



AUTOR: FERNANDO PRIMA
ferprigu@gmail.com

SE TRATA DE UN JUEGO COMPETITIVO AMBIENTADO EN LA SAGA POKEMON Y LAS COMPETICIONES DE GIMNASIO, ASUMIENDO LOS JUGADORES 2 ROLES DISTINTOS CON ESTRATEGIAS DE JUEGO DIFERENTES.

PARTY / FAMILIAR / ESTRATEGIA INTUITIVA / GESTIÓN DE MANO

55 CARTAS- 50 FICHAS MEDALLA- 18 FICHAS ENERGÍA- 7 FICHAS GIMNASIO- REGLAS

TODOS LOS JUGADORES (ENTRENADORES) TENDRÁN UN MAZO DE 7 CARTAS, CON LOS VALORES DESCRITOS EN EL JUEGO, MAS UNA CARTA DE PODER POKEMON QUE PODRÁN UTILIZAR GASTANDO FICHAS DE ENERGÍA, DANDO AL JUGADOR MAS OPCIONES DE VENCER.

CADA JUGADOR, UNA VEZ POR RONDA SERÁ LÍDER DEL GIMNASIO, Y JUGARÁ CON EL MAZO DE 7 CARTAS PREVISTO PARA EL. DE ELLAS ELEGIRÁ 3 CARTAS Y LAS PROPONDRÁ BOCA ABAJO EN TRES TURNOS DISTINTOS, INDICANDO SI ES DEL EQUIPO AZUL O ROJO. LOS ENTRENADORES, JUGANDO UNA DE LAS SUYAS, DEBEN ADIVINAR QUE POKEMON ESTA PROPONIENDO EL LÍDER.



DE LAS 4 CARTAS DESCARTADAS POR EL LÍDER, CADA ENTRENADOR VERÁ UNA EN SECRETO, DESCARTANDO LA POSIBILIDAD DE QUE EL LÍDER PROPONGA ESA CARTA.

ACABADA LA RONDA, EL LÍDER SERÁ EL JUGADOR DE LA IZQUIERDA, Y ASÍ SUCESIVAMENTE HASTA QUE TODOS LOS JUGADORES LO HAYAN SIDO.

CADA RONDA HAY 3 CLASES DE POKEMON QUE TIENEN RECOMPENSA EXTRA, INDICADOS POR LAS FICHAS DE GIMNASIO.

LOS ENTRENADORES QUE ACIERTEN GANAN MEDALLAS (NO TODAS VALEN LO MISMO). LOS QUE NO, COGEN FICHAS ENERGÍA PARA MEJORAR SUS MEDALLAS O USAR SU PODER POKEMON. EL LÍDER LAS GANARÁ Y LAS CAMBIARÁ POR MEDALLAS SI LOS ENTRENADORES NO ACIERTAN.

DESPLIEGUE PARA 4 JUGADORES

