



MANUAL DE JUEGO DE MESA

Duelo de mechas con baraja de póker



Un combate táctico para 2 jugadores con una baraja estándar.

No invocas criaturas. No levantas castillos.
Aquí ensamblas una máquina de guerra.

Por: Juan Ramón Pérez Quintanar

ÍNDICE

1. Componentes y Objetivo
2. El Mecha – Panel y Zonas
3. Mecha Montado
4. Límites de los Módulos
5. Preparación de la Partida
6. Estructura del Turno
7. Las 4 Acciones Principales (paso a paso)
8. Tripulación (Piloto, Copiloto)
9. Potenciadores (Ases)
10. Defensa Activa y Resolución del Combate
11. Colapso del Mecha
12. Claves Tácticas
13. Inicio Rápido

COMPONENTES Y OBJETIVO

Componentes

- 1 baraja francesa estándar de 52 cartas.
- Espacio en mesa para que cada jugador construya su mecha.

Objetivo

Destruir el mecha enemigo. Tu robot colapsa cuando pierdes tu último corazón. Los corazones representan la defensa vital del mecha: si desaparecen todos, has perdido.

CONSEJO

No gana quien robe más. Gana quien monte mejor su bot, administre mejor sus recursos y sepa exactamente cuándo atacar.



EL MECHA – Panel y Zonas

Cada jugador construye ante sí un panel visible con las siguientes zonas:

Módulos del mecha

PALO	MÓDULO	FUNCIÓN
♠ Picas	Proyectiles	Daño de ataque
♥ Corazones	Defensa	Vida del mecha
♣ Tréboles	Armadura	Absorbe daño antes que los corazones

Espacios especiales

- 1 Piloto principal (figura J, Q o K)
- 1 Copiloto (figura J, Q o K)
- 1 Potenciador (As)

Combustible

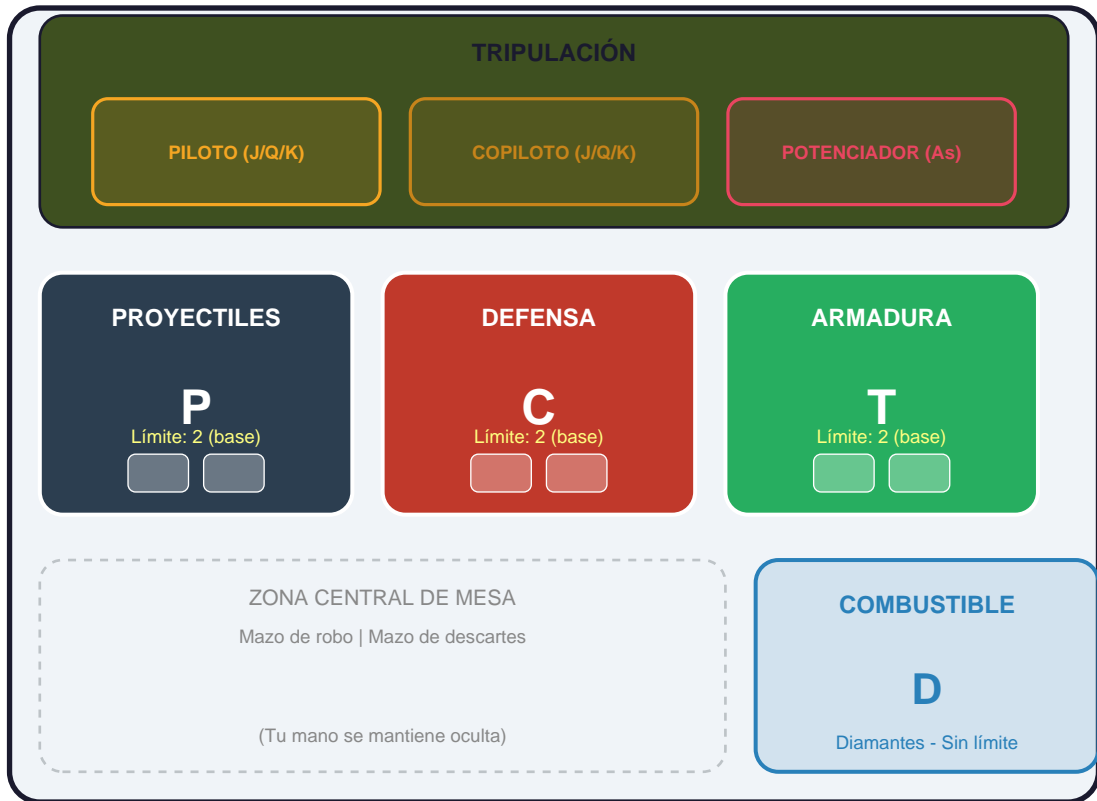
Los ♦ Diamantes representan el combustible. Se colocan en una zona del panel fuera de los módulos. No tienen límite de colocación.

Qué cartas se colocan

CARTA	UBICACIÓN
Numéricas (2–10)	Módulos o Combustible, según su palo
Figuras (J, Q, K)	Piloto o Copiloto
Ases (A)	Potenciador

Distribución del panel en la mesa

PANEL DEL MECHA - Distribución en mesa



P = Picas | C = Corazones | T = Tréboles | D = Diamantes

MECHA MONTADO

Un mecha se considera montado cuando cumple estas **2 condiciones**:

- Tiene **1 Piloto**.
- Tiene al menos **6 cartas en los módulos**, de las cuales **3 deben ser del palo del Piloto**.

CONSEJO

No hace falta nada más para considerarlo operativo. Eso sí: para hacer un ataque con combustible necesitas que el mecha esté montado. El requisito de 3 cartas del palo del Piloto es una limitación, no una ventaja: te obliga a orientar la construcción de tu mecha hacia ese palo.

LÍMITES DE LOS MÓDULOS

Límite básico

Cada módulo puede contener hasta **2 cartas**.

Requisito del Piloto principal

El Piloto principal debe ser una figura (♠, ♥ o ♣). Su palo define el mecha y amplía ese módulo a **3 cartas**. Sin embargo, esto no es una ventaja gratuita: **te obliga a tener al menos 3 cartas de ese palo** entre las 6 cartas mínimas de los módulos para que el mecha se considere montado.

PILOTO	MÓDULO AMPLIADO	OBLIGACIÓN
♠ Picas	Proyectiles sube a 3	3 picas en módulos
♥ Corazones	Defensa sube a 3	3 corazones en módulos
♣ Tréboles	Armadura sube a 3	3 tréboles en módulos

Ventaja del Copiloto

El Copiloto es la verdadera ventaja de especialización. Puede ser una figura de cualquier palo y amplía un módulo a 3 sin imponer obligaciones adicionales:

- ♠ Copiloto: Proyectiles a 3
- ♥ Copiloto: Defensa a 3
- ♣ Copiloto: Armadura a 3
- ♦ **Copiloto**: eliges 1 único módulo para subirlo a 3

Mejora por Potenciador

Solo puedes tener 1 Potenciador activo a la vez:

- A♠: Proyectiles suben a 4
- A♥: Defensa sube a 4
- A♣: Armadura sube a 4

-
- A♦: no aumenta espacios; activa regla especial de combustible

IMPORTANTE

Solo puede haber 1 Piloto, 1 Copiloto y 1 Potenciador activos. Las mejoras no se acumulan por encima de 4. Si cambias Piloto, Copiloto o Potenciador y algún módulo queda por encima de su nuevo límite, debes descartar inmediatamente cartas de ese módulo hasta ajustarlo.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Baraja las 52 cartas.
2. Cada jugador roba 5 cartas.
3. El resto forma el mazo de robo.
4. Cada jugador roba 1 carta extra para decidir el orden de turno.
5. Empieza quien saque la carta más alta.
6. Esas cartas usadas para decidir el orden se colocan en el mazo de descartes.

CONSEJO

Si el mazo de robo se agota, no se repone en ese instante. Cuando toque volver a robar en un turno posterior, se baraja el mazo de descartes para formar un nuevo mazo de robo.

ESTRUCTURA DEL TURNO

En tu turno sigues este orden:

FASE	DESCRIPCIÓN
1. Robar	Roba 1 carta del mazo
2. Acción principal	Elige 1 de las 4 opciones (ver sección siguiente)
3. Fin del turno	Tu turno termina

IMPORTANTE

Si no puedes o no quieres realizar ninguna de las otras acciones, deberás pasar turno descartando 2 cartas de tu mano.

LAS 4 ACCIONES PRINCIPALES

En la fase de acción principal, debes elegir **exactamente 1** de estas cuatro opciones:

ACCIÓN 1 – Modificar mecha

Realizas **2 operaciones** sobre tu panel. Cada una de estas cuenta como 1 operación:

- Colocar una carta numérica en su zona (♠ a Proyectiles, ♥ a Defensa, ♣ a Armadura, ♦ a Combustible)
- Retirar una carta numérica de tu panel
- Colocar o retirar un Piloto principal
- Colocar o retirar un Copiloto
- Colocar o retirar un Potenciador

IMPORTANTE

Toda carta que retires de tu panel pasa al mazo de descartes, salvo los corazones perdidos por daño, que se eliminan de la partida. Sustituir una carta por otra NO es una acción única: Retirar = 1 operación + Colocar = 1 operación = las 2 operaciones del turno.

ACCIÓN 2 – Robar cartas

Puedes robar cartas de **dos formas** (elige una):

A) Quemar combustible desde la mano: Descarta 1 carta de ♦ diamantes de tu mano y roba tantas cartas del mazo como indique su valor. Ejemplo: 2♦ = roba 2, 5♦ = roba 5, 9♦ = roba 9.

IMPORTANTE

No puedes usar esta forma de robo dos turnos seguidos. Si no quedan suficientes cartas en el mazo, robas solo las que queden.

B) Maniobra de Tripulación Completa: Si ya tienes en tu panel Piloto y Copiloto, puedes descartar **2 figuras de tu mano** (de cualquier palo) para robar **4 cartas**.

ACCIÓN 3 – Atacar

Hay dos formas de atacar:

A) Ataque con combustible (ataque principal):

Necesitas un **mecha montado** y combustible en el panel (♦ diamantes, o ♣ tréboles si tienes activo A♦).

1. Declaras cuántos puntos de ♠ picas de tu panel quieres usar como ataque.
 2. Compruebas que tienes suficiente combustible (proporción 1:2, es decir, cada 1 punto de combustible habilita 2 puntos de ataque).
 3. Gastas el combustible correspondiente (se descarta).
 4. Las picas del panel **NO se descartan** en este tipo de ataque.
 5. Opcionalmente, puedes añadir **1 única pica adicional** del panel como proyectil extra. Esa pica sí se descarta.
-

REGLA DE COMBUSTIBLE

1 punto de combustible = hasta 2 puntos de ataque en picas

Ejemplo: 15 puntos en Proyectiles necesitan al menos 8 de combustible

B) Ataque por proyectil (disponible tras el primer ataque de la partida):

A partir del momento en que cualquier jugador realiza el primer ataque de la partida, las ♠ picas instaladas en el panel quedan habilitadas como proyectiles para el resto de la partida. Desde ese momento ya no necesitas un mecha completamente montado: basta con tener una pica en el panel.

Descarta **1 sola carta de ♠ picas** desde tu panel. Su valor es el ataque. No hace falta combustible. La pica usada sí se descarta.

ACCIÓN 4 – Pasar turno

Debes descartar **2 cartas cualquiera** de tu mano al mazo de descartes. Si en tu turno no puedes realizar ninguna otra acción, estás obligado a pasar turno descartando 2 cartas.

TRIPULACIÓN



Piloto principal

Es la pieza central del robot. Define el palo principal del mecha y amplía ese módulo a 3. Pero recuerda: esto conlleva la **obligación** de tener al menos 3 cartas de ese palo en los módulos para montar el mecha.

Copiloto

Añade una segunda especialización al bot **sin obligaciones adicionales**. Puede reforzar otro módulo o, si es ♦, elegir qué módulo sube a 3. Es la verdadera ventaja táctica de la tripulación.

- No importa si la figura es J, Q o K: lo importante es el palo.
- Puedes tener Piloto sin Copiloto.
- No puedes tener Copiloto sin Piloto.
- Si Piloto y Copiloto mejoran el mismo módulo, ese módulo sigue en 3 (salvo que además reciba el As correspondiente, que lo elevaría a 4).

POTENCIADORES (Ases)

Los Ases son mejoras únicas del mecha. Solo puedes tener 1 activo a la vez.

AS	EFEECTO
A♠ (As de Picas)	Proyectiles sube a 4
A♥ (As de Corazones)	Defensa sube a 4
A♣ (As de Tréboles)	Armadura sube a 4
A♦ (As de Diamantes)	Efecto especial (ver abajo)

A♦ – Efecto especial

El As de Diamantes no da más capacidad. Su efecto permite **usar la armadura como combustible** para atacar. Mientras esté activo, puedes gastar tréboles de tu panel como si fueran combustible.

IMPORTANTE

Restricciones del A♦: El trébol usado se descarta y pierdes esa armadura. No puedes mezclar en un mismo ataque combustible normal (♦ diamantes del panel) y armadura quemada (♣ tréboles con A♦). En cada ataque debes elegir solo un tipo de combustible.

DEFENSA ACTIVA Y RESOLUCIÓN

Defensa activa: Esquivar con diamantes

Cuando recibes un ataque, **antes de que se aplique el daño**, tienes una oportunidad de defensa activa: puedes usar **1 única carta de ♦ diamantes directamente de tu mano** para atenuar el ataque recibido. El ataque se reduce en tantos puntos como el valor de la carta utilizada. Después, esa carta de diamantes se descarta.

Esta acción es anterior al comienzo de la resolución de daño y solo puedes usar **1 carta de diamantes de la mano** por ataque.

Ejemplo de defensa activa:

Tu rival te ataca con un valor total de **12**. Tienes un 5♦ en la mano. Decides usarlo: descartas el 5♦ y el ataque se reduce a **7**. Ahora la resolución de daño se aplica con 7 puntos en vez de 12.

Orden de absorción del daño

- **Primero** se pierde Armadura (♣ tréboles).
- Si no queda armadura suficiente, se empiezan a perder ♥ **Corazones**.

IMPORTANTE

REGLA CLAVE: Una carta solo se pierde si el valor del ataque restante es SUPERIOR, no igual, al valor de esa carta. Superior, no igual.

Resolución paso a paso

1. **El atacante declara el ataque** – Indica el valor total del ataque.
2. **El defensor puede esquivar** – Puede usar 1 única carta de ♦ diamantes desde la mano para reducir el ataque en su valor. Ese diamante se descarta después.
3. **El daño se aplica sobre la Armadura** – Se comparan los ♣ tréboles del defensor de menor a mayor. Si el ataque restante es superior al valor del trébol, ese trébol se pierde y se resta su valor. Si no es superior, esa carta se salva y el proceso se detiene.
4. **Si aún queda daño, pasa a los Corazones** – Se hace exactamente lo mismo con los ♥ corazones, también de menor a mayor.

Destino de las cartas perdidas

CARTA	DESTINO
♣ Tréboles (armadura perdida)	Mazo de descartes
♥ Corazones (vida perdida)	ELIMINADOS de la partida
♦ Diamantes (esquivar)	Mazo de descartes

♦/♣ (combustible)	Mazo de descartes
♠ Picas (proyectil disparado)	Mazo de descartes

EJEMPLO COMPLETO DE DEFENSA

Un ataque entra con **valor 12**.

El defensor tiene un 5♦ en la mano y decide usarlo para esquivar. El ataque se reduce a **12 – 5 = 7**.

El defensor tiene en su panel:

- Armadura: 2♣, 4♣, 7♣
- Corazones: 3♥, 6♥

Resolución (de menor a mayor):

PASO	ATAQUE	CARTA	RESULTADO
Esquivar	12	5♦ (mano)	Usa 5♦ de la mano: $12 - 5 = 7$
1	7	2♣	$7 > 2 \rightarrow$ pierde 2♣, quedan 5
2	5	4♣	$5 > 4 \rightarrow$ pierde 4♣, queda 1
3	1	7♣	$1 \text{ NO } > 7 \rightarrow 7♣ \text{ SOBREVIVE}$

El daño termina ahí. **No se tocan los corazones**. Gracias a la defensa activa con el 5♦, el defensor ha salvado sus corazones y aún conserva el 7♣ de armadura.

COLAPSO DEL MECHA

Cuando un jugador pierde su **último corazón**, su robot queda destruido y la partida termina de inmediato.

No importa cuánto combustible conserve. No importa cuántos proyectiles le queden. Si el último corazón cae, el mecha desaparece.

CLAVES TÁCTICAS

PALO	ROL	DETALLE
♠ Picas	DAÑO	Son tu arma. Cuantas más y más altas, más fuerte pegas.
♥ Corazones	VIDA	Tu vida real. Si se acaban, pierdes.
♣ Tréboles	ESCUDO	Protegen tus corazones... o se queman con A♦.
♦ Diamantes	ENERGÍA	Sirven para robar cartas o habilitar ataques.
Figuras	CEREBRO	Modelan tu bot. J, Q, K como Piloto y Copiloto.
Ases	MEJORA	Convierten un panel normal en una máquina seria.

Al principio solo hay piezas sueltas. Una pica aquí. Un trébol allá. Un piloto sin máquina. Una coraza sin cuerpo que proteger.

*Pero poco a poco el panel se transforma. El mecha empieza a tomar forma. La armadura se tensa. El combustible entra en combustión. Y de pronto, una sola decisión lo cambia todo: **abrir fuego.***

En Poker Combat Bot, cada carta es una pieza. Cada palo, un sistema. Cada figura, una mente al mando. Cada As, una mejora crítica. Y cada ataque puede dejar al rival ardiendo entre restos de metal.



INICIO RÁPIDO

Si quieres empezar a jugar con una sola lectura, quédate con esto:

1. Cada jugador roba 5 cartas.
2. En tu turno: robas 1 y haces 1 acción.
3. Tus acciones son: Modificar mecha, Robar cartas, Atacar o Pasar turno.
4. Modificar mecha da 2 operaciones.
5. Toda carta que retires del panel va al descarte, salvo los corazones perdidos por daño, que se eliminan.
6. El mecha está montado cuando tiene: 1 Piloto + 6 cartas en módulos (3 del palo del Piloto).
7. Puedes robar cartas descartando 1 ♦ de la mano (robas su valor) o con Maniobra de Tripulación Completa (descarta 2 figuras, roba 4).
8. Para ataque con combustible: 1 punto de combustible = 2 puntos de ataque.
9. En ataque con combustible, las picas del panel NO se gastan.
10. A partir del primer ataque, ya se puede atacar descartando 1 sola pica del panel como proyectil.
11. Cuando te atacan, puedes usar 1 ♦ de tu mano para reducir el daño antes de resolverlo.
12. El daño entra primero sobre ♣ armadura y luego sobre ♥ corazones.
13. Pierdes cuando te quedas sin corazones.
14. Si no puedes hacer otra cosa, debes pasar turno descartando 2 cartas.

Poker Combat Bot (PoCoBOT)

Instala proyectiles. Refuerza la armadura. Carga combustible. Y dispara.