

# Pokémon Trading Card Game

**Pokémon Trading Card Game (TCG o Pokémon TCG)** es un juego de cartas coleccionables basado en la saga de videojuegos Pokémon. Fue lanzado y distribuido en Japón en octubre de 1996 por la empresa Media Factory. En Estados Unidos y Europa el juego era distribuido por la compañía Wizards of the Coast hasta julio de 2003, en la que Nintendo y The Pokémon Company se quedaron la franquicia.

## 1 Mecánica

En una partida de Pokémon Trading Card Game, los jugadores asumen el papel de un entrenador Pokémon durante un combate con otro entrenador, de forma análoga a los videojuegos. Previamente, los jugadores deben contar con un mazo de 60 cartas elaborado por ellos según su estrategia personal. Ambos adversarios cogerán de la parte superior de sus mazos, sin mirarlas, entre 1 y 6 cartas por cada jugador que quedan separadas a modo de “premio”, las cuáles se van cogiendo cuando el jugador vence a un Pokémon de su oponente. Según el número de premios establecidos, ese será el número de Pokémon a derrotar necesarios para ganar la partida.

El campo de juego queda diferenciado por dos zonas básicas: una donde cada jugador coloca su mazo, su pila de premios y una pila para las cartas que durante el juego se descarten; y una zona de combate, en la que se encontrarán dos Pokémon enfrentados en el centro del campo— los Pokémon activos— y de forma separada y boca arriba, una “reserva” para cada oponente (Con hasta 5 Pokémon) en donde los jugadores colocan los Pokémon que en ese momento no están combatiendo. Aunque se puede usar un tablero para facilitar la colocación de las cartas, no es estrictamente necesario para que la partida se desarrolle con normalidad.

### 1.1 Preparación

Una vez establecidas las cartas “premio” que cada jugador desee reservar, la partida comienza barajando los mazos de ambos jugadores. Una vez hecho, ambos roban 7 cartas y se las quedan en su mano sin mostrarlas al contrincante. Si alguno de los dos jugadores no posee en su mano al menos un Pokémon básico (que no sea evolución de otro), entonces deberá devolver sus cartas, barajar su mazo, y robar 7 nuevas cartas. El oponente, a cambio, puede robar una carta adicional. El proceso se debe de

hacer hasta que ambos jugadores posean al menos en su mano un Pokémon básico.

### 1.2 Desarrollo

Ambos jugadores sacarán, de entre los Pokémon básicos que tengan en su mano, un Pokémon a combatir, al cual se le llama “Pokémon activo”, si el jugador tiene más Pokémon básicos en su mano y lo desea, puede colocarlos en su reserva (La reserva admite hasta 5 Pokémon). El objetivo es que los dos Pokémon se enfrenten según las normas del juego hasta que uno de ellos pierda todos sus PI (Puntos de impacto) y queda debilitado. Cada Pokémon tiene unas características, PI y habilidades diferentes, los cuales vienen descritos en cada carta.

La partida comienza lanzando una moneda para decidir qué jugador jugará primero. Una vez decidido el orden, ambos oponentes se enfrentan por turnos. Al empezar cada turno, el jugador roba una carta de su mazo y se la queda en su mano. Durante el turno, el jugador puede realizar varias acciones cómo añadir nuevos Pokémon a la reserva, utilizar cartas de Entrenador, evolucionar uno de sus Pokémon, añadir cartas de Energía, retirar al Pokémon activo del combate o aprovechar cualquier habilidad del Pokémon activo que no sea de ataque. Cada turno finaliza cuando el jugador, si puede, lanza un ataque de su Pokémon activo contra el del oponente.

Cuando uno de los jugadores derrota el Pokémon activo de su oponente, el vencedor roba un premio de su pila y el derrotado debe sacar otro Pokémon activo a la batalla de entre los que tenga en su reserva.

Algunas cartas, ya sean cartas Entrenador o Pokémon, otorgan a la partida características especiales. Si el texto de una carta contradice las normas habituales del juego, siempre tendrá prioridad lo que la carta ordene hacer sobre las normas ordinarias.

#### 1.2.1 Ganar

La partida se gana al derrotar todos los Pokémon del oponente (normalmente 6) y conseguir todas las cartas de la pila de premios del jugador. También se ganaría la partida en caso de que al derrotar el Pokémon del adversario, este no tuviera ningún Pokémon más en la reserva (no cuentan los Pokémon que el oponente tuviera en su mano), o si el adversario, al empezar su turno, se quedara sin cartas en su mazo que poder robar.

### 1.3 Cartas de energía

Para realizar ataques es necesario que el Pokémon tenga Energía. Las cartas de energía vienen marcadas como tales con la palabra “Energía” y pueden ser de varios tipos, los cuales se diferencian fácilmente por un símbolo característico y un color: Fuego (rojo), agua (azul), eléctrico (amarillo), lucha (marrón), planta (verde), psíquico (morado), metálico (gris), siniestro (negro), dragón (dorado) y hada (magenta). Estos últimos tres tipos de energía se añadieron en las últimas expansiones, por lo que si se posee un mazo antiguo es posible que no aparezcan estas cartas. Las cartas de energía se asocian a los Pokémon colocándolas debajo éstos, pero de forma que se mantengan visibles. Cada jugador puede utilizar por cada turno una sola carta de energía que tenga en su mano y asociarla a uno de sus Pokémon—activo o en la reserva.

Cada Pokémon tiene diferentes ataques y cada ataque tiene unos requisitos de energía distintos. En la carta del Pokémon viene simbolizado cuanta energía y de qué tipo necesita tener asociado el Pokémon para poder utilizar ese ataque. Por ejemplo, si en una carta de Pokémon aparece junto al nombre de su ataque dos símbolos azules de agua, eso quiere decir que el Pokémon necesita tener asociadas al menos dos cartas de Energía de tipo agua para poder utilizar ese ataque. Si otro ataque tiene dos símbolos rojos de fuego y un símbolo amarillo eléctrico, el Pokémon necesita tener asociadas al menos dos cartas de energía de fuego y una de energía eléctrica para usar el ataque.

Algunos Pokémon, en los requisitos de sus ataques cuentan con un símbolo blanco de “Energía incolora”. Cuando un Pokémon tiene como requisito una o más energías incoloras, eso quiere decir que necesita una o más cartas de energía de cualquier tipo, sin importar de qué elemento sean.

Si el Pokémon activo no puede realizar ninguno de sus ataques al no tener suficiente energía asociada a él, el turno del jugador finaliza sin atacar.

### 1.4 Cartas de entrenador

Las cartas de Entrenador son cartas de apoyo en el combate, pueden ser de Objeto, de Partidario o de Estadio. Tienen efectos beneficiosos o de ayuda para el que las usa. El efecto de cada carta de Entrenador viene descrito en la misma.

Las cartas de Entrenador que los jugadores posean en su mano pueden ser utilizadas en cualquier momento del turno del jugador antes del ataque. El efecto de las cartas de entrenador se aplica en el mismo momento en que se usan. Todas las cartas de entrenador excepto las de Estadio se deben descartar inmediatamente después de ser usadas (no se devuelven al mazo). En algunos casos algunas cartas de entrenador, cuando así lo describen, se asocian a un Pokémon otorgándole características espe-

ciales, en ese caso se colocan detrás del Pokémon, como si fueran de energía.

- Las cartas de entrenador de tipo **Objeto**: son objetos inspirados en los de la saga de videojuegos, se utilizan y se descartan inmediatamente después de usarse.
- Las cartas de entrenador de tipo **Partidario**: son exactamente iguales a las objeto, con la única diferencia de que representan a personajes conocidos de la saga en lugar de objetos. Sólo puede usarse una carta de este tipo por turno.
- Las cartas de entrenador de tipo **Estadio**: representan escenarios donde se está desarrollando el combate. Cada escenario puede alterar las características de la partida o dar ventajas a algunos tipos de Pokémon. Cuando se utiliza una carta de Estadio, ésta mantiene su efecto permanentemente durante toda la partida hasta que se use otra carta de Estadio distinta, momento en que los efectos del nuevo escenario sustituyen al anterior.

### 1.5 Cartas de Pokémon

Los Pokémon son las cartas principales del juego. Cada Pokémon tiene unos Puntos de Impacto (PI) y un tipo determinados, los cuales vienen indicados en la esquina superior derecha de la carta. Así, por ejemplo Blastoise sería un Pokémon de tipo agua y tiene 100 PI. Los PI representan la vitalidad del Pokémon, es decir la cantidad de daño que puede recibir antes de ser debilitado.

Algunos Pokémon poseen habilidades especiales, las cuales vienen descritas en la carta. Estas habilidades no son ataques, si no que son normas especiales inherentes al Pokémon y tienen efecto siempre que éste sea el Pokémon activo. Si las habilidades pueden realizar un efecto puntual, el jugador puede aplicar la habilidad del Pokémon durante su turno siempre que lo desee. Al no tratarse de un ataque, el utilizar una habilidad Pokémon no finaliza el turno del jugador.

#### 1.5.1 Evolución

Los Pokémon de evolución representan las evoluciones de los Pokémon básicos, y se diferencian fácilmente porque en la esquina superior izquierda muestran una ilustración del Pokémon del que proceden. Al igual que en la saga, un Pokémon puede evolucionar una, dos veces o no tener evolución. Así, por ejemplo, Charmander es un Pokémon básico, Charmaleon es la evolución de Charmander y Charizard es la evolución de Charmaleon. Los Pokémon evolución no pueden salir al campo ni a la reserva por sí mismos. Si un jugador tiene un Pokémon básico como activo o reserva, y tiene en su mano la evolución

de ese Pokémon, puede evolucionar durante su turno al Pokémon colocando la carta de la evolución encima del Pokémon básico. Se puede evolucionar al Pokémon activo o a otro Pokémon de la reserva. Una vez evolucionado, las cartas de energía y el daño que hubiera recibido el Pokémon anteriormente se conserva después de evolucionar, pero si el Pokémon se encontraba bajo un estado alterado, lo pierde con la evolución.

Como restricción, un Pokémon no puede evolucionar en el mismo turno en que se le saca al campo o a la reserva ni tampoco puede evolucionar dos veces en el mismo turno.

**Pokémon Bebé** Desde la segunda expansión se introdujo el concepto de Pokémon bebé o huevo. Los Pokémon bebé se refieren a las preevoluciones de los Pokémon habituales. Actúan a todos los efectos como un Pokémon básico, con la única diferencia de que la evolución de un Pokémon bebé se considera un Pokémon básico también, y no es necesario evolucionarlo desde el bebé para llevarlo al combate. Por ejemplo, Pichu es un Pokémon bebé que evoluciona en Pikachu, pero éste es un Pokémon básico, por lo que se podría sacar a Pikachu al combate sin necesidad de evolucionarlo desde Pichu.

**Pokémon EX, Nv. X** En las expansiones más recientes se introdujeron los Pokémon Nv. X y los Pokémon EX. Estas cartas suelen ser gráficamente más espectaculares de lo habitual y suelen ser brillantes. Son mucho más raras y escasas que las cartas habituales. Representan a Pokémon como cualquier otra carta, con la diferencia de que se encuentran a un nivel superior al habitual, y, por tanto, tienen características más potentes y mayor resistencia que el mismo Pokémon en una carta común.

Un Pokémon Nv. X no pueden jugarse en el campo de batalla como Pokémon habituales, sino que se deberán jugar sobre la versión normal del mismo Pokémon como si fuera una evolución. Así, si el jugador posee una carta de un Charizard Nv. X en su mano, necesita tener un Charizard normal sobre el terreno de juego, y posteriormente “evolucionarlo” en el Charizard Nv. X. Asimismo, un Pokémon EX puede jugarse normalmente como si se tratara de cualquier carta de Pokémon. Sin embargo, si una carta de Pokémon EX llegase a quedar fuera de combate (cuando sus HP o Puntos de Vida llegan a 0) el rival tomará 2 premios.

### 1.5.2 Ataque

Cada Pokémon tiene uno o más ataques y cada ataque tiene unos requisitos distintos de energía determinados. Así, para que un Pokémon pueda realizar un ataque determinado, necesita tener asociadas el número de cartas de energía del tipo que venga indicado junto al ataque. Así, por ejemplo, el ataque “Lanzallamas” indica que son necesarias dos energías de fuego y dos incoloras, por lo

que el Pokémon necesitaría tener asociadas dos cartas de energía de fuego y dos cartas de cualquier tipo para usar el ataque.

Cuando un Pokémon realiza uno de sus ataques provoca la cantidad de daño en su oponente que viene indicado en el ataque. Si además del daño, el ataque tiene una descripción adicional, se siguen las instrucciones que aparezcan. Tras realizar el ataque se da por terminado el turno del jugador, por lo tanto, en ningún caso se podrá realizar más de un ataque por turno.

Para indicar el daño que ha recibido un Pokémon habitualmente se utilizan marcadores de daño. Los marcadores de daño son unas fichas, habitualmente azules, con un número “10” inscrito en su interior. Cada ficha representa 10 PI de daño y se colocan encima de la carta del Pokémon. Así, si un Pokémon ha recibido 40 PI de daño, se colocaran 4 marcadores encima de la carta del Pokémon. Cuando un Pokémon tenga tanto o más daño como PI posee en total, queda debilitado.

Los marcadores de daño facilitan llevar la cuenta de cuánto daño lleva acumulado cada Pokémon. Normalmente, los principales packs del juego de Pokémon TCG que se comercializan suelen incluir un paquete con un número considerable de marcadores de daño. Aún así, tampoco es estrictamente necesario utilizar los marcadores oficiales del juego, ya que se pueden colocar marcadores “artesanales” o incluso llevar la cuenta manualmente de cuánto daño lleva acumulado cada Pokémon.

### 1.5.3 Debilidad y resistencia

Algunos Pokémon, por su tipo, pueden ser débiles o especialmente resistentes a otros Pokémon de un tipo concreto. Así, por ejemplo, los Pokémon de tipo fuego suelen ser débiles a los de agua, mientras que los de agua son débiles ante los de tipo planta. Las debilidades y resistencias de cada Pokémon, si las tiene, aparecen en la parte inferior de la carta. Así, por ejemplo, si el Pokémon activo de un jugador tiene una debilidad de +20 al tipo Agua y el Pokémon del oponente es de tipo agua, por cada ataque que realice el oponente al que tiene la debilidad, se le sumarían 20 puntos de daño adicional a los del ataque.

Si otro Pokémon, por ejemplo, tiene una resistencia de -10 al tipo eléctrico y el Pokémon activo del oponente es de tipo eléctrico, por cada ataque que el oponente realice al Pokémon resistente, el ataque tendría 10 puntos menos de impacto de lo indicado.

### 1.5.4 Estados alterados

Al igual que en los videojuegos, algunos ataques producen en el Pokémon rival estados alterados. Cuando un ataque provoca estado alterado sobre el oponente aparece descrito junto al nombre del ataque. Un Pokémon bajo un estado alterado sufre sus efectos hasta que es debilita-

do o hasta que el jugador utiliza una carta de entrenador que cure al Pokémon y lo devuelva a su estado original o hasta que la normativa permita al Pokémon recuperarse. Los posibles estados alterados y sus efectos son:

- **Dormido:** Cuando un Pokémon está dormido no puede atacar ni retirarse. Para indicar que el Pokémon está dormido se “tumba” la carta, es decir se gira 90° a la izquierda con respecto a su posición habitual. Una vez finalizado el turno del jugador cuyo Pokémon está afectado, se lanzará una moneda. Si sale cara, el Pokémon se despierta, si sale cruz, el Pokémon permanece dormido.
- **Confundido:** El Pokémon no puede retirarse, y para realizar un ataque, antes debe lanzar una moneda. Si sale cara, el Pokémon realiza el ataque con normalidad; pero si sale cruz, el Pokémon no realiza el ataque y además se inflige 30 puntos de daño a sí mismo. Para representar que un Pokémon está confuso, se coloca la carta del revés, es decir, se gira 180°.
- **Paralizado:** Cuando un Pokémon está paralizado no puede atacar ni retirarse. Para indicar que el Pokémon está paralizado se “tumba” la carta 90° hacia la derecha. La parálisis sólo dura un turno. Es decir, el Pokémon deja de estar paralizado cuando finaliza el turno del oponente siguiente al que provocó la parálisis.
- **Envenenado:** Un Pokémon envenenado puede atacar y retirarse con normalidad, pero cada vez que finaliza su turno el jugador debe añadir 10 puntos de daño a su Pokémon hasta que deje de estar envenenado. Para indicar que el Pokémon está envenenado se coloca un marcador de veneno sobre la carta, una pequeña ficha de color morado que suele venir incluida en los principales packs de cartas comercializados. Si no se dispone de un marcador de veneno oficial, se puede utilizar cualquier marcador artesanal para indicar esto.
- **Quemado:** Un Pokémon quemado puede atacar y retirarse con normalidad, pero cada vez que finaliza su turno, el jugador lanzará una moneda: si sale cruz, el Pokémon recibe un daño de 20 puntos; si sale cara, el Pokémon no recibe daño, pero continúa quemado. Para indicar que el Pokémon está quemado se coloca un marcador de quemadura sobre la carta, una pequeña ficha de color rojo que suele venir incluida en los principales packs de cartas comercializados. Si no se dispone de un marcador de quemadura oficial, se puede utilizar cualquier marcador artesanal para indicar esto.

Un Pokémon envenenado o quemado se recupera de su estado alterado si es retirado. Al no poder retirarse un

Pokémon dormido, confundido o paralizado, no se aplica esta norma.

Dormido, confundido y paralizado no pueden darse al mismo tiempo. Es decir, por ejemplo, si un Pokémon está dormido y pasa a estar confundido, se despierta y se aplica el estado de confusión. Si un Pokémon está confundido y se duerme, al despertar no continuará confundido.

Quemadura y envenenamiento sí pueden darse a la vez con otros estados, es decir, un Pokémon quemado también puede estar envenenado, paralizado o dormido al mismo tiempo, y se aplicarían las condiciones de ambos estados.

### 1.5.5 Retirada de un Pokémon

El Pokémon activo, en cualquier momento dentro del turno del jugador, puede retirarse del combate siempre y cuando el jugador tenga al menos un Pokémon en su reserva para sustituirlo en el combate. Cada carta de Pokémon, en su parte inferior tiene especificado un “Coste de retirada”. El coste de retirada es el número y del tipo de cartas de energía asociadas al Pokémon se deben “pagar” para poder retirarlo.

Así, si un Pokémon concreto tiene un coste de retirada de 3 iconos de fuego, el Pokémon necesita pagar, de entre las cartas de energía que tiene ya asociadas, tres cartas de energía de tipo fuego. Las cartas que se pagan para la retirada del Pokémon se descartan (no vuelven al mazo). Si un Pokémon en su coste de retirada tiene símbolos de “energía incolora”, se puede pagar cualquier tipo de energía para retirarlo por cada símbolo de energía incolora que aparezca. En caso de que un Pokémon no tenga suficiente energía asociada para pagar su coste de retirada, el Pokémon no podrá retirarse.

Cuando un Pokémon es retirado, pasa a la reserva e inmediatamente es sustituido por otro de los Pokémon que el jugador tenga en la reserva. Un Pokémon en la reserva conserva todo el daño tuviera acumulado, así como las cartas de energía que le queden tras pagar el coste de retirada.

## 2 Mazo

Un mazo de juego siempre debe contener 60 cartas. El jugador puede componer el mazo a su gusto según su propia estrategia. Comercialmente se venden packs de cartas coleccionables compuestas en mazos ya fabricados, pero el jugador puede usar cualquier mazo y componerlo como desee.

A pesar de que no hay normas específicas acerca de qué cartas se deben incluir en un mazo, se deben de tener en cuenta pautas que permitan jugar con él. Por ejemplo, un mazo debe incluir al menos Pokémon y energía para que se pueda jugar con él. Es razonable escoger bien qué Po-

kémon incluir en el mazo según la energía que se haya puesto. Así, por ejemplo, si en un mazo se han incluido cartas de energía de agua y electricidad, es lógico incluir Pokémon cuyos ataques requieran ataques de agua, electricidad o incolora.

A nivel orientativo, un mazo equilibrado podría contener 18 cartas Pokémon, 25 cartas de energía y 17 cartas de entrenador.

### 3 Expansiones

Con el lanzamiento *HeartGold & SoulSilver* el 21 de febrero de 2010, hay actualmente 43 diferentes expansiones lanzadas en inglés (En español esta última saldrá en septiembre de 2010). Estas tienen una pequeña o extensa gama de cartas, Fósil (solo con 61 cartas), *Aquapolis* y *Skyridge* (ambas con 182 cartas). Solo 8 de estas expansiones se pueden jugar en torneos oficiales (Desde *Majestic Dawn* a posteriores ediciones a partir del 1 de septiembre del 2010<sup>[1]</sup>), debido a que tienen el formato actual de las cartas. Aunque no impide jugar “cartas de las primeras ediciones con las últimas que han salido” en formato abierto, ya que todas las cartas lanzadas son legales.

Las primeras expansiones fueron lanzadas sin fechas prefijadas, pero desde que Nintendo asumiera la distribución, ha habido una corriente constante de 4 expansiones por año, lanzadas cada 3 meses.

Las expansiones de cartas que han sido lanzados son:

*Juego Base*, *Jungla*, *Fósil*, *Team Rocket*, *Base 2* (Redición), *Gym Heroes*, *Gym Challenge*, *Neo Génesis*, *Neo Discovery*, *Islas del Sur* (Promocional), *Neo Revelation*, *Neo Destiny*, *Legendario Collection* (Redición), *Expedition*, *Aquapolis*, *Skyridge*, *EX Rubí y Zafiro*, *EX Sandstorm*, *EX Dragón*, *EX Team Magma vs. Team Aqua*, *EX Hidden Legends*, *EX FireRed & LeafGreen*, *EX Team Rocket Returns*, *EX Deoxys*, *EX Emerald*, *EX Fuerzas Ocultas*, *EX Delta Species*, *EX Legend Maker*, *EX Holon Phantom*, *EX Crystal Guardians*, *EX Dragon Frontiers*, *EX Power Keepers*, *Diamante y Perla*, *Tesoros Misteriosos*, *Maravillas Secretas*, *Grandes Encuentros*, *Majestic Dawn*, *Despertar de las Leyendas*, *Frente Tormentoso*, *Platino*, *Raising Rivals*, *Supreme Victors*, *Arceus*, *HeartGold & SoulSilver*, *Black and White*, “Black and White Emerging powers”, “Black and White Noble Victories”, “Black and White Next Destines”, “Black and White:Dark explorers”, “Black and White :Dragons Exalted”, “Dragon Vault” y “Black and White: Boundaries Crossed”.

### 4 Pokémon TCG como videojuego

El juego de cartas coleccionables de Pokémon también cuenta con un videojuego para Game Boy Color, llamado “Pokémon Trading Card Game” y que fue lanzado en

Japón en 1998 y en Europa en diciembre del 2000. En el juego, el protagonista deberá coleccionar cartas Pokémon y conseguir nuevos mazos durante su viaje por distintas ciudades e ir enfrentándose a multitud de entrenadores durante su aventura, con el fin de conseguir hacerse con todas las cartas.

El videojuego incluía algunas cartas especiales exclusivas, que no existían físicamente en aquel momento como la carta de Ninetales, Venasaur, Tangela, Meowth, Slowpoke, Vaporeon, Flareon, Jolteon y las de algunos Pokémon legendarios.

En 2001 Nintendo lanzó una expansión del videojuego, también para Game Boy Color, conocida como “Pokémon Trading Card Game 2”. El juego sólo salió en Japón. La nueva historia contaba con nuevos entrenadores, una nueva isla para explorar y mazos adicionales que no aparecían en el primer juego.

### 5 Véase también

- Anexo: Expansiones de Pokémon Trading Card Game
- Pokémon

### 6 Enlaces externos

- *Pokémon TCG Website* (español), sitio oficial de Pokémon TCG.
- *Juego de cartas coleccionable de Pokémon* (Español) Página oficial de Pokémon TCG en castellano.
- *Cartas Pokémon* (Español) Comunidad española de cartas Pokémon, con información, noticias y todo lo relacionado con Pokémon TCG en España.
- *Pokemon Supporters* (Español) Blog español de cartas Pokémon, con noticias, análisis y demás relacionado con Pokemon TCG en España y el resto del mundo.
- *Coleccionista Pokemon* (Español) Tienda online española dedicada única y exclusivamente al juego de cartas Pokemon TCG, que también intenta fomentar el juego en nuestro país.

### 7 Referencias

- [1] [http://www.pokemon.com/us/news/op\\_format\\_2010-2010-06-02/](http://www.pokemon.com/us/news/op_format_2010-2010-06-02/)

## 8 Text and image sources, contributors, and licenses

### 8.1 Text

- **Pokémon Trading Card Game** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/wiki/Pok%C3%A9mon%20Trading%20Card%20Game?oldid=78172712> *Colaboradores:* BOTijo, BOTpolicia, CEM-bot, Jorge, Blasete, Synkronized, LMLM, Kved, CommonsDelinker, Netito777, Ale flashero, Bedwyr, KanTagoff, VolkovBot, Toonamimaniacolatino, Amitie 10g, Muro Bot, J.M.Domingo, Andreuvv, SieBot, LeyendaV, Izzy91, Cobalttempest, BOTarate, OboeCrack, Manwë, Mafores, Kirbyiwaki, Kikobot, PixelBot, Germix, Kintaro, AVBOT, Dilozu, A ver, MastiBot, SpBot, Gabo 200, Kokomolucian, Rubinbot, Guideon, Botarel, BenzolBot, DannyKorn, Hprmedina, TobeBot, FrAnvik, Coolbenito, JSN7777777, EmausBot, ZéroBot, Grillitus, Daimond, MerllwBot, KLBot2, Epiclulz, Casega, Ivan Felipe Vergara Pérez, Elvisor, Ralgisbot, Roldan cuevas, Addbot, Matia y Anónimos: 135

### 8.2 Images

- **Archivo:Flag\_of\_Europe.svg** *Fuente:* [http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b7/Flag\\_of\\_Europe.svg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b7/Flag_of_Europe.svg) *Licencia:* Public domain *Colaboradores:*
- File based on the specification given at [1]. *Artista original:* User:Verdy p, User:-xfi-, User:Paddu, User:Nightstallion, User:Funakoshi, User:Jeltz, User:Dbenbenn, User:Zscout370
- **Archivo:Flag\_of\_Japan.svg** *Fuente:* [http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/9e/Flag\\_of\\_Japan.svg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/9e/Flag_of_Japan.svg) *Licencia:* Public domain *Colaboradores:* Law Concerning the National Flag and Anthem (1999) URL link in English, actual law (Japanese; colors from [http://www.mod.go.jp/j/info/nds/siyousyo/dsp\\_list\\_j.htm#Z8701](http://www.mod.go.jp/j/info/nds/siyousyo/dsp_list_j.htm#Z8701)) *Artista original:* Various
- **Archivo:Flag\_of\_the\_United\_States.svg** *Fuente:* [http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a4/Flag\\_of\\_the\\_United\\_States.svg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a4/Flag_of_the_United_States.svg) *Licencia:* Public domain *Colaboradores:* SVG implementation of U. S. Code: Title 4, Chapter 1, Section 1 [1] (the United States Federal “Flag Law”). *Artista original:* Dbenbenn, Zscout370, Jacobolus, Indolences, Technion.

### 8.3 Content license

- Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0