

# Pokécaptura

## Resumen

¡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 un 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 siguiente tabla para decidir cuántas cartas de Energía incluir en la baraja de Energía.

Número total de Pokémon en la baraja de Pokémon	Número recomendado de cartas de Energía en la baraja de Energía
10	20 o más
15	30 o más
20	40 o más

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 a 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.



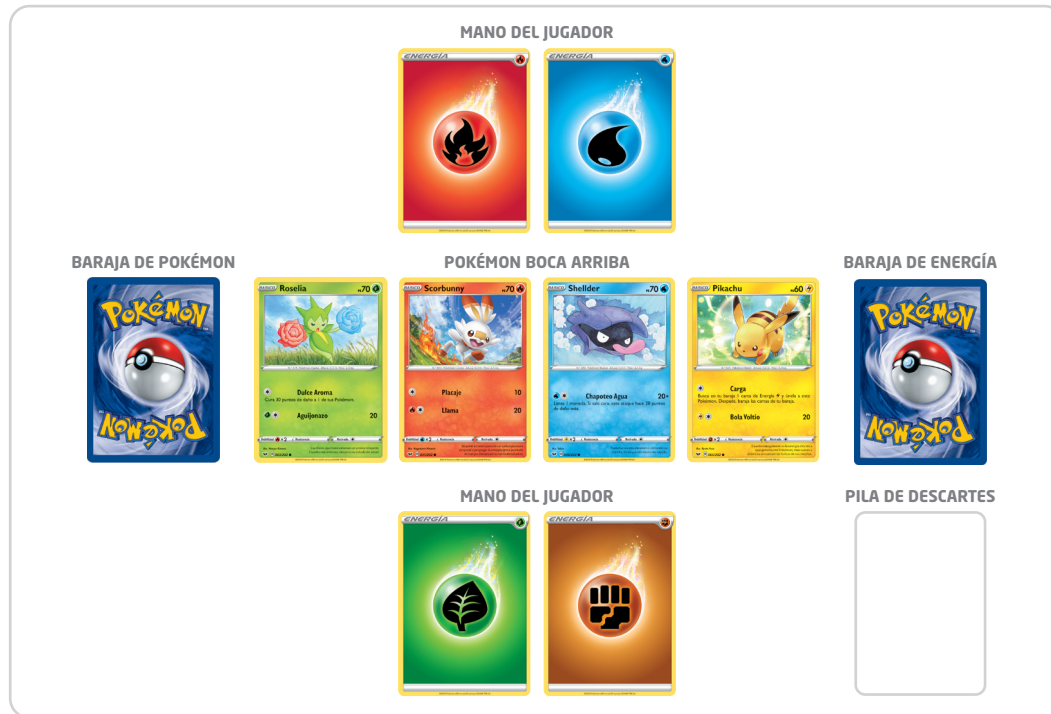
**Nota:** es el símbolo de la Energía Incolore y funciona como si fuera un comodín. Si ves un símbolo , significa que puedes usar cualquier tipo de Energía!

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 del juego:



### 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 deben 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 a este 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.

## 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.



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 la baraja de Pokémon.*

### 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.

