JUGADORES	40-60 MINUTOS
Nivel de habilidad		
Jugadores familiarizados con las reglas más recientes de JCC Pokémon		

Preparación

¡Puedes usar los logros en cualquier tipo de partida! El formato de logros se puede combinar con casi todos los otros formatos de este manual y, por supuesto, se puede jugar con las reglas tradicionales de JCC Pokémon para las barajas de 60 cartas. Antes de la partida, tanto tú como tu rival debéis poneros de acuerdo en los logros que vais a usar y cuántos puntos valdrá cada uno de ellos. En un formato como este, la imaginación es el límite y las posibilidades son infinitas.

Cómo jugar

Cuando juegues una partida con el formato de logros, lleva la cuenta de los puntos que consigas y ve sumando mientras juegas. ¡El primer jugador que alcance los 100 Puntos de Logros (PL) gana! Esto quiere decir que el primer jugador que consiga las 6 cartas de Premio no será necesariamente el ganador de la partida. Los logros pueden ser cualquier cosa que consideréis divertida, aunque aquí te dejamos algunos ejemplos que nos gustan:

- Conseguir todas las cartas de Premio: 15 PL
- Cada vez que juegues una carta de Pokémon, leer su entrada de la Pokédex en voz alta: 3 PL
- Robar más de 10 cartas en un turno: 5 PL
- Coger 6 cartas de Premio en el mismo turno: 20 PL
- Tener 6 o más cartas de Herramienta Pokémon en juego: 2 PL
- Tener 6 Pokémon de diferentes tipos en juego: 2 PL
- Curar la mayor cantidad de daño en una partida: 1 PL
- Infligir la mayor cantidad de daño en una partida: 1 PL
- Llenar tu Banca solo con Pokémon evolucionados: 1 PL
- Llenar tu Banca solo con Pokémon Básicos: 1 PL
- Tener 5 o más cartas en la Zona Perdida: 1 PL
- Hacer que el Pokémon Activo de tu rival quede con más de una Condición Especial: 1 PL



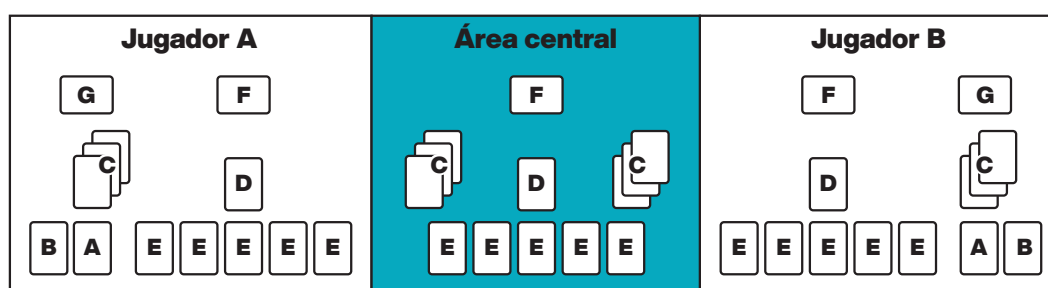
FORMATOS AVANZADOS

Formato en equipo

El formato en equipo es una nueva y estupenda manera de jugar con la que tres amigos y tú podréis divertirlos con JCC Pokémon. Los jugadores se dividen en equipos de dos personas y siguen todas las reglas normales, ¡pero con algunos cambios!

Preparación

		
COMPETITIVO	2 EQUIPOS DE 2	60-90 MINUTOS
Nivel de habilidad		
Jugadores familiarizados con las reglas más recientes de JCC Pokémon		



Claves de las zonas de juego (las zonas también se aplican al equipo B):

- | | | |
|-----------------------------|--------------------------|------------------------|
| A. Baraja | D. Pokémon Activo | F. Estadio |
| B. Pila de descartes | E. Banca | G. Zona Perdida |
| C. Cartas de Premio | | |

1. Todos los jugadores deben acordar el formato en el que quieren jugar (Estándar, Expandido, Sin límites, etc.).
2. Todos los jugadores deben poner las cartas de sus barajas en fundas. Cada jugador debería usar un diseño de funda diferente para que sea más fácil identificar cada baraja.
3. Un jugador de cada equipo lanza un dado para determinar qué equipo comienza la partida. Los jugadores roban siete cartas de sus barajas y colocan Pokémon en sus respectivas áreas de juego. Ningún Pokémon podrá estar en el área central.
4. Cada jugador roba seis cartas de Premio de su baraja. Tres de estas cartas se colocan delante de esa baraja y las otras tres se sitúan en el área central, como vemos en la imagen. El número de cartas de Premio de cada jugador no dependerá de en qué área se encuentren dichas cartas, es decir, se considerará que las cartas de Premio de un jugador serán las que le queden de esas seis iniciales. Así, al comienzo de la partida, se considera que cada uno de los dos miembros de un equipo tiene seis cartas de Premio.

Cómo jugar

La partida sigue todas las reglas habituales de JCC Pokémon, pero con los siguientes cambios.

El turno

Todas las fases de un turno se llevan a cabo al mismo tiempo. Ambos compañeros de equipo resuelven Condiciones Especiales simultáneamente, roban cartas a la vez, atacan a la par, cogen cartas de Premio de forma simultánea, etc.

Formato en equipo

Las áreas de juego

Las cartas solo tendrán efecto en el área en la que se pongan en juego. Esto significa que todas las cartas que se pongan en juego en el área de un jugador solo afectarán a este y al rival que tenga delante. Las cartas de Entrenador que se jueguen en el área central solo tendrán efecto sobre el jugador que las ha jugado. Por ejemplo, si se juega a Paul en el área central, solo el jugador que la haya utilizado podrá robar tres cartas. Del mismo modo, las cartas que se jueguen en el área central con un efecto que incluya la indicación “Cuando se juega...” solo afectarán al jugador que las haya jugado.

Las cartas puestas en juego en el área central que tengan como objetivo a un rival pueden usarse contra cualquiera de los dos rivales, pero no contra ambos. Por ejemplo, si jugamos Sello Reinicio en el área central, esta solo obligará a un rival a poner las cartas de su mano en su baraja, barajarlas todas y robar tantas cartas como cartas de Premio le queden. Si una carta en el área central tiene una habilidad que puede usarse una vez por turno (como Revelación de Salazzle, que permite a un jugador descartar una Energía Fuego y robar tres cartas), cualquiera de los dos miembros del equipo podrá usar dicha habilidad, pero solo una vez por turno. Si una carta en el área central tiene un efecto que se puede utilizar varias veces en el mismo turno (como Circuito Magnético de Magnezone, que permite al jugador unir una Energía Rayo a sus Pokémon todas las veces que quiera), ambos jugadores pueden usar la habilidad.

Si hay que mover una carta del área central a la mano de un jugador, a su pila de descartes, a la Zona Perdida o cualquier otra zona, esa carta solo podrá ir a la zona correspondiente del propietario de la carta. Esto significa que, cuando el Pokémon Activo del área central quede Fuera de Combate, deberá colocarse en la pila de descartes de su propietario. Así, cada Energía que tenga unida deberá ir a la pila de descartes de su propietario (lo que puede provocar que la Energía vaya a dos pilas de descartes diferentes), al igual que cada carta de Herramienta Pokémon. Este proceso puede resultar confuso, ¡y es la razón por la que cada jugador debe usar diferentes fundas!

Ajustes por tipo de carta

Cartas de Pokémon

Los Pokémon se pueden poner en juego en el área del jugador o en la central. El Puesto Activo de cada área debe estar ocupado por una carta antes de que un Pokémon pueda ponerse en la Banca. Las cartas que envían a un Pokémon a la Banca no podrán usarse si el Puesto Activo de esa área no está ocupado.



Formato en equipo

Cartas de Partidario

En cada área, solo se puede jugar una carta de Partidario por turno. Cualquiera de los jugadores puede jugar un Partidario en el área central, pero solo se puede jugar uno. Si la carta de Partidario hace que termine el turno tras jugarla, solo terminará el turno del área en la que se ha jugado.

Cartas de Estadio

Cada área solo puede tener una carta de Estadio, y sus efectos solo se aplican en dicha área.

Cartas de Energía

Solo se puede unir una carta de Energía en cada área por turno.

Ajustes en la zona de juego

Pila de descartes, Zona Perdida y mano

Cada jugador dispone de una pila de descartes, una Zona Perdida y una mano. Si una carta del área central debe ir a una de estas tres partes de la zona de juego, será a la de su respectivo propietario. Lo mismo ocurrirá con las cartas que tenga unidas.

Si una carta del área central hace referencia a la pila de descartes, a la Zona Perdida o a la mano (por ejemplo, el ataque Marcha Perdida), el equipo que esté en posesión de ese turno decide qué pila de descartes, Zona Perdida o mano usar (del jugador A o del jugador B).

Cartas de Premio

Un jugador sigue teniendo todas las cartas de Premio que le queden, con independencia de en qué área estén (por ejemplo, seis cartas de Premio al comienzo de la partida). Las cartas que afecten a las cartas de Premio solo podrán ejercer dicho efecto en el área donde se jueguen. Por ejemplo, el jugador que use la carta de Gladio puede reemplazar una de sus cartas de Premio solo en el área donde la haya jugado. Si la carta de Gladio se juega en el área central, el jugador que la ha puesto en juego podrá mirar todas las cartas de Premio, pero solo podrá reemplazar una de las suyas.

Las cartas que utilizan las cartas de Premio de un rival (como Buzzwole, con su ataque Almádena) tendrán en cuenta todas las cartas de Premio de ese rival. Si este ataque, por ejemplo, se ejecuta en el área central, el equipo que esté en posesión del turno decidirá las cartas de Premio de qué rival usar.

Si una carta permite a un jugador cambiar las cartas de Premio disponibles (como Naganadel-GX), ese jugador no podrá dejar un área de juego sin cartas de Premio si en dicha área había ya cartas de Premio. Si ese efecto se usa en el área central, los jugadores decidirán a dónde se devuelven las cartas de Premio, pero seguirán sin poder dejar un área o lado vacío si ya tenía cartas de Premio antes. Por ejemplo, el ataque Aguijón-GX de Naganadel-GX obliga a que las cartas de Premio del área central se barajen con el resto de las cartas de la baraja de su propietario y se reemplacen por tres cartas de esa baraja. El ataque pondrá de



Formato en equipo

manifiesto cuántas cartas de Premio de cada jugador se reemplazarán; en este caso, dos de un solo jugador y una de su compañero. Finalmente, el equipo que esté en posesión del turno manifestará cómo va a reemplazar esas cartas de Premio.

Ajustes en el ataque

Las tres áreas realizan sus ataques de manera simultánea. Si un área rival no tiene ningún Pokémon en ella y el ataque inflige al menos 10 puntos de daño, el atacante podrá coger una carta de Premio (ten en cuenta que esto no es aplicable para los casos en que el ataque mande colocar contadores de daño directamente).

Si un atacante ha cogido todas las cartas de Premio de un área, todavía podrá seguir atacando y dejar Fuera de Combate a los Pokémon rivales, pero no podrá coger más cartas de Premio. Si un Pokémon del área central queda Fuera de Combate, el equipo en posesión del turno decidirá quién coge la carta o cartas de Premio, y podrá dividir el botín si se consigue más de una carta de Premio.

Cada área solo puede usar un ataque GX o Poder V-ASTRO por partida y, como ocurre con el resto de ataques y efectos, los ataques GX y los Poderes V-ASTRO solo afectarán al área en que se usen.

Condiciones para la derrota

Si un jugador tiene que robar una carta y no puede hacerlo, queda eliminado de la partida. Este jugador quitará todas sus cartas de su área personal, pero dejará sus cartas presentes en la línea central. El equipo rival puede seguir atacando el área que ha quedado vacía y coger las cartas de Premio (siempre y cuando hagan 10 puntos de daño).

Si un equipo no tiene Pokémon en juego en ningún área, ese equipo queda eliminado de la partida.

Cómo ganar la partida

El primer equipo que consiga coger nueve de sus 12 cartas de Premio gana la partida. Los equipos ganan y pierden juntos. Las cartas con condiciones para la victoria o la derrota, como la habilidad DAÑO de Unown o el ataque Tres Intentos de Slowbro, harán que gane o pierda el equipo al completo.

Las siguientes cartas no están permitidas en el formato en equipo:

- Dialga-GX (*Sol y Luna-Ultraprisma*, 100/156; *Sol y Luna-Luz Prohibida*, 82/131)
- Medicham V (*Espada y Escudo-Cielos Evolutivos*, 083/203, 185/203 y 186/203)
- Pheromosa-GX (*Sol y Luna-Ultraprisma*, 140/156; Promoción con estrella negra, SM66)
- Decisión de Máximo (*Sol y Luna-Tormenta Celestial*, 145/168 y 165/168)
- Togepi, Cleffa e Iggybuff-GX (*Sol y Luna-Eclipse Cósmico*, 143/236)
- Unown con la habilidad MANO (*Sol y Luna-Truenos Perdidos*, 91/214)

Si el efecto de una carta que no está en esta lista hace que un jugador consiga un turno adicional en el formato en equipo, ese turno no se podrá llevar a cabo.



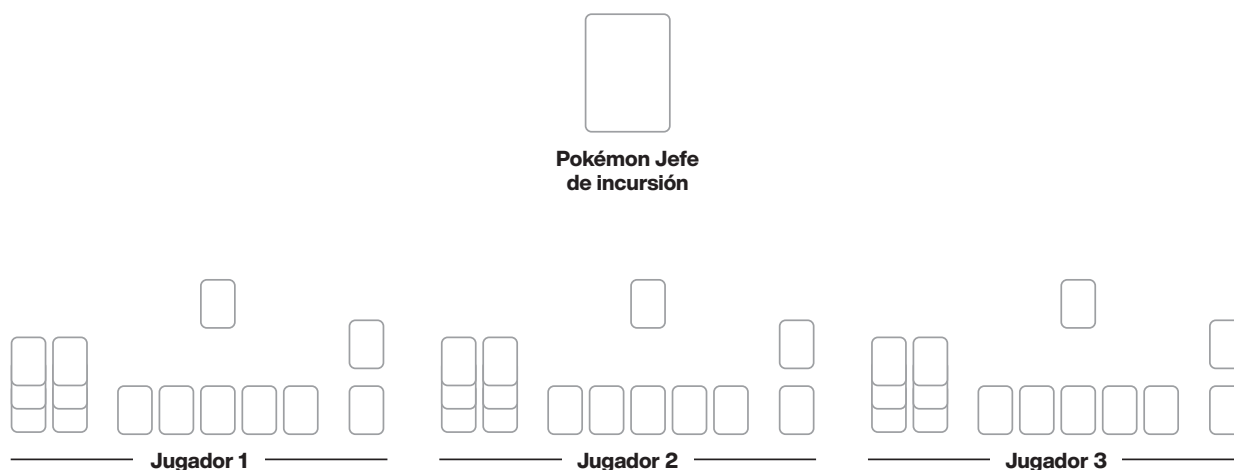
Formato Incursión

¡El formato Incursión pone a combatir a un equipo de jugadores contra un poderoso Pokémon Jefe de incursión! Trabajar en equipo es el único modo de alcanzar la victoria en esta nueva y emocionante forma de jugar a JCC Pokémon.

Preparación

Las cartas de la baraja de incursión se barajan y se colocan boca abajo al lado del Pokémon Jefe. Después, todos los jugadores barajan las cartas de sus barajas y se preparan como en una partida normal (robar siete cartas, colocar Pokémon Básicos, coger seis cartas de Premio, etc.). Si un jugador necesita hacer un *mulligan*, deberá enseñar su mano al resto de jugadores, poner las cartas de su mano en la baraja y robar siete cartas (se repite el proceso según sea necesario). La baraja de incursión no puede robar ninguna carta adicional cuando los jugadores hacen un *mulligan*. Siempre son los jugadores los que comienzan la partida y pueden atacar, hacer evolucionar y jugar cartas de Partidario ya en el primer turno.

		
COLABORATIVO	1-5 JUGADORES	60-90 MINUTOS
Nivel de habilidad		
Jugadores familiarizados con las reglas más recientes de JCC Pokémon		



Cómo jugar

Jugadores

El turno de los jugadores es muy similar a los turnos en una partida normal, aunque con los siguientes cambios. Todos los jugadores usan su turno al mismo tiempo y deben completar la fase en la que se encuentren antes de que el resto de jugadores puedan pasar a la siguiente fase del turno.

Cambio en la regla de los Partidarios: Cuando un jugador juega una carta de Partidario de su mano, este puede aplicar el efecto a cualquier jugador de su equipo. Veamos un ejemplo aplicado a tres jugadores: Roberta, Gabriel y Mariana. (Roberta juega una carta de Paul, pero, en lugar de robar tres cartas para ella, deja que su compañero de equipo Gabriel robe tres cartas). En cada turno, los jugadores pueden jugar un número total de cartas de Partidario igual al número de jugadores en la partida. Además, los jugadores pueden beneficiarse de más de una carta de Partidario en cada turno (por ejemplo, cuando Roberta juega a Paul para Gabriel, este roba tres cartas, pero no consigue la carta de Energía que necesitaba. Entonces, Mariana decide jugar a Morris para Gabriel. Como solo se han jugado dos cartas de Partidario hasta el momento, cualquiera de los tres jugadores puede jugar una nueva carta de Partidario si así lo desean).

Formato Incursión

Tanto los jugadores como la baraja de incursión pueden jugar una carta de Estadio, pero solo se podrá jugar una carta de Estadio al mismo tiempo, y todos los jugadores y el Pokémon Jefe se beneficiarán (o sufrirán) los efectos de esta. Si otro Estadio se pone en juego, el primer Estadio se descarta y vuelve a la pila de descartes de su propietario.

Todos los jugadores completan sus ataques de manera simultánea contra el Pokémon Jefe añadiendo los contadores de daño a la carta y resolviendo los efectos de los ataques. Los Pokémon no se podrán beneficiar de los efectos de un ataque de otro jugador durante la fase de ataque. Al igual que ocurre en una partida normal, cada jugador solo puede usar un Poder V-ASTRO por partida.

Una vez que todos los ataques de los jugadores se hayan completado, los jugadores terminan su turno y comienza el Chequeo Pokémon.

Baraja de incursión

Una vez terminado el Chequeo Pokémon, el Pokémon Jefe se recupera de todas las Condiciones Especiales. Luego, la baraja de incursión roba cartas y juega, de una en una, un número de cartas igual al número de jugadores más uno (por ejemplo, en una partida con cuatro jugadores se robarían cinco cartas y en una partida con tres jugadores se robarían cuatro cartas). Debe jugarse cada carta antes de robar la siguiente carta.

- Esto puede provocar que la baraja de incursión juegue y use varias cartas de Partidario en un mismo turno.
 - Todas las cartas de Partidario que afecten a un rival tendrán ese efecto en todos los jugadores rivales (por ejemplo, Trampa de Koga haría que todos los Pokémon Activos rivales pasen a estar Confundidos y Envenenados, mientras que Repelente forzaría a todos los jugadores rivales a cambiar sus Pokémon Activos por uno de sus Pokémon en Banca).
- Si se roba una carta que insta a robar más cartas, cada nueva carta adicional se roba y se juega de una en una. Las cartas robadas por otras cartas o efectos no cuentan para el total de cartas que la baraja de incursión debe robar durante su turno. (Por ejemplo, la baraja de incursión roba y completa la acción de la carta Paul como su primera carta robada. De acuerdo con el efecto de la carta Paul, roba tres cartas y completa las acciones de esas tres cartas, una a una. Finalmente, la baraja de incursión roba y completa su segunda carta del turno).
- Cada carta de Energía que se saque se une al Pokémon Jefe, lo que puede hacer que varias Energías se unan al Pokémon en el mismo turno. Todos los costes de Energía del Pokémon Jefe se tratan como Energía Incolora.
- Si sale una carta de Herramienta Pokémon, esta se une al Pokémon Jefe. Si el Pokémon Jefe ya tiene unida una Herramienta Pokémon, se descarta la primera Herramienta y se une la nueva.
- Si se roba una carta que requiere que la baraja de incursión tome una decisión (por ejemplo, Órdenes de Jefes, que cambia uno de los Pokémon en Banca del rival por su Pokémon Activo), los jugadores toman la decisión.
- Si la baraja de incursión roba una carta fuera de su turno (por ejemplo, un jugador usa Roxy o Entrenador Guay), los jugadores roban sus cartas, y luego la baraja de incursión roba y completa las acciones de sus cartas de una en una, al igual que ocurriría durante su turno.

Formato Incursión

Una vez que la baraja de incursión ha terminado de robar y completar las acciones de sus cartas en su turno, es momento de atacar. Si tiene disponible más de un ataque con la Energía unida, se lanza un dado para determinar al azar qué ataque se usará. Esto puede provocar que el Pokémon Jefe realice varios ataques GX o Poderes V-ASTRO en una misma partida. Cuando se haya decidido el ataque, el Pokémon Jefe descarta una cantidad de Energía igual al coste del ataque, y usando el menor número de cartas posible. Luego, el ataque se completa como si este hubiera alcanzado a todos los jugadores (por ejemplo, Artillería de Vapor de Charizard-GX inflige 200 puntos de daño, por lo que el Pokémon Activo de cada jugador recibirá 200 puntos de daño). Tanto el ataque como el daño no se pueden evitar, aunque el daño sí puede verse reducido.

Cómo ganar la partida

Si el Pokémon Activo de un jugador queda Fuera de Combate, ese jugador coge la cantidad de cartas de Premio que el atacante debería coger (por ejemplo, si la baraja de incursión deja Fuera de Combate al Pokémon VMAX de un jugador, ese jugador cogería tres de sus propias cartas de Premio). Si a un jugador no le quedan suficientes cartas de Premio, ese jugador queda eliminado de la partida. Si no hay más jugadores en la partida, el Pokémon Jefe gana.

Una vez que el Pokémon Jefe ha completado su ataque, se suma el daño total que ha realizado. Por cada contribución total*, se quitan esos contadores de daño y se coloca la primera carta de la baraja de incursión en la Zona Perdida. Si no quedan cartas en la baraja de incursión, baraja las cartas de su pila de descartes para crear una nueva baraja de incursión, y continúa poniendo cartas en la Zona Perdida.

*Una contribución total es un número de contadores de daño igual al número de jugadores en la partida (por ejemplo, en una partida con cuatro jugadores, una contribución total serían 40 puntos de daño y, en una partida de tres jugadores, serían 30 puntos de daño). El daño sobrante se mantiene sobre el Pokémon Jefe.



Formato Incursión

Si a la baraja de incursión no le quedan suficientes cartas que colocar en la Zona Perdida, la baraja de incursión ha perdido y los jugadores ganan la partida.

La condición para la victoria que ocurra antes (que los jugadores no tengan cartas de Premio o que la baraja de incursión no pueda enviar cartas a la Zona Perdida) será la condición final. Incluso si los jugadores tienen suficientes contadores de daño en un Pokémon Jefe para derrotar a la baraja de incursión, debe quedar al menos un jugador en la partida cuando el daño se complete para que los jugadores puedan ganar.

Diferentes escenarios

Si la baraja de incursión tiene que robar una carta y no puede hacerlo, la pila de descartes de la baraja de incursión se baraja y se convierte en la nueva baraja de incursión. Esto solo puede ocurrir una vez por ronda. Si la baraja de incursión se queda sin cartas una segunda vez, el Pokémon Jefe pasa directamente a la fase de ataque del turno.

Si un jugador no tiene Pokémon en juego o si se ha quedado sin cartas que robar de su baraja, todavía no queda eliminado de la partida. Si el jugador no tiene Pokémon en juego al comienzo del turno de los jugadores, ese jugador muestra su mano y coloca un Pokémon en su Puesto Activo, si tiene uno. Si no tiene un Pokémon, sigue con su turno de manera normal. Si un jugador debe recibir daño en un turno y no tiene un Pokémon en juego, ese jugador coge una carta de Premio.

Si un jugador no puede robar una carta, continúa su turno de manera normal y se salta la fase de robo, a menos que sí pueda robar una carta (por ejemplo, la baraja de Alejandra se ha quedado sin cartas, pero Diego juega Valentía de Brock para Alejandra. La baraja de Alejandra ahora tiene hasta seis cartas, por lo que puede robar una carta al comienzo del siguiente turno).

Cómo crear una baraja de incursión

Esta es la baraja de 60 cartas recomendada usando cartas solo de la serie *Espada y Escudo*:

Carta	Cantidad	Carta	Cantidad	Carta	Cantidad
Dreo	1	Mina de Galar	1	Casco Dentado	1
Órdenes de Jefes	2	Morris	1	Casco Resistente	1
Cazabichos	2	Tania	1	Estudiante ♂	1
Estadio en Ruinas	1	Hiperpoción	2	Estudiante ♀	1
Chef	1	Lionel	1	Sixto	1
Martillo Demoledor	2	Helado Suerte	1	Pueblo Crampón	1
Doctora	1	Pepita	1	Máscara de los Espíritus	2
Recuperación de Energía	2	Viejo Cementerio	1	Recluta del Team Yell	1
Búsqueda de Energía	1	Senda Blancacima	1	Inhibidor de Herramientas	2
Abanico de Olas	1	Pokégear 3.0	2	Trompeta Yell	1
Candela	2	Capturapokémon	2	Energía Básica	1 8

Formato Incursión

Elige a cualquier Pokémon V-UNIÓN para que sea el Pokémon Jefe.



Si los jugadores desean crear su propia baraja, se debe tener en cuenta lo siguiente: la baraja de incursión puede estar compuesta por cualquier combinación de cartas que los jugadores decidan. Se recomienda incluir una mezcla de cartas de Entrenador y de Energía. Recuerda que las cartas que hacen robar cartas adicionales resultan muy poderosas en estas barajas, ya que cada carta robada tiene efecto inmediatamente.

Si los jugadores desean cambiar al Pokémon Jefe, se puede usar cualquier carta de gran tamaño, aunque algunas pueden llegar a ser mucho más difíciles de batir que otras.

Regla opcional

Regla de dificultad

Si el Pokémon Jefe no puede atacar durante dos turnos consecutivos, se activa la regla de dificultad. Durante cada fase de ataque, el Pokémon Jefe usará uno de sus ataques al azar sin importar la cantidad de Energía que tenga unida.

Para hacerlo más difícil todavía, puedes aplicar la regla de dificultad siempre que el Pokémon Jefe no consiga hacer daño durante dos turnos consecutivos.

Formato Incursión

Formato de Giovanni

Este formato reemplaza al Pokémon Jefe de gran tamaño por un Pokémon Jefe Activo normal y una Banca completa. Para aceptar este desafío, aplica los siguientes cambios a las reglas del formato de incursiones:

Preparación

Baraja los seis Pokémon que se usarán como jefes y coloca uno de ellos al azar como Pokémon Activo y al resto en la Banca. Baraja las cartas de la baraja de incursión como harías en una partida normal.

Cómo jugar

Jugadores

No existen cambios en los turnos de los jugadores.

Baraja de incursión

El turno de la baraja de incursión sigue su curso con normalidad, salvo por estos cambios:

- La Energía se debe unir al Pokémon Jefe Activo hasta que ese Pokémon tenga suficiente Energía para realizar su ataque más poderoso. Una vez cumplida esta condición, la Energía se debe unir al azar a un Pokémon Jefe en Banca que todavía no pueda usar su ataque más poderoso. Si los seis Pokémon Jefe tienen suficiente Energía unida para usar todos sus ataques, la Energía se unirá al azar a cualquiera de los Pokémon Jefe.
- Las cartas de Herramienta Pokémon se unen al Pokémon Jefe Activo y reemplazan cualquier Herramienta Pokémon unida hasta el momento.

Los ataques del Pokémon Jefe Activo se completan de manera normal.

Cómo ganar la partida

Los jugadores siguen cogiendo sus cartas de Premio de acuerdo con las reglas del formato Incursión.

El daño se sigue sumando y, por cada contribución total en el Pokémon Jefe Activo, se mueve una carta de la parte superior de la baraja de incursión a la Zona Perdida. Sin embargo, en esta versión, el Pokémon Jefe Activo queda Fuera de Combate una vez que se hayan movido 10 cartas de la baraja de incursión a la Zona Perdida. Mueve al Pokémon que ha quedado Fuera de Combate a la Zona Perdida y coloca todas las cartas unidas a él en la pila de descartes. El Pokémon Jefe en Banca con más Energía unida se convierte en el nuevo Pokémon Jefe Activo. Si dos o más Pokémon tienen la misma cantidad de Energía, se determina al azar cuál de ellos se mueve al Puesto Activo.

Al igual que ocurre en el formato Incursión normal, si la baraja de incursión tiene que enviar en algún momento una o más cartas a la Zona Perdida y no puede hacerlo, ¡la baraja de incursión pierde y los jugadores ganan!

Formato Incursión

Formato de Giovanni

Cómo crear una baraja de incursión

Crear una baraja para esta versión es casi igual que crear una baraja para la versión normal, con la excepción de que deberás tener un equipo de seis Pokémon para configurar el equipo jefe. A continuación puedes consultar dos ejemplos de equipos:

Equipo A de muestra

- Persian de Alola-GX (Sol y Luna-Eclipse Cósmico, 129/236)
- Rhyperior V (Espada y Escudo-Oscuridad Incandescente, 095/189)
- Nidoqueen (Sol y Luna-Unión de Aliados, 056/181)
- Dugtrio (Espada y Escudo-Reinado Escalofriante, 077/198)
- Nidoking (Sol y Luna-Unión de Aliados, 059/181)
- Mewtwo-GX (Leyendas Luminosas, 39/73)



Equipo B de muestra (para este equipo, puedes incluir una o dos copias de las cartas de Estadio Bosque Lumirinto y Bosque Durmiente en la baraja de incursión)

- Snorlax-GX (Promoción con estrella negra, SM05)
- Mareep (Sol y Luna-Truenos Perdidos, 075/214)
- Breloom V (Espada y Escudo-Golpe Fusión, 006/264)
- Muk de Alola-GX (Sol y Luna-Sombras Ardientes, 084/147)
- Infernape (Sol y Luna-Luz Prohibida, 059/131)
- Amoonguss (XY-Asedio de Vapor, 013/114)



Desafío de Líder de Gimnasio

¡Aprovecha el poder de los Pokémon que conceden una sola carta de Premio con las barajas de desafío de Líder de Gimnasio! En este desafío, no se puede usar ningún Pokémon con un recuadro de regla, ¡lo que hace que el formato sea divertido, desafiante y algo diferente! Además, cada jugador debe usar una baraja compuesta por una sola copia de cada carta, y todos los Pokémon de la baraja deben ser del mismo tipo.

		
COMPETITIVO	2 JUGADORES	20-30 MINUTOS
Nivel de habilidad		
Jugadores familiarizados con las reglas más recientes de JCC Pokémon		

Cómo jugar

- Desafío de Líder de Gimnasio usa el formato Expandido
- Desafío de Líder de Gimnasio se juega usando las barajas de 60 cartas y las reglas más recientes de JCC Pokémon
- Todas las barajas deben incluir Pokémon de un solo tipo
- Se permite solo una copia de cada carta, excepto la Energía Básica
- No se permite usar Pokémon con un recuadro de regla
- No se permiten las cartas de AS TÁCTICO
- Los jugadores con más experiencia pueden crear una lista de cartas adicionales que no estén presentes en el desafío de Líder de Gimnasio basándose en el impacto que tengan en el formato. ¡Asegúrate de preguntar si hay cartas prohibidas cuando juegues con un nuevo grupo!

Gracias a Andrew Mahone por su labor a la hora de popularizar el formato de desafío de Líder de Gimnasio.



Selección de Ditto

Selección de Ditto es la mejor manera para jugar a JCC Pokémon con entre dos y cuatro jugadores. Abre paquetes de mejora, elige las cartas que más te gusten para crear una baraja con ellas y luego combate contra tus amigos, ¡con un poco de ayuda de Ditto!

		
INFORMAL	2-4 JUGADORES	60-90 MINUTOS
Nivel de habilidad		
Jugadores familiarizados con las reglas más recientes de JCC Pokémon		

Preparación

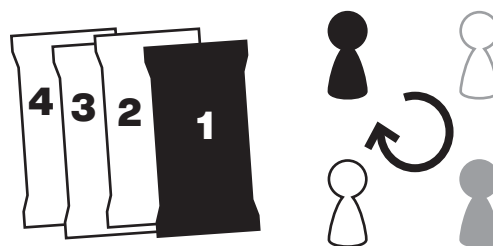
Selección de Ditto es un evento de formato Limitado en el que pueden participar entre dos y cuatro jugadores. Cuatro es la cifra ideal, pero el evento se puede llevar a cabo con dos o tres personas también. Los eventos de Selección de Ditto se pueden organizar con productos de JCC Pokémon de dos maneras diferentes:

- 1 Cada jugador recibe cuatro paquetes de mejora de JCC Pokémon predeterminados, que pueden ser de la misma expansión o de expansiones diferentes, siempre que cada jugador tenga los mismos cuatro paquetes de mejora.
- 2 Cada jugador recibe una caja de Combina y Combate. Los jugadores abren sus barajas de 40 cartas listas para jugar sin revelar el contenido a los demás y dejan a un lado las cartas de Pokémon de la baraja, ya que no se usarán para construir la baraja. Solo se podrán usar las cartas de Entrenador y de Energía de la baraja. Los jugadores pueden revisar estas cartas y usarlas para crear su baraja junto a las cartas seleccionadas más adelante.

Los jugadores recibirán también marcadores de Ditto, con independencia del producto que se utilice, y podrán usarlos de acuerdo con las reglas especiales de Selección de Ditto (ver más abajo), que les permitirán colocar marcadores sobre sus Pokémon Básicos sin recuadro de regla. Esto concederá a esos Pokémon la habilidad de evolucionar a cualquier Pokémon de Fase 1 o Fase 2 que un jugador seleccione e incluya en su baraja.

Los jugadores se sentarán en círculo para facilitar la tarea de selección. Una vez que todo el mundo esté preparado, el organizador hará una señal a los jugadores para que abran el primer paquete de mejora. Si se usa una combinación de paquetes de diferentes expansiones, todos los jugadores deberán abrir los paquetes de la misma expansión a la vez. Cada jugador selecciona una carta del paquete y la coloca a un lado para comenzar su pila de selección, junto a la carta con código para JCC Pokémon Online o JCC Pokémon Live y la carta de Energía Básica o el marcador V-ASTRO. Los jugadores pasan las cartas restantes del paquete de mejora boca abajo a la persona a su izquierda. Las cartas que cada jugador ha seleccionado deberán mantenerse en secreto durante el proceso de selección.

Cada jugador continúa seleccionando una carta de entre las que le han pasado hasta que todas las cartas han sido seleccionadas. Cuando se terminan todas las cartas de un paquete de mejora, los jugadores disponen de un minuto para revisar las cartas que tienen hasta el momento. Este proceso se repite para cada paquete de mejora y el patrón de pases se alterna de izquierda a derecha con cada nuevo paquete que se abre.



Selección de Ditto

Creación de la baraja de Combina y Combate de Selección de Ditto

Una vez que se han abierto todos los paquetes de mejora y se han seleccionado todas las cartas, cada jugador construye una baraja de 40 cartas utilizando únicamente las cartas que ha seleccionado de los paquetes de mejora y de la caja de Combina y Combate. También empleará las cartas de Energía Básica que le haya proporcionado el organizador. Los jugadores tienen 20 minutos para construir sus barajas. Los jugadores no pueden intercambiar con otros jugadores las cartas que han seleccionado hasta la finalización del torneo. Es posible que el organizador pida a los jugadores que rellenen listas de barajas en las que se indiquen las cartas de sus barajas y las cartas que no utilicen. Una vez que las barajas de todos los jugadores están completas, comienza el juego.

🎯 Cómo jugar

Las partidas se jugarán con cuatro cartas de Premio en lugar de las seis habituales. Una vez que comienza la primera ronda del torneo, los jugadores no pueden modificar el contenido de sus barajas.

Se aplican todas las reglas de juego estándar y se añade la siguiente regla de Selección de Ditto:

Una vez durante tu turno, puedes poner un marcador de Ditto en 1 de tus Pokémon Básicos que no tenga un recuadro de regla, lo que le otorga la siguiente habilidad:

Habilidad: VENTAJA EVOLUTIVA

Una vez durante tu turno, puedes poner cualquier carta de Fase 1 o Fase 2 de tu mano sobre este Pokémon para hacerlo evolucionar. No puedes usar esta habilidad durante tu primer turno o en el turno en el que este Pokémon entra en juego. Si pones una carta de Fase 2 sobre este Pokémon, tu turno termina. Cada uno de los Pokémon solo puede usar 1 habilidad Ventaja Evolutiva por partida.

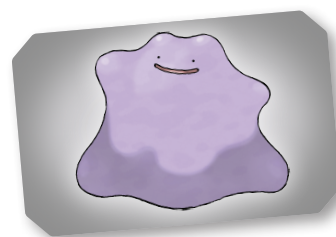


Imagen del marcador de Ditto



CRÉDITOS

The Pokémon Company International

Equipo de innovación: Liz Dacus, Faye Visintainer, JR Godwin, Mia Violet y Elisabeth Lariviere

Desarrollo de productos y de juego: Mia Violet, Andrew Wolf, Kenny Wisdom y Kathy Sly

Coordinación de producción: Traci Thomson, Kevin Kent y Genevieve Goutzioulis

Gestión de proyecto: Chad Bosquez y Breon McMullin

Juego Organizado: Dave Schwimmer y JR Godwin

Escritores del manual: Kenny Wisdom, JR Godwin, Mia Violet, Andrew Wolf y Holly Bowen

Edición: Hollie Beg, Holly Bowen y Eoin Sanders

Diseño gráfico (creativo): Elisabeth Lariviere y Amanda Schlemmer

Agradecimientos a: Kenji Okubo, Barry Sams, Jim Lin y Andrew Finch

Agradecimiento especial a: Andrew Mahone



Versión en español

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 y Cristina Jáuregui

