



## HAS ENCONTRADO EL CUADERNO SECRETO DE MESA DE POCOBOT.

Este documento traslada Poker Combat-Bot al modo mesa sin traicionar ni una gota de su ADN digital: mismo núcleo, mismos módulos, mismo combustible, misma defensa, mismos proyectiles y la misma victoria al romper la Defensa del rival.

Esto no estaba pensado para aparecer a la primera. Es un premio a la curiosidad: un regalo de **Juan Ramón** para quien decidió seguir explorando y descubrir cómo late PoCoBOT lejos de la pantalla.

### RECOMPENSA PARA PILOTOS CURIOSOS

Si has llegado hasta aquí, ya no solo estás jugando a PoCoBOT: has descubierto una pieza escondida de su universo. Este manual existe para que puedas montarlo y combatirlo de verdad en una mesa, con una baraja de póker, dos zonas de combate y exactamente la misma mala leche táctica que en la versión digital.

Se usa un mazo estándar de 52 cartas, compartido por ambos jugadores, con descarte y reciclaje.

## 2 pilotos

Cada jugador monta su mecha con núcleo, ataque, defensa, armadura y fuel visibles sobre la mesa.

## 0 pantallas

Todo se resuelve a mano: robo, ataque, defensa, descarte y comprobación de victoria.



**Documento reservado.** Si estás leyendo esto, has encontrado el pequeño premio escondido para quienes disfrutan descubriendo secretos y quieren llevar PoCoBOT fuera de la pantalla.

## QUÉ NECESITAS

Lo justo para desplegar la cabina en una mesa sin convertir la partida en una obra logística.

### MATERIAL

#### BARAJA ESTÁNDAR

Una baraja francesa de **52 cartas**, sin comodines. Todo el juego analógico está pensado sobre esa base.

#### MESA CON ESPACIO

Cada jugador necesita una zona visible para **Core, Ataque, Defensa, Armadura, Fuel y Mano**.

#### MARCADOR OPCIONAL

No es obligatorio, pero una hoja pequeña ayuda a anotar turnos, recordar el primer ataque completo o pactar desempates si hacéis variantes caseras.

# PREPARACIÓN RÁPIDA

Si vais a jugar ya mismo, esta es la secuencia corta y correcta.

## ANTES DEL COMBATE

### PASO 01

#### BARAJAD

Mezclad la baraja completa y dejad un mazo común boca abajo en el centro.

### PASO 02

#### ROBAD 5 CARTAS

Cada jugador roba 5 cartas iniciales a la mano.

### PASO 03

#### DECIDID INICIATIVA

Cada jugador roba 1 carta del mazo. El valor más alto empieza. En empate, repetid.

### PASO 04

#### MONTAD LA MESA

Preparad zonas visibles para Core, Ataque, Defensa, Armadura y Fuel, y una mano oculta para cada jugador.

# TAPETE RECOMENDADO

No hace falta un tablero impreso, pero sí ayuda tener claro dónde va cada cosa. Este esquema replica la lógica del videojuego.

## DISPOSICIÓN FÍSICA

### JUGADOR 1

Core: Piloto · Copiloto · Booster

Ataque ♠

Defensa ♥

Armadura ♣

Mano oculta

### JUGADOR 2

Core: Piloto · Copiloto · Booster

Ataque ♠

Defensa ♥

Armadura ♣

Mano oculta

Fuel ♦

Fuel ♦

Mazo común

Descarte común

# MONTAJE DEL MECHA

PoCoBOT empieza de verdad cuando el mecha deja de ser un puñado de cartas y se convierte en una máquina con intención.

## REGLAS BASE

### PILOTO

Debe ser J, Q o K y no puede ser **♦**. Su palo determina el módulo que debe llegar a **3 cartas** para habilitar el ataque principal.

### COPILOTO

Es otra figura. Si es **♠/♥/♣** amplía su módulo a 3. Si es **♦**, actúa como comodín flexible y permite que un único módulo alcance 3.

### BOOSTER

Siempre es un As. Un As normal amplía a 4 su módulo. **As♦** no amplía nada: autoriza gastar Armadura **♣** como fuel.

### MÓDULOS

**♠** Ataque, **♥** Defensa, **♣** Armadura y **♦** Fuel se colocan boca arriba. La mano siempre se mantiene oculta.

## ELEMENTO

### Primer turno

#### REGLA ANALÓGICA

En el primer turno puedes hacer hasta **3 operaciones de modificación**. Después, el límite normal es 2.

#### CONSEJO DE MESA

Contad “colocar / sustituir / descartar” como operaciones. Así nadie discute a mitad de turno.

## ELEMENTO

### Combate listo

#### REGLA ANALÓGICA

Para atacar necesitas: piloto válido, al menos 1 carta en **Ataque, Defensa y Armadura**, y **3 cartas del palo del piloto** en tus estadísticas.

#### CONSEJO DE MESA

Si hay duda, contad todas las cartas abiertas del mecha y resolvedlo en voz alta.

#### ELEMENTO

### Fuel

#### REGLA ANALÓGICA

Solo cuentan los **♦** numéricos colocados en Fuel. Su suma se multiplica por 2 para fijar el límite del ataque con **♠**.

#### CONSEJO DE MESA

Dejad los diamantes de fuel agrupados y visibles. Os ahorrará recalcular.

#### ELEMENTO

### Descarte y reciclaje

#### REGLA ANALÓGICA

Cuando el mazo se acaba, barajad el descarte y formad un nuevo mazo común.

#### CONSEJO DE MESA

Hacedlo siempre boca abajo y en presencia de ambos jugadores.

## SECUENCIA DEL TURNO

El flujo es el mismo que en digital, solo que aquí lo lleváis con las manos y con un poco más de mirada táctica.

### TURNO DE JUGADOR

1

#### MODIFICAR

Colocas, sustituyes o descartas cartas para mejorar el mecha. Esa modificación cierra tu turno si la ejecutas.

2

#### ROBAR CON

Puedes descartar 1 diamante numérico de tu mano y robar tantas cartas como su valor. No vale repetir esta acción en dos turnos propios seguidos.


3

#### 2 FIGURAS → 4

Si tienes piloto, copiloto y al menos 2 figuras en mano, puedes descartar 2 figuras de la mano para robar 4 cartas.

4

#### ABRIR ATAQUE

Seleccionas fuel y luego las  del módulo Ataque. Si el daño total supera tu límite, ese ataque no es legal.

5

#### PASAR

Si no haces nada mejor, descartas 2 cartas de la mano y termina tu turno. Después robas 1 carta al pasar el turno al rival.

## COMBATE Y DEFENSA

Aquí es donde la partida deja de ser montaje elegante y se convierte en demolición argumentada.

### RESOLUCIÓN MANUAL

#### ATAQUE PRINCIPAL

Descarta los diamantes de **Fuel** usados y declara las ♠ que disparas desde tu módulo Ataque.

**Fórmula:**  $\text{Fuel total} \times 2 = \text{límite máximo de daño con } \spadesuit$

#### DEFENSA

El defensor puede usar **1 diamante numérico** de su mano. Su valor completo se resta al daño antes de resolver el impacto.

**Importante:** las figuras de diamantes no sirven para defender.

#### ARMADURA PRIMERO

El daño destruye **Armadura** ♣ antes de tocar **Defensa** ♥. Si el daño restante no alcanza el valor de la siguiente carta, se detiene ahí.

#### VICTORIA

La partida termina cuando un jugador se queda sin cartas en el módulo de **Defensa**.

#### PROYECTILES

- Se desbloquean tras el **primer ataque completo** de la partida.
- Desde entonces, una sola ♠ puede dispararse como proyectil.
- También puede sumarse como extra al ataque principal si la declaras así.

#### AS ♦ EN MESA

- Permite gastar cartas de **Armadura** ♣ como combustible.
- No amplía ningún módulo.
- Cuando uses esa opción, descarta la armadura consumida antes de resolver el ataque.

## REFERENCIA RÁPIDA

Este bloque está pensado para tenerlo abierto al lado durante la partida.

### HOJA CORTA

#### PALOS

- ♠ Ataque
- ♥ Defensa
- ♣ Armadura
- ♦ Fuel / defensa / robo

#### NÚCLEO

Piloto: J/Q/K no ♦

Copiloto: figura, con ♦ flexible

Booster: A, con As ♦ para armadura como fuel

#### TURNOS

Modificar o Robar o Atacar o Pasar. Al cambiar de turno, el siguiente jugador roba 1 carta.

#### CRÉDITOS

Poker Combat-Bot ha sido diseñado y desarrollado por

**JUAN RAMÓN PÉREZ QUINTANAR**

. Contacta con el autor. Esta adaptación de mesa es también un guiño personal a quien se detiene, explora y encuentra secretos: mismas reglas, mismo nervio y exactamente la misma satisfacción cuando el rival se queda sin defensa.

**CURIOSIDAD RECOMPENSADA. COMBATE DESBLOQUEADO.**