

EDAD: +8

Pokémon

TABLERO KIYO





• Como Ganar ?

Obtienes la victoria derrotando al Alto Mando en la Meseta Añil, si derrotas a los otros jugadores o derrotas a Mewtwo.

Para empezar:

- Elige tu Pokémon inicial y toma **5** cartas, estas son tus vidas. Si pierdes una pelea con otro jugador pierdes una carta y se revela un premio al ganador con el dado de premios.
- Posees una mochila que tiene límite **10** tarjetas de artefactos, si obtienes más puedes ir descartando los antiguos.
- Son **8** gimnasios cada uno te dara **2** puntos, en tu aventura debes obtener **20** puntos para ir a la Meseta Añil.
- Cada jugador puede obtener solo **4** puntos extras en el mapa que equivalen a **2** tazos.
- Al llegar al gimnasio puedes pasar de largo si el dado te lo permite y si derrotas en este turno al líder del gimnasio. En caso de fallar debes regresar al gimnasio y quedarte luchando hasta que derrotas al líder de gimnasio o pierdas todos tus Pokémon en tu equipo.
- Si pierdes vuelves a pueblo paleta y tus Pokémon son recuperados.
- En la Meseta Añil al enfrentar al Alto Mando, debes derrotarlos en un **3vs3** con tus **6** Pokémon uno tras otro hasta derrotarlos a todos o perder. Si te quedan miembros en tu equipo lo puedes intentar el proximo turno desde el primer rival.

Pokémon

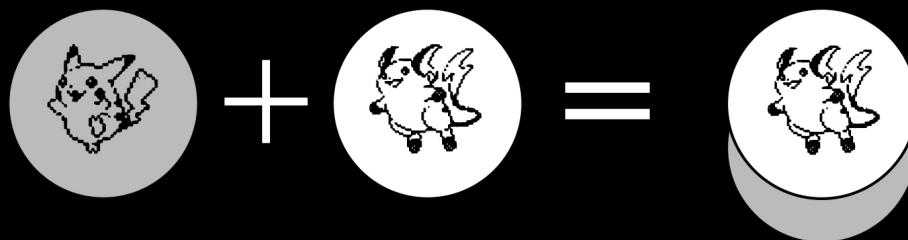
TABLERO KIYO

• Reglas de captura y evolución •

Para capturar un pokémon debes caer en una casilla de atrapalo, donde elegiras un tazo al azar de la sección de tazos y lo depositaras en ese lugar.

Lo atrapas con los números de su técnica especial, puedes usar cartas/artefactos de pokebolas, siempre antes de lanzar el dado. Si no lo atrapas este quedará en esa casilla.

La evolución se realiza cuando atrapas un poke que continua directamente en la linea evolutiva, en este caso sobre ese pokémon depositas su siguiente forma, contandose como si fuera un solo Pokémon, y aplicando los bonos correspondientes. *Ver página de Bonos.



La evolución solo se realiza cuando el pokémon se encuentra en tu equipo. Luego si lo mueves a la caja esta evolución se mantendra, considerando como si fuera un solo pokémon.

Si haces un cambio con otro jugador por tarjeta a tu caja y es una ficha para tu evolución debes pasar por una ciudad para poder fusionar las fichas. *Ver página de Cambios.

EDAD: +8

Pokémon TABLERO KIYO

• Bonos de Poder •

Ten presente el bono al elegir los pokémon en tu equipo, entre los bonos de poder están:

Bono por
Evolución
FINAL

+2



Sin evolu. NO ob-
tienen este bono.



Bono por tipo: Si tu pokémon es fuerte contra el otro tipo gana **+2** a tu poder base.
Crítico; si tu pokémon le pega a los **2** tipos del rival obtiene **+4**.

ATAQUE ESPECIAL

Suma la técnica a tu poder base.
En este ejemplo si aciertas el 5 con el dado Arcanine obtendrá **+7** a su poder.



Cada evolución puede usar el Ataque Especial de la fase anterior, en caso de tener una evolución y no su anterior no accedes al Ataque Especial.

EDAD: +8

Pokémon

TABLERO KYO

• Reglas de cambio pokémon •

Tu **equipo** consta de **6 pokémon**.
Los otros capturados van a tu **caja**.



Cambio entre caja y equipo:

Cada vez que caigas en una ciudad o pases por una puedes mover a voluntad tus pokémon, con excepción de aquellos que estén derrotados.

Cambio por tarjeta:

Existen **2 tipos** de cambios, quien saco la tarjeta elige:

- Cada uno selecciona un pokémon en su equipo que no este derrotado y se lo da al contrincante.
- En el otro cambio el que saco la tarjeta elige un pokémon en la caja rival y luego le da uno de igual poder o más desde su caja a la caja del otro.

El Inicial no puede ser cambiado con otro jugador.



Pokémon

TABLERO KIYO

EDAD: +8

• Reglas de Batalla •

Batalla por tarjeta

¡A pelear!



Pelea una batalla de entrenadores contra cualquier jugador. Recuerda, un Pokémon vencido no puede pelear.

Esta tarjeta evento te obliga a elegir otro jugador, uno que esté en una zona de color diferente para enfrentarlo.

Ambos eligen un pokémon para luchar, se permite empate, en caso de existir un ganador este le elimina una tarjeta de vida al perdedor y lanza el dado de recompensas.

Batalla por Casilla

Si caes en la casilla de otro jugador, lo primero que debes hacer es batallar con él, team versus team, empieza el que ataca, no se aceptan empates.

El perdedor pierde una vida. Si el ganador es quien llegó a esa casilla continua su turno normalmente.

Excepciones

- No se pueden seleccionar a batallar a jugadores en Ciudades o Meseta Aérea.
- Si el jugador elegido con la tarjeta "¡Ataca!" usa muñeco pokémon, anula la batalla.

Pokémon

TABLERO KIYO



• Mazmorra Pokémon •

En la zona amarilla esta la mazmorra, solo se permite llegar canjeando un Boleto en ciudad Carmín, puedes anular tu movimiento. Al entrar en la mazmorra atrapa un legendario.

Mazmorra Pokémon



Elige una ficha de Pokémon amarillo. Tira el dado para atraparlo. Si fallas, mezcla nuevamente todas las fichas amarillas.

Esta tarjeta de evento te otorga un “Boleto”.

Los Boletos son acumulables.

En tu turno puedes cambiar 5 boletos para obtener una vida extra.

En pueblo paleta puedes cambiar 5 boletos por un inicial que nadie haya seleccionado.

OBSERVACIONES

- Al canjear el boleto puedes estar pasando por Carmín no es necesario que caigas directamente.
- Puedes canjear el boleto al iniciar/terminar turno.
- Si Mew esta en la mazmorra debe ser derrotado, Si lo derrotas puedes atrapar un legendario. Si ya tienes tus 2 ptos libres se mantiene en la entrada y puedes atrapar un legendario.

EDAD: +8

Pokémon TABLERO KIYO

! Puntos Libres !

Cada punto libre vale **2** puntos, puedes elegir desafiarlo o pasar si es una casilla atrapalo. Si ganas asignale un M.O. a al tazo.



MAROWAK
Poder 6 D. normal
Esta en ciudad
Lavanda.



ARBOK ROCKET
Poder 6 D. normal
Esta en Ciudad
Azulona.



PERSIAN GIOVANNI
Poder 7 D. normal
Esta en ciudad
Azafran.



SNORLAX
Poder 7 D. normal
Casilla atrapalo azul
camino a ciudad
Fucsia.



ZAPDOS
Poder 8 D. normal
Esta en casilla
atrapalo camino
a ciudad Lavanda.



MOLTRES
Poder 8 D. normal
Casilla atrapalo
camino a ciudad
Plateada.



ARTICUNO
Poder 8 D. normal
Casilla atrapalo
camino a Isla
Canela.



MEW
Poder 9 D. normal
Bloquea la entrada
a la mazmorra.

Pokémon

TABLERO KIYO



• Movimientos Ocultos •

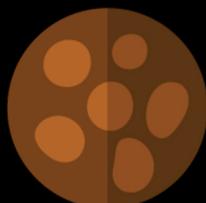
Asigna el punto libre como si fuera uno los siguientes efectos máx. 1 por cada pokémon. Cada efecto es único en el juego.



Día Soleado (clima)
+2 base fuego/planta.
Pokémon agua pierde bono por tipo.
*Tipo Fuego.



Danza Lluvia (clima)
+2 base agua/electrico,
Pokémon fuego pierde bono por tipo.
*Tipo Agua.



Tormenta de Arena (clima)
-2 base excepto a tipo tierra y roca.
*Tipo Tierra.



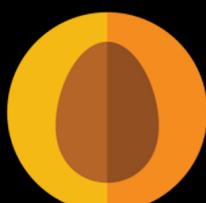
Granizo (clima)
-2 base excepto a tipo hielo. Hielo duplica bono por tipo.
*Tipo Hielo.



Electricidad Estática
Al entrar en su primera batalla lanza 1 moneda si aciertas el pokémon rival queda paralizado.
*Tipo Electrico.



Espesura
Si el poder base es inferior al rival gana +4 al ataque especial utilizado.
*Tipo Planta.



Gula
Destruye el dado por todo el encuentro para acertar el ataque especial.
*Tipo Normal.



Vista Lince
Suma +1 al dado de ser necesario al lanzar por sus ataques especiales.
*Tipo Volador.

*Clima: Efecto duración hasta terminar encuentro o activación de otro clima.

*Paralizado: No puede usar ataques especiales.

Pokémon

TABLERO KIYO



• Movimientos Ocultos •

Asigna el punto libre como si fuera uno los siguientes efectos máx. 1 por cada pokémon. Cada efecto es único en el juego.



Hedor

Si supera o iguala el poder base rival
-2 al Poder base rival.
Veneno es inmune.
*Tipo Veneno.



Enjambre

Siganas suma +2 al ataque especial usado.
El efecto se acumula y se pierde si cambias.
*Tipo Bicho.



Agallas

Si es el ultimo antes de tu derrota duplica su ataque especial más poderoso.
*Tipo Lucha.



Cuerpo Maldito

Si el rival tiene 2 o más ataques especiales elimina uno de ellos.
*Tipo Fantasma.



Cabeza Roca

+2 al ataque especial más poderoso.
T. de Arena: +2 extra.
*Tipo Roca.



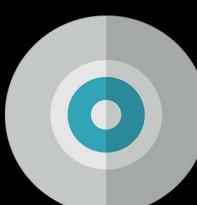
Sincronía

Entrenador psíquico te permite elegir el ataque especial de esta ficha.
*Tipo Psíquico.



Multiescama

Si tu rival es de tipo fuego, agua, planta o electrico reduce a la mitad su poder total al momento de atacar.
*Tipo Dragón.



Hiperrayo

Poder +14 / dado n°2
Siguiente turno no puede usar ataques especiales ni cambiar.
*Cualquier Tipo.

*Poder Base: Es el poder sin bonos.

*Hiperrayo solo es accesible si derrotas al punto libre MEW.

Pokémon

TABLERO KIYO



• Pokémon easter eggs •

Si tienes estos pokémon en tu equipo (no derrotados) puedes usar sus ataques especiales y efectos.
Color Amarillo son efectos al evolucionar.

LEGENDARIOS

Obtienes el “2” para tu equipo como ataque comodín.



Segundo lanzamiento para capturar un pokémon.



Anula batalla vs jugador:
- 1 artefacto en casilla.
- 2 artefactos en evento.



En ruta si tu caes sobre un jugador no luchan y hacen 1 cambio cada uno.



En ruta al pasar sobre un jugador este queda con dado 0 en su prox turno.



En ruta al pasar sobre un oponente roba un artefacto al azar.



Descarta X artefacto:
Recupera X pokémon en tu team. (No en batalla)



Descarta 2 artefactos:
Puedes usar Vuelo sin la tarjeta de vuelo.



Puedes resetear M.O. y desequiparlos a libertad.

Pokémon

TABLERO KIYO



! Tabla de daño por tipo !

El bono por tipo es **+2** o **+4** dependiendo de si un tipo le pega a uno o dos del rival. Si tienes 2 tipos elige uno para el bono.

| | | Tipo del Pokémon del oponente | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------|-----------|-------------------------------|-------|--------|-----------|----------|-------|-------|-------|--------|--------|----------|------|--------|--------|---------|
| Efectividad | | AGUA | BICHO | DRAGÓN | ELECTRICO | FANTASMA | FUEGO | HIELO | LUCHA | NORMAL | PLANTA | PSÍQUICO | ROCA | TIERRA | VENENO | VOLADOR |
| TIPO DEL ATAQUE PROPIO | AGUA | - | - | - | - | - | +2 | - | - | - | - | - | +2 | +2 | - | - |
| | BICHO | - | - | - | - | - | - | - | - | - | +2 | +2 | - | - | +2 | - |
| | DRAGÓN | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | ELECTRICO | +2 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | +2 |
| | FANTASMA | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | +2 | - | - | - | - |
| | FUEGO | - | +2 | - | - | - | - | +2 | - | - | +2 | - | - | - | - | - |
| | HIELO | - | - | +2 | - | - | - | - | - | - | +2 | - | - | +2 | - | +2 |
| | LUCHA | - | - | - | - | - | - | +2 | - | +2 | - | - | +2 | - | - | - |
| | NORMAL | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | PLANTA | +2 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | +2 | +2 | - | - |
| | PSÍQUICO | - | - | - | - | - | - | +2 | - | - | - | - | - | +2 | - | - |
| | ROCA | - | +2 | - | - | - | +2 | +2 | - | - | - | - | - | - | - | +2 |
| | TIERRA | - | - | - | +2 | - | +2 | - | - | - | - | - | +2 | - | +2 | - |
| | VENENO | - | - | - | - | - | - | - | - | - | +2 | - | - | - | - | - |
| | VOLADOR | - | +2 | - | - | - | - | - | +2 | - | +2 | - | - | - | - | - |

EDAD: +8

Pokémon TABLERO KIYO



• Lideres de Gimnasio de Kanto •



Brock
ROCK
Pewter City



Base 1 + dado



Base 2 + dado



Si Onix es derrotado
Base 4 + dado



Misty
WATER
Cerulean City



Base 1 + d. rojo



Base 3 + dado



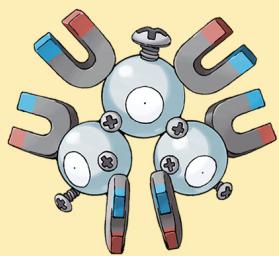
Si Psyduck
es derrotado
Base 2 + dado



Lt. Surge
ELECTRIC
Vermilion City



Base 3 + dado



Base 4 + dado



Base 4 + d. rojo

EDAD: +8

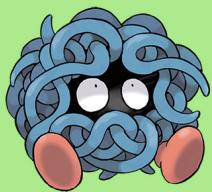
Pokémon TABLERO KIYO



• Lideres de Gimnasio de Kanto •



Erika
GRASS
Celadon City



Base 3 +d. rojo



Base 4 +d. rojo



Base 5 +d. rojo



Koga
POISON
Fuchsia City



Base 3 +d. rojo



Base 4 +d. rojo

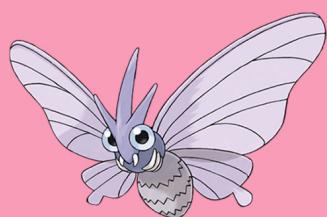


Base 5 +d. rojo

4 Medallas
mínimo



Sabrina
PSYCHIC
Saffron City



Base 3 +d. rojo



Base 4 +d. rojo



Base 8 +d. rojo

EDAD: +8

Pokémon TABLERO KIYO



! Líderes de Gimnasio de Kanto !



Blaine
FIRE
Cinnabar Island



Base 4 +d. rojo



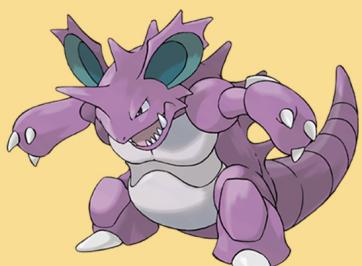
Base 6 +d. rojo



Si pierdes ira batalla
Base: 8 +d. rojo



Giovanni
GROUND
Viridian City



Base 8 +d. rojo



Base 10 +d. rojo



Ronda Extra si
derrotas a Rhydon
Base 12 +d. rojo

* Los gimnasios cerrados no impiden pasar o caer sobre la ciudad, si cumples la condición se activan.

* Al batallar selecciona tu pokémon y luego lanza el dado para saber quien sera tu rival.

* Armored Mewtwo solo es vs si Mewtwo no ha sido capturado, o si Final Stage no ha sido activada.

* Si derrotas a Armored Mewtwo elige un premio sin lanzar el dado de premios.

Pokémon

TABLERO KYŌ



! Alto Mando de Kanto !

Para luchar en la liga debes llegar a la Isla Cinnabar si tienes las **8 medallas** y **2 puntos libres** puedes acceder inmediatamente.

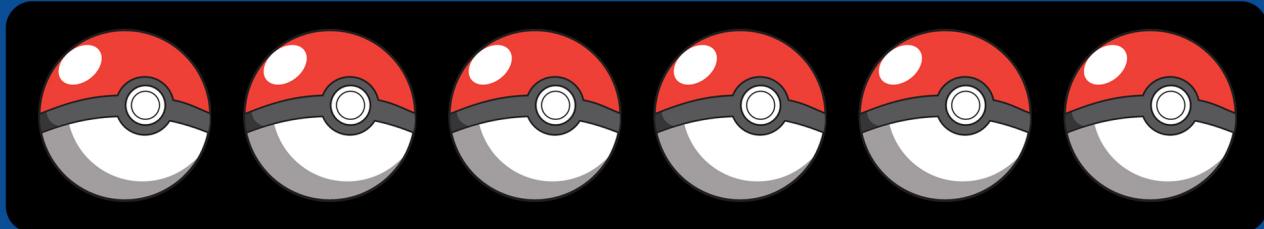
Dentro debes caer en la casilla de combate para enfrentarlos, tus compañeros de juego no pueden seleccionarte como objetivo de cambios o batallas.

Si tienes vuelo podrás retirarte de la liga, o retirarte de tu batalla contra el alto mando al iniciar tu turno de juego, si haces esto último debes enfrentar al alto mando desde el principio.

(Inicio de turno de juego es distinto a inicio de batalla o inicio de turno de ronda en batalla)

Enfrenta en un **3v3** al alto mando en una misma ronda. Selecciona **3 Pokémon** en tu equipo y batalla, no se permite hacer cambio con los otros **3** que dejaste fuera durante la batalla contra uno de los miembros del alto mando. Al terminar una batalla completa debes volver a elegir máximo **3 Pokémon** para luchar contra el siguiente miembro del alto mando.

Equipo Campeón Partida Anterior:



EDAD: +8

Pokémon

TABLERO KYO

¡Alto Mando de Kanto!

Enfrenta en un 3v3 al alto mando en una misma ronda.

1



Poder
Base 7

Confusión +2

Hidrobomba +3

2

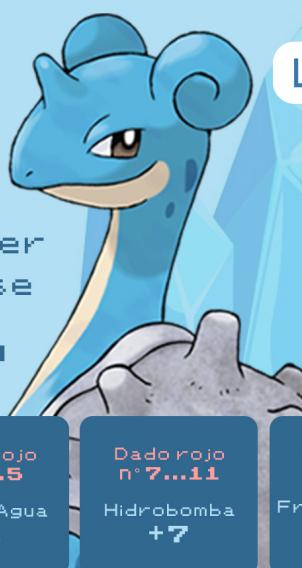


Poder
Base 6

Psíquico +4

Ventisca +6

3



Lorelei

Poder
Base 6

Dado rojo n° 1...5

Pistola Agua +4

Hidrobomba +7

Dado rojo n° 6...12

Frió Polar +12
No afecta a tipo hielo

Bruno



Poder
Base 9

Dado rojo n° 6-12

Sumisión +9

Dado rojo n° 1...5

Puño Trueno +6
Duplica si es efectivo

Dado rojo n° 7-11

Puño Fuego +6
Duplica si es efectivo

1



Poder
Base 6

Placaje +3

Lanzarrocas +6

2



Poder
Base 6

Doble Patada +5

Megapatada +8

EDAD: +8

Pokémon

TABLERO KYO

! Alto Mando de Kanto !



Agatha

Poder Base 9

Dado rojo n° 1

Pesadilla Duerme al rival Faraón es inmune

Dado rojo n° 2...7

Bola Sombra +7

Dado rojo n° 8...12

Languetazo +3 Paraliza al rival.

Poder Base 6

Ataque Ala +4

Rayo Confuso Si obtiene al rival bloquea sus Ataques Especiales por todo el encuentro

Poder Base 8

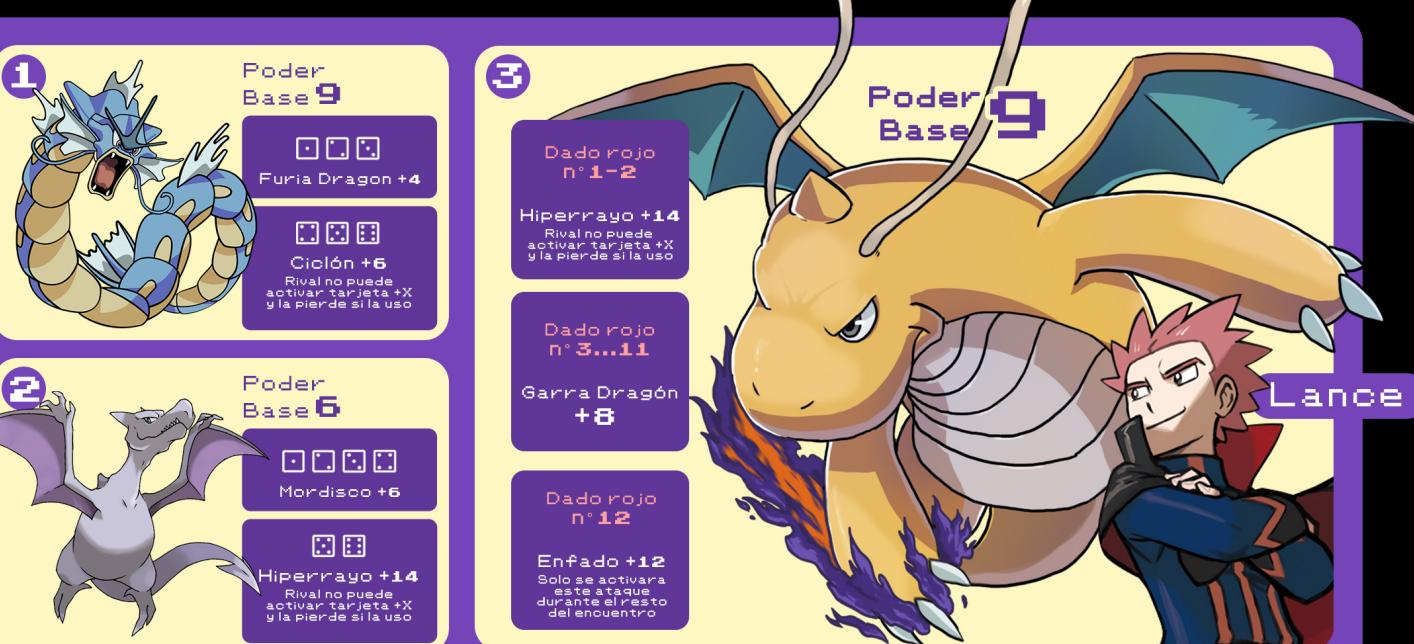
Constricción +5

Polución +4 Baja -3 el poder base del pokémon rival por todo el encuentro Veneno es inmune

1

2

3



1

Poder Base 9

Furia Dragón +4

Ciclón +6 Rival no puede activar tarjeta +X y la pierde si la usa

2

Poder Base 6

Mordisco +6

Hiperrayo +14 Rival no puede activar tarjeta +X y la pierde si la usa

3

Dado rojo n° 1-2

Hiperrayo +14 Rival no puede activar tarjeta +X y la pierde si la usa

Dado rojo n° 3...11

Garras Dragón +8

Dado rojo n° 12

Enfado +12 Solo se activa este ataque durante el resto del encuentro

Poder Base 9

Lance

*Paralizar no permite usar ataques especiales.

*Dormir deja con poder base 0 y no permite usar ataques especiales.