



INCURSIÓN MAX

ORGANIZAR UNA INCURSIÓN MAX EN CASA O EN LÍNEA

Introducción

En una Incursión Max, un máximo de cuatro jugadores combaten juntos para derrotar a un superpoderoso Pokémon Jefe Dinamax o Gigamax controlado por otro jugador. Estos Pokémon Jefe tienen muchos PS y pueden usar múltiples ataques por turno, por lo que resultan difíciles de vencer. Se puede jugar a Incursión Max con todos los jugadores en un mismo lugar o a distancia, a través de una videollamada.

Aunque algunas de las reglas básicas de JCC Pokémon se mantienen en este juego, otras han sido modificadas para hacer que esta experiencia sea más agradable para los principiantes.

El jugador que ejerza de Jefe debería leer todo este documento. Una vez que entienda las reglas y tenga todo listo, se comienza una primera partida con los otros jugadores, guiándoles para que aprendan el juego de una forma interesante y divertida.

Materiales:

Estos materiales se pueden descargar en:
pokemon.es/IncursionMax

- 3 cartas de gran tamaño de Pokémon Jefe (una por cada nivel del Pokémon Jefe)
- 1 baraja de 20 cartas de ataques del Jefe
- 1 baraja de 5 cartas de Ánimo
- 4 contadores de Fuera de Combate
- 1 sección del tapete por cada jugador
- Contadores de daño
- 1 moneda (no descargable)

Cómo montar el juego:

El jugador que ejerza de Jefe imprimirá los tres Pokémon Jefe de gran tamaño. Durante la preparación del juego, decidirá qué nivel de Jefe usar en el combate.

Puedes imprimir las otras cartas de la página web o utilizar la web del Asistente de incursiones.

Para crear en casa las barajas de ataques del Jefe y de Ánimo, imprime las cartas de la web mencionada anteriormente. A continuación, puedes recortarlas y utilizarlas como una baraja. Las reglas presuponen que estás utilizando este método. Ten en cuenta que las cartas impresas en papel estándar de impresora pueden ser muy difíciles de barajar. Aquí tienes algunas ideas para que sea más sencillo usarlas y para tratar de mejorar su calidad.

- Si tienes cartulina y puedes usarla en tu impresora, imprime las cartas en ese material.
- En caso de que uses cartas impresas en papel estándar de impresora, ponlas dentro de una caja, agítala para barajarlas y ve robándolas de ahí.
- Pega las cartas de papel sobre tarjetas o láminas de material más firme, cartulinas, cartas comunes de Pokémon que tengas de sobra, o sobre un juego de cartas antiguas que ya no utilices.
- Si tienes fundas para cartas, pon las cartas de papel dentro de ellas con una carta de Pokémon extra detrás.

La web del Asistente de incursiones está disponible en pokemon.es/IncursionMax.

El jugador Jefe necesitará un juego de contadores de Fuera de Combate para saber cuántos Fuera de Combate se han producido.

El tapete está dividido en secciones para que cada jugador tenga su propia zona. Cada jugador tiene que imprimir una de las secciones, y el jugador que ejerza de Jefe, encargarse del resto.

Imprime los contadores de daño y recórtalos. Cada jugador necesita tener unos cuantos para llevar el recuento de la cantidad de daño infligida a sus Pokémon. Al igual que con las cartas, los contadores de daño impresos en papel son difíciles de manejar, ya que pueden volarse o romperse. Aquí tienes algunas opciones para llevar el recuento del daño infligido al Jefe y a los Pokémon de los otros jugadores.

- Como con las cartas, si puedes imprimirlos en cartulina en vez de en papel estándar, obtendrás mejores resultados.
- Pégalos sobre tarjetas o fichas de cartulina y recórtalos.
- Utiliza dados para llevar el recuento del daño. Cada marca en el dado vale por 10 puntos de daño. Puedes encontrar dados en juegos de mesa antiguos.
- Utiliza notas adhesivas o papel para controlar cuántos Puntos de Salud (PS) le quedan a cada Pokémon.
- Usa monedas para llevar el recuento del daño. Elige un tipo de moneda para representar 10 puntos de daño. Otros tipos de monedas pueden representar cantidades mayores de daño y hacer así el recuento más sencillo.

Preparación

Baraja las cartas de la baraja de ataques del Jefe y de la baraja de cartas de Ánimo, y ponlas bocabajo en sus respectivos espacios, indicados sobre el tapete.

Pon los 4 contadores de Fuera de Combate cerca y coloca los contadores de daño en montones al alcance de cada jugador.

Preparación de los jugadores

Cada jugador necesitará dos cartas de Pokémon.

Cada Jefe, dependiendo de su nivel, requiere que los jugadores tengan dos Pokémon lo suficientemente poderosos como para hacerle frente. Si los Pokémon de los jugadores no infligen una cantidad similar de daño (entre 20 y 30 puntos de daño), el juego puede ser demasiado fácil o difícil y, por lo tanto, menos divertido. Si tus jugadores no tienen suficientes cartas para formar cuatro equipos que estén prácticamente al mismo nivel, entonces quizás necesitéis otros Pokémon. Aquí, en la base de datos de cartas de JCC Pokémon en línea, puedes encontrar más Pokémon (<https://www.pokemon.com/es/jcc-pokemon/cartas-pokemon>) para equiparar el nivel de los Pokémon que el resto de jugadores está usando:

Si los Pokémon de los otros jugadores hacen menos de 100 puntos de daño:

<https://www.pokemon.com/es/jcc-pokemon/cartas-pokemon/ss-series/swsh1/126/>

Si los Pokémon de los otros jugadores hacen entre 100 y 150 puntos de daño:

<https://www.pokemon.com/es/jcc-pokemon/cartas-pokemon/ss-series/swsh1/61/>

Si los Pokémon de los otros jugadores hacen 150 puntos de daño o más:

<https://www.pokemon.com/es/jcc-pokemon/cartas-pokemon/ss-series/swsh1/115/>

Cada jugador pondrá uno de los Pokémon que haya elegido en su Puesto Activo, y el otro, en su Banca, en los espacios indicados sobre el tapete.

Jugar con menos de cuatro jugadores

Si no cuentas con cuatro jugadores, ¡no te preocupes! Necesitas tener en juego cuatro pares de Pokémon (uno Activo y otro en la Banca), pero un jugador puede controlar más de un par de Pokémon a la vez. Así, para los pares de Pokémon extra, sería posible que los jugadores se turnasen o incluso que decidieran en equipo si retirar un Pokémon o qué ataque utilizar.

Determina el nivel del Pokémon Jefe

Examina los Pokémon que cada jugador haya elegido. Determina el daño máximo que cada uno de estos Pokémon puede hacer en una ronda. Normalmente será el número más alto que aparezca en el cuerpo principal de la carta. No te preocupes por el texto de los ataques que modifiquen ese número.

De cada jugador, escoge el número de puntos de daño más alto y súmalos todos.

The diagram shows four Pokémon cards from different players, each with a circled number representing its maximum damage potential. Lines connect these numbers to a vertical addition on the right.

- JUGADOR 1:** Leavanny (70)
- JUGADOR 2:** Heatran EX (180)
- JUGADOR 3:** Giratina (70)
- JUGADOR 4:** Dragonite EX (270)

The addition on the right shows the sum of these values:

$$\begin{array}{r} 70 \\ + 180 \\ + 70 \\ + 270 \\ \hline 540 \end{array}$$

EN TOTAL

El resultado total determinará el nivel del Pokémon Jefe al que se enfrentarán los jugadores.



Preparación de la videollamada

Si los jugadores están jugando a través de teléfonos móviles o tabletas, cada jugador deberá apuntar con su cámara, que normalmente se encuentra en la parte posterior del dispositivo, hacia sus cartas, lo que debería permitir que todos puedan ver la información más importante. El jugador Jefe tendrá que mostrar tanto la carta de Jefe como cualquier otra carta que robe de las barajas, para lo que podrá mover su cámara entre ambas imágenes cuando sea necesario.

Jugar en ordenadores de mesa o portátiles con una cámara web independiente es igual de fácil. Si la cámara está integrada en la pantalla, el jugador solo tendrá que mostrar las cartas cuando el Jefe necesite verlas, o puede colocarlas en una superficie inclinable para poder ver la pantalla mientras exhibe las cartas.

Cómo jugar

Además de estas reglas, tienes disponible un vídeo sobre cómo jugar a este juego en pokemon.es/IncursionMax.

Turno de los jugadores

Los jugadores dispondrán de un primer turno contra el Pokémon Jefe. Cada jugador llevará a cabo las siguientes acciones, empezando por el jugador 1 y continuando por los siguientes.

1. Nota: salvo en el primer turno, los siguientes podrían empezar con un turno de Ánimo (más detalles más adelante).
2. Retirada, si quieren. Los jugadores pueden intercambiar sus dos Pokémon, moviendo el Pokémon que está en el Puesto Activo a la Banca y enviando el Pokémon que ocupaba la Banca al Puesto Activo. Esto puede proteger a un Pokémon con muchos puntos de daño recibidos de ataques del Pokémon Jefe. Los contadores de daño permanecerán en el Pokémon, incluso si se retira.
3. Ataque. Por turnos, cada jugador nombrará uno de los ataques del Pokémon que esté en su Puesto Activo y le dirá al jugador Jefe cuánto daño hace.
 - a. Si el ataque incluye algún texto adicional, léelo y determina si es posible hacer lo que pone. En caso afirmativo, ¡hazlo! Si no, simplemente ignora esa indicación. Por ejemplo, si dice "Descarta 1 Energía de este Pokémon", eso no sería posible, porque en una Incursión Max no se usan cartas de Energía. Sin embargo, si dice "Lanza 1 moneda. Si sale cara, este ataque hace 30 puntos de daño más", Sí es posible hacerlo, de modo que sigue esas instrucciones. (Cada jugador puede usar solo un ataque GX por partida).
 - b. El jugador coloca el número correcto de contadores de daño sobre la carta de gran tamaño del Pokémon Jefe. Los jugadores más pequeños pueden necesitar ayuda a la hora hacer estos cálculos. (Para juegos por videollamada, el jugador Jefe necesitará colocar los contadores sobre la carta del Pokémon Jefe).

Después de que todos los jugadores hayan infligido sus respectivos puntos de daño al Jefe, el jugador Jefe debe contar el daño total que se le ha hecho, calcular cuántos PS le quedan y comunicar esas cifras a los jugadores. Si el daño es igual o superior a los PS del Pokémon Jefe, ¡los jugadores ganan!

(Nota: para los próximos turnos, en este punto de la partida quitarías los contadores de Fuera de Combate de cualquier Pokémon que haya tenido un turno de Ánimo. Esto no sucede en la primera ronda. Más detalles más adelante).

Ahora es el turno del Pokémon Jefe.

Turno del Pokémon Jefe

En el turno del Pokémon Jefe, los jugadores robarán y jugarán una o más cartas de la baraja de ataques del Jefe. Los Pokémon Jefe de mayor nivel pueden usar más ataques, lo que puede hacer variar cuántas cartas se roban en un único ataque.

Cuando se juegue por videollamada, el jugador Jefe robará todas las cartas y las mostrará por cámara a los jugadores. En caso de que el juego sea presencial, serán el resto de jugadores quienes roben y jueguen las cartas de la siguiente manera:

En el primer turno de la partida, empieza con el jugador 1. Haz que robe una carta de la baraja de ataques del Jefe, ponla en el espacio señalado para la primera carta de ataque sobre el tapete y haz lo que pida. Te indicará que uses uno de los ataques que figuran en la carta del Pokémon Jefe. Lee el texto de dicho ataque e inflige el daño correspondiente al Pokémon Activo del jugador al que se refiera la carta. Si el total de puntos de daño infligido a un Pokémon es igual o superior a sus PS, el Pokémon quedará Fuera de Combate, lo cual se explica en detalle más adelante.

Si la carta de ataque del Jefe pide que se robe una carta más, haz que el jugador 2 robe la carta, ponla en el tapete y haz lo que indica. Sigue haciendo esto hasta que se robe una carta que no pida robar más, o hasta que hayas robado el máximo número de cartas permitidas para ese Jefe. Esto queda determinado por los espacios para las cartas de ataque y por el siguiente esquema.



Fuera de Combate

Cuando el Pokémon de un jugador queda Fuera de Combate, coloca un contador de Fuera de Combate sobre dicho Pokémon. Si se trata del último (cuarto) contador de Fuera de Combate, ¡la partida termina y el Pokémon Jefe gana! (Ten en cuenta que los Pokémon que en el juego habitual proporcionan múltiples cartas de Premio, como los Pokémon-GX, en este caso solo dan un contador de Fuera de Combate).

Los Pokémon que quedan Fuera de Combate no pueden ser atacados. Si la carta de ataque del Jefe indica que hay que atacar a un Pokémon que está ya Fuera de Combate, se descarta y se roba otra carta en su lugar.

Un jugador cuyo Pokémon haya quedado Fuera de Combate debe esperar un turno antes de poder atacar de nuevo. Durante ese turno de espera, dicho jugador no podrá retirarse ni atacar. ¡Será el momento de dar Ánimo!



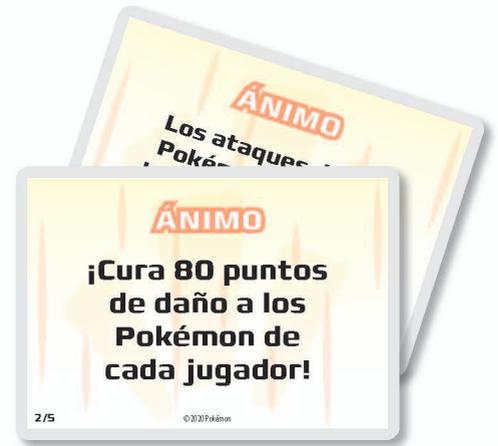
Hora del Ánimo

Si el Pokémon de cualquier jugador tiene un contador de Fuera de Combate, ese jugador será quien arranque el turno de los jugadores dando Ánimo!

Para dar Ánimo, haz que ese jugador (o el jugador Jefe, si estás jugando por videollamada) robe una carta de la baraja de cartas de Ánimo y la lea en voz alta. Debe hacer lo que indica. Recuerda que esta es la única acción que ese jugador podrá realizar durante ese turno, incluso si su otro Pokémon no está Fuera de Combate.

Después de que haya dado Ánimo, los otros jugadores seguirán con su turno de forma normal, empezando por el jugador 1 (y saltándose al jugador que haya dado Ánimo).

Cuando haya terminado el turno de los jugadores, retira el contador de Fuera de Combate de cualquier Pokémon que haya dado Ánimo en ese turno. Si un Pokémon queda Fuera de Combate durante el turno de los jugadores como resultado de los ataques, ese Pokémon mantiene su contador de Fuera de Combate por el momento. Ese contador será retirado después de que ese jugador dé Ánimo durante el siguiente turno.



Victoria y derrota

Si los jugadores infligen al Pokémon Jefe un daño igual o superior a sus PS, ¡el Pokémon Jefe queda Fuera de Combate y los jugadores ganan!

Si el Pokémon Jefe deja Fuera de Combate 4 Pokémon de los jugadores, los jugadores pierden.

Nivel de juego avanzado

Si el coordinador (o jugador Jefe) se siente cómodo con el juego, o si los jugadores son experimentados y han jugado antes una Incursión Max, se podrán aplicar Debilidad y Resistencia durante el turno del Pokémon Jefe. En ese caso, cuando el Jefe ataque, mira la esquina inferior izquierda de la carta del Pokémon Defensor para ver si tiene Debilidad o Resistencia al tipo del Pokémon Jefe, y aplícala en consecuencia (doble daño por Debilidad, menos daño por Resistencia).

Preguntas más frecuentes

P: ¿Pueden los Pokémon de los jugadores usar habilidades?

R: Sí, siempre que resulte posible aplicar sus efectos.

P: ¿Qué pasa si un Pokémon se daña a sí mismo (o a otro Pokémon) con un ataque?

R: Aplica ese daño de forma normal. Si se deja Fuera de Combate a sí mismo o a otro Pokémon, pon un contador de Fuera de Combate sobre ese Pokémon. En el siguiente turno de los jugadores, después de que el Jefe haya atacado, tendrá un turno de Ánimo.

P: Si el ataque de un Pokémon indica que inflige daño a todos los Pokémon en Banca, ¿daña a los Pokémon en Banca de los otros jugadores también o solo al del jugador atacante?

R: Solo inflige daño al Pokémon en Banca del jugador atacante.

P: ¿Y si un jugador insiste en usar un Pokémon débil?

R: Asegúrate de que entienda que su Pokémon podría quedar Fuera de Combate y su equipo podría perder. No obstante, como los efectos del turno de Ánimo son bastante buenos, incluso un Pokémon débil puede ayudar a la victoria de su equipo.

P: ¿Qué pasa si se te acaban las cartas de la baraja de ataques del Jefe?

R: Baraja las cartas descartadas para formar una nueva baraja y continuar.