



CONSTRUYE. DECIDE. DISPARA. REPITE.

Este manual resume el juego real que tienes hoy en pantalla: portada renovada, tutorial guiado, modo local, modo online y un modo de 1 jugador contra CPU. La idea es sencilla: que aprender **PoCoBOT** se sienta como descubrir una cabina secreta, no como tragarte un ladrillo técnico.

Piensa en esto como el cuaderno que un piloto veterano te desliza antes del combate: “lee lo justo, entiende lo importante y no tires el **As** ♦ a la ligera”.

4 modos

Tutorial, 1 Jugador, Multijugador Local y Online. Cada uno entra por una ruta clara.

1 cockpit

Todo se decide desde un panel de control retro cargado de información táctica y lecturas rápidas.

0 humo

Las reglas de esta guía están ajustadas a la build actual del juego, no a versiones viejas.

Pulsa **Ctrl/Cmd + K** para saltar al buscador. Si buscas bien, puede que encuentres algo extra.

Fuel

Proyectil

As ♦

Online

Baraja



ARRANQUE RÁPIDO

Si quieres sentarte y jugar en tres minutos, sigue este orden. Es la versión “me subo al mecha y salgo andando”.

PRIMERA PARTIDA

PASO 01

ELIGE MODO

1. **Tutorial** si quieres una partida guiada paso a paso.
2. **Local** para 1 Jugador o Multijugador Local.
3. **Online** para crear o unirte a una sala.

PASO 02

MONTA EL MECHA

1. Coloca **Piloto**, **Copiloto** y **Booster** en el núcleo.
2. Llena **Ataque**, **Defensa** y **Armadura**.
3. Añade **Fuel** con diamantes numéricos.

PASO 03

ACTIVA EL COMBATE

1. Tu piloto exige **3 cartas** del palo de su módulo.
2. Sin esa condición, el mecha no puede lanzar ataque principal.
3. La consola y el cuadro de bloqueo te lo indican, así que no necesitas adivinar nada.

PASO 04

GANA LA PARTIDA

1. Usa **Fuel × 2** para habilitar tu ataque con picas.
2. El rival se defiende con **1 diamante numérico** desde la mano.
3. Gana quien deja la **Defensa** rival a cero.

MODOS DE JUEGO

La portada ahora está ordenada por intención de juego. Cada entrada te lleva a un flujo distinto y bien separado.

PANTALLA PRINCIPAL

TUTORIAL

APRENDE JUGANDO

El tutorial guiado prepara una situación real de partida y te enseña **montaje, fuel, ataque, defensa, robo con diamantes y proyectiles** sin soltarte en medio del caos.

1 JUGADOR

CPU FÁCIL O DIFÍCIL

Desde **Local** puedes elegir una partida contra la máquina. **Fácil** te deja respirar; **Difícil** castiga mejor los huecos de montaje y fuel.

MULTIJUGADOR LOCAL

MISMO DISPOSITIVO

Ideal para compartir pantalla. La partida mantiene todas las reglas normales y puedes salir de vuelta al inicio con el botón **Volver** de la consola.

ONLINE

SALA CON CÓDIGO

Entras directamente al lobby, escribes tu nombre, creas sala o introduces un código de 4 caracteres. El host sincroniza el estado y el rival recibe solo la información que debe ver.

MAPA DE LA CABINA

El juego gana muchísimo cuando entiendes para qué sirve cada bloque del cockpit. Este esquema te ahorra ese momento de “vale, ¿y ahora dónde miro?”.

ESQUEMA VISUAL

PANTALLA TÁCTICA

Muestra el estado general del combate, los dos diales de progreso y la fase actual.



RADARES

Feedback rápido de actividad ofensiva y estado de los dos jugadores.



CONSOLA DE ACCIONES

Aquí viven las acciones del turno. Es el bloque más importante para aprender a jugar.



DIALES CIRCULARES

Sirven como lectura rápida del progreso de montaje y del estado de cada mecha. Son tu vistazo “de reajo”.

PANEL DEL JUGADOR

Contiene núcleo, módulos, fuel, mano y el cuadro de

BLOQUEO DE PILOTO

, que te dice si el mecha ya puede atacar o aún está haciendo ruido pero no disparando nada.

ZONA FUEL

Los diamantes numéricos del panel alimentan el ataque principal. Su valor total se multiplica por dos.

CONSOLA

Todo se ejecuta aquí: modificar, abrir ataque, pasar, defender, usar proyectil o volver al menú principal.

CONSTRUCCIÓN DEL MECHA

La base de la partida no es solo tener cartas: es distribuirlas con criterio. Un mecha mal montado parece impresionante hasta que intentas disparar y no responde.

FASE DE MONTAJE



PILOTO

Debe ser
J, Q O K

y

NO PUEDE SER ♦

. Su palo determina qué módulo necesita llegar a

3 CARTAS

para habilitar el combate.



COPILOTO

También es una figura. Si es normal, amplía a 3 el módulo de su palo. Si es

COPILOTO ♦

, es dinámico y puede permitir que cualquier módulo único llegue a 3.



BOOSTER

Siempre es un
AS

. Todos los ases van exclusivamente al slot de

BOOSTER

: no pueden entrar en Ataque, Defensa, Armadura ni Fuel.

AS ♦

no amplía ningún módulo: permite gastar

♣ ARMADURA COMO FUEL

. Poder caro, pero precioso.



ATAQUE

Las picas numéricas del módulo Ataque son tu daño principal. También alimentan los proyectiles cuando ya están desbloqueados.



DEFENSA

La defensa del panel es la última capa antes de perder. Si este módulo queda vacío, la partida termina.



ARMADURA

Absorbe el impacto antes que la defensa. Mientras quede una sola carta de armadura, el daño no puede pasar a defensa.



FUEL

Solo los diamantes numéricos del panel cuentan como combustible. Su suma se multiplica por 2 para fijar el límite de ataque con ♠.

ELEMENTO

Primer turno

REGLA REAL

Puedes colocar hasta 3 cartas por módulo. En turnos posteriores, sin piloto principal, el límite baja a 2.

CONSEJO PRÁCTICO

Aprovecha el primer turno para no quedarte corto de estructura.

ELEMENTO

Bloqueo de piloto

REGLA REAL

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 PRÁCTICO

El cuadro rojo/verde del panel es tu verificación rápida.

ELEMENTO

Copiloto ♦

REGLA REAL

No amplía un módulo fijo: actúa como flex y permite que un único módulo llegue a 3.

CONSEJO PRÁCTICO

Es potentísimo cuando tu mano no acompaña el palo del piloto.

ELEMENTO

As ♦

REGLA REAL

No aumenta capacidades. Activa la opción de usar ♣ **armadura como combustible** en el ataque.

CONSEJO PRÁCTICO

Golpeas más fuerte, pero puedes desmontarte en el proceso.

SISTEMA DE COMBATE

Estas son las reglas que realmente importan cuando la partida se pone seria. Si dominas esta sección, pasas de “estoy probando botones” a “sé exactamente por qué te he roto el turno”.

RESOLUCIÓN DE TURNO

1

Modificar

Colocas, sustituyes o descartas cartas para afinar el mecha y preparar un turno mejor.

2

Abrir ataque

Seleccionas fuel y luego picas numéricas del módulo Ataque. La consola te dice si la selección es legal.

3

Ventana de defensa

El defensor puede usar exactamente **1 DIAMANTE NUMÉRICO**

de la mano para reducir el daño.

4

Resolución de daño

Primero cae
ARMADURA

. Solo si ya no queda armadura, el daño restante puede destruir
DEFENSA

.

5

Fin de turno

Se actualizan proyectiles, prompts y paso de turno. Si la defensa rival queda vacía, no hay drama: hay trofeo.

ATAQUE PRINCIPAL

FUEL + PICAS

El ataque principal necesita combustible del panel y cartas de daño del módulo Ataque.

Valor total de Fuel × 2 = límite máximo de daño con ♠

Si superas ese límite, el juego no te deja confirmar. El fuel se descarta al atacar.

DEFENSA ACTIVA

1 DIAMANTE NUMÉRICO

El defensor responde con una única carta ♦ numérica de la mano.

Daño final = ataque declarado - valor del ♦ usado

Solo valen los diamantes numéricos 2-10♦. Ni figuras ni ases sirven para defender.

PROYECTILES

DISPARO SIN FUEL

Se desbloquean tras el primer ataque completo de la partida. Desde ese momento puedes disparar 1 carta numérica de picas como proyectil.

Solo proyectil = selecciona exactamente 1 ♠ numérica del módulo Ataque

Los ases nunca cuentan como proyectil: siguen siendo booster.

También puedes combinar proyectil con ataque principal para sumar daño extra. Es una forma preciosa de rematar o de asustar.

ROBO Y ECONOMÍA

DIAMANTES Y FIGURAS

Robar con ♦: descarta 1 diamante numérico de tu mano y roba tantas cartas como marque su valor. No puedes hacerlo en dos turnos propios seguidos.

2 figuras en mano + piloto + copiloto = roba 4 cartas

La acción de 2 Figuras → 4 se corta si el mazo se agota.

REGLA DE IMPACTO

El daño no desgasta parcialmente una carta del panel. Si el valor restante no alcanza para destruir la siguiente carta de armadura o defensa, el impacto se detiene ahí. Nada de “medio romper” una carta.

CONDICIÓN DE VICTORIA

No ganas por vaciar la armadura. Ganas cuando el rival se queda sin **Defensa (♥)**. La armadura es el escudo; la defensa es lo que mantiene al piloto dentro de la partida.

CONSEJOS DE PILOTO

Pequeñas decisiones que marcan una diferencia enorme cuando pasas de entender el juego a controlarlo.

BUENAS PRÁCTICAS

LEE EL BLOQUEO DEL PILOTO

- Si tu piloto es ♠, debes reunir 3 cartas relacionadas con Ataque.
- No te obsesiones con llenar todo si sigues bloqueado.
- El panel te lo pinta en rojo o verde: hazle caso.

NO MALGASTES DIAMANTES

- Un buen diamante puede ser fuel, defensa o motor de robo.
- Robar mucho no siempre es correcto si te deja sin respuesta al siguiente ataque.
- Recuerda que no puedes usar Robar con ♦ en dos turnos propios seguidos.

ASUME EL COSTE DEL AS ♦

- Consumir armadura como fuel puede abrir un hueco mortal en tu defensa.
- Úsalo para cerrar partidas o para un giro fuerte, no por rutina.
- Si tu armadura queda fina, el siguiente golpe te puede romper medio mecha.

PREGUNTAS FRECUENTES

Las dudas que suelen atascar a un jugador nuevo. Están respondidas con la build actual del juego.

FAQ

¿Que es exactamente un piloto válido?

¿El capiloto de diamantes sirve como piloto?

¿Cuándo se desbloquea el proyectil?

¿Puede un As Ir a un módulo o usarse como proyectil?

¿Con qué carta me defiendo?

¿Cómo al romper la armadura rival?

¿Puedo salir de una partida y probar otro modo?

CRÉDITOS

Poker Combat-Bot ha sido diseñado y desarrollado por

JUAN RAMÓN PÉREZ QUINTANAR

. [Contacta con el autor](#). Esta versión del manual está pensada como guía visual de piloto: más compacta, más clara y bastante más entretenida de leer que un documento lleno de aire muerto.

**CONSTRUYE. ESTRATEGIA. COMBATE. VICTORIA.
PROTOCOLO DE MESA**