

Pokémon

Maestro Entrenador

Instructivo

Lee este instructivo antes de comenzar a jugar

Edades: 7 años en adelante
De 2 a 6 jugadores



¡AtrápaloS ya!

©1995, 1996, 1998 Nintendo, CREATURES, GAME FREAK.
TM & ® are trademarks of Nintendo. ©1999 Nintendo.
Rules ©1999 Hasbro, Pawtucket, RI 02862.
All Rights Reserved.



CONTENIDO

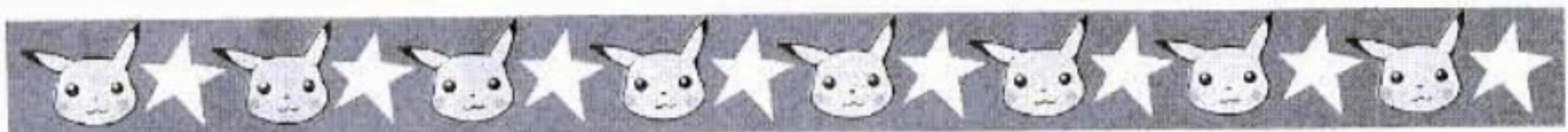
- 1 Tablero • 150 fichas Pokémon (6 de Primer Pokémon, 35 Rosas, 41 Verdes, 38 Azules, 26 Rojas y 4 Amarillas) • 6 alfiles • 5 tarjetas de Rival (Lorelei, Bruno, Agatha, Lance y Gary) • 1 charola • 54 tarjetas de Artefactos • 54 tarjetas de Eventos • 2 dados.

OBJETIVO

Ser el primer jugador en juntar 20 puntos de poder Pokémon, vencer a un Maestro Pokémon y convertirte en ¡el mejor Entrenador Pokémon!

PREPARANDO EL JUEGO

1. Con cuidado separa todas las fichas Pokémon y desecha los desperdicios. Almacena las fichas por colores en la charola. Asegúrate de colocarlas de forma que los jugadores no vean qué Pokémon es el que tiene cada ficha.
2. Coloca todas las fichas Pokémon (excepto las 6 fichas de Primer Pokémon con las orillas irregulares) boca abajo en los lugares vacíos del tablero haciendo correspondencia con sus colores. Por ejemplo, los primeros lugares del tablero son Rosas, por lo tanto coloca ficha Pokémon Rosas en esos espacios. Las 4 fichas Amarillas de Mazmorra Pokémon debes mezclarlas y colocarlas boca abajo en el espacio amarillo de tu tablero. De todos los colores de fichas Pokémon tendrás sobrantes (menos de las amarillas) colócalas por el momento en orden en la charola.
3. Coloca las 6 fichas de Primer Pokémon boca abajo junto al tablero y revuélvelas. Cada Entrenador elegirá una. Cada Entrenador deberá enseñar su ficha a los demás jugadores. ¿Será Bulbasaur, Charmander, Squirtle, Clefairy, Meowth o Pikachu? Debes colocar tu ficha de Primer Pokémon cerca del tablero en donde estés colocado para jugar. Si son menos de 6 jugadores debes colocar las fichas restantes en la charola.
4. Revuelve las 5 tarjetas de Rival y colócalas boca abajo sobre la Meseta Añil del tablero.
(Estas tarjetas las utilizarás al final del juego).
5. Revuelve las tarjetas de Eventos y colócalas junto al tablero.

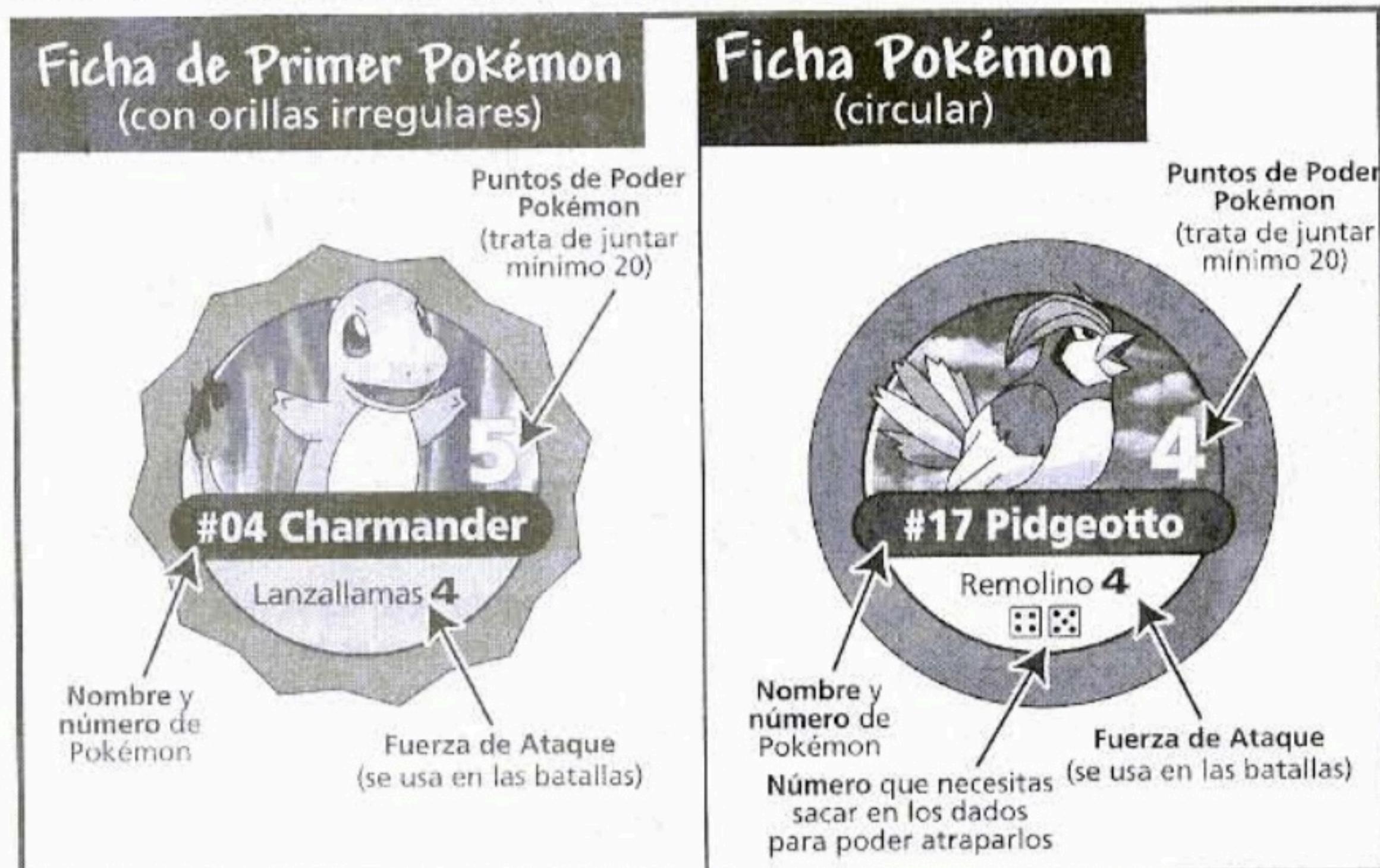


6. Revuelve las tarjetas de Artefactos y colócalas junto al tablero.
7. Cada jugador elige un alfil. Puedes elegir el del mismo color que tu Primer Pokémon si lo deseas.

EMPEZANDO EL JUEGO

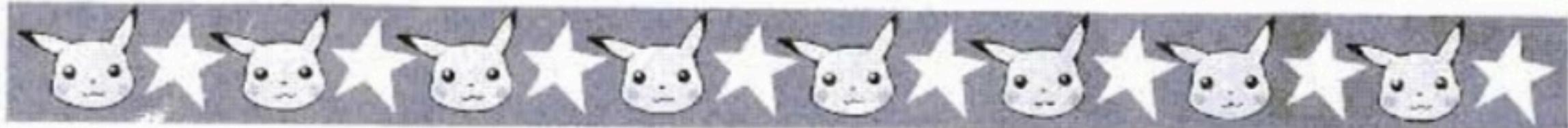
Coloca tu alfil en el lugar de inicio de Pueblo Paleta (abajo a la izquierda de tu tablero) que es donde comenzará la aventura.

FIGURA 1: Fichas Pokémon



¿QUIÉN COMIENZA EL VIAJE?

Observa el poder de tu Primer Pokémon, el número grande a la derecha, el número que aparece junto a la imagen del Pokémon (ver fig. 1). El Entrenador que tenga el Pokémon más débil (el de menor número) será el que inicie. Si dos o más Entrenadores están empatados, entonces tiran un dado. El que saque el mayor número será el primero. El juego pasa a la izquierda.



VIAJANDO

En tu turno debes tirar un dado. Avanza por el tablero el número de casillas que te indique. (Las Ciudades cuentan como espacios también).

Desde que dejas el Pueblo Paleta hasta que llegas a Ciudad Celeste, sólo puedes viajar en una dirección. Una vez que llegues a Ciudad Celeste llegarás a dos caminos: si vas al Este irás al Pueblo Lavanda o al Sur a la Ciudad Azafrán. Tú eliges. Una vez que hayas pasado Ciudad Celeste podrás ir en cualquier dirección que deseas durante el resto del juego. Por ejemplo: puedes avanzar a Ciudad Fuchsia en un turno y retroceder a la Ciudad Carmín en otro.

No puedes retroceder dos veces sobre un mismo lugar en un turno. Por ejemplo: si tiraste un 6, no puedes pasar el Pueblo Lavanda y retroceder nuevamente para regresar a él.

FIGURA 2: Espacios en el tablero

En el camino a la Meseta Añil, hay 3 tipos de casillas:

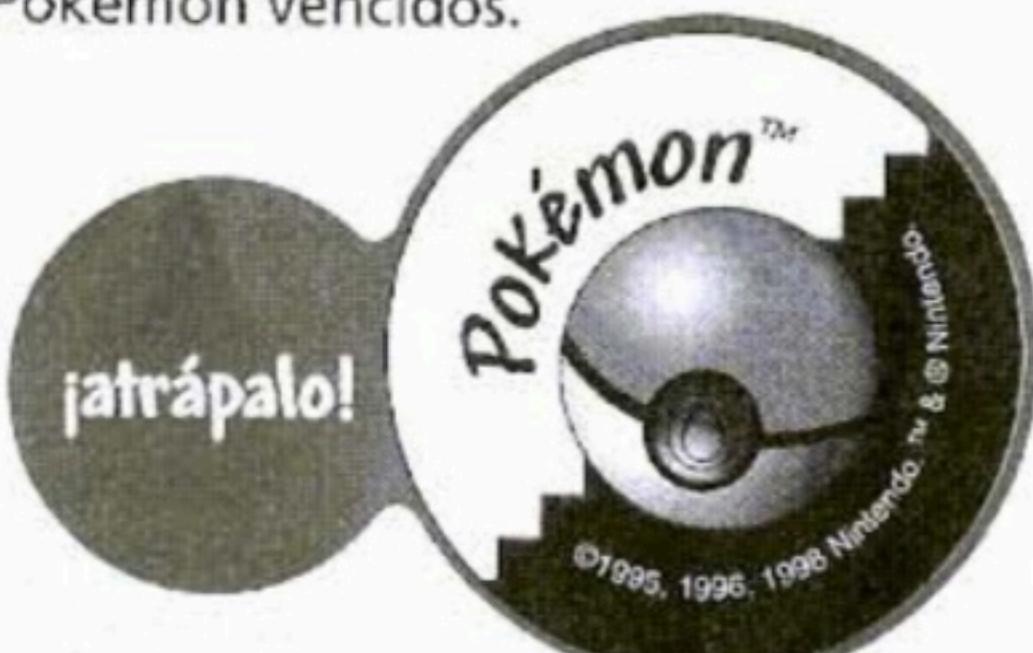
Pueblo Lavanda

Toma 2 tarjetas ARTEFA

Ciudad Celeste

Revive 1 Pokémon vencido o juega tu suerte con los dados: saca 1 ó 6 para revivir todos tus Pokémon

1. Ciudad o Pueblo: casi todos los lugares te hacen tomar tarjetas de Artefactos si llegaras a caer en una de ellas. Dos Ciudades tienen un Centro especial donde puedes revivir tus Pokémon vencidos.



2. ¡Atrápalos!: debes voltear la ficha de Pokémon de esa casilla y tratar de atraparlo. (Hablaremos de esto más adelante).

Toma una tarjeta de EVENTOS

3. Toma una tarjeta de Eventos: toma la tarjeta de arriba de la pila de tarjetas de Eventos y léela en voz alta para que todos los jugadores sepan lo que estás haciendo.



LAS CASILLAS

Si tienes que llegar a una casilla ya ocupada por otro Entrenador, puedes colocar tu alfil en la siguiente casilla vacía del tablero. (La excepción es la Isla Canela en donde más de un jugador puede ocupar esta casilla).

Sin embargo, si pasas a otro jugador durante el juego durante tu turno, puedes elegir quedarte en la casilla del oponente y ofrecer un Intercambio de Pokémon o luchar una Batalla (más adelante se explicará). Si hay más de un alfil en la casilla que pasaste no puedes ni intercambiar ni pelear contra ninguno.

NOTA: Si has decidido Intercambiar o Pelear con un Entrenador que has pasado en el camino, no debes obedecer las instrucciones que se indican en la casilla donde llegaste. Por ejemplo: si pasas un alfil en tu viaje y permaneces en una casilla de "Toma una tarjeta de Eventos", tu turno termina cuando el Intercambio se ha dado.

3 HABILIDADES DE ENTRENADOR POKÉMON:

ATRAPAR, INTERCAMBIAR Y PELEAR

Antes de comenzar tu viaje en la búsqueda para convertirte en el más Grande Entrenador Pokémon, debes aprender tres habilidades básicas: atrapar un Pokémon, intercambiar un Pokémon y luchar una Batalla de Entrenadores.

HABILIDAD 1: Atrapando un Pokémon

Para convertirte en el mejor, debes tener un buen equipo. Desde el momento en que sales de Ciudad Paleta, debes descubrir nuevos Pokémon, ¡atrápalos y serán tuyos!

Así es cómo:

1. Cuando caes en una casilla de ¡Atrápalos! Debes voltear la ficha Pokémon.
2. Debes observar el número de los dados que aparece en la parte inferior. Debes sacar uno de esos números cuando tires UN dado para poder atrapar ese Pokémon para que sea parte de tu equipo. **NOTA:** estos números son diferentes a los números de Poder (que aparecen en la parte superior derecha de la ficha) y a los de Fuerza de Ataque (que aparecen en la parte inferior de la ficha). Ver fig. 1.
3. Tarjetas de Artefactos de Pokébola
Puedes usar una tarjeta de Artefacto de Pokébola para ayudarte a atrapar un Pokémon, pero debes usar la tarjeta **antes** de que tires el dado. **NOTA:** sólo puedes usar una de estas tarjetas al tratar de atrapar un Pokémon aunque tengas más tarjetas.



Antes de tirar los dados para atrapar un Pokémon, juega esta tarjeta para sumar o restar 1 a tu tiro.

GRAN BOLA: Suma o resta 1 al tiro del dado.
Debes decidir si sumarás o restarás después de tirar el dado.



Antes de tirar los dados para atrapar un Pokémon, juega esta tarjeta para sumar 1 ó 2 a tu tiro.

ULTRA BOLA: Suma 1 ó 2 a tu tiro.
Decide cuánto sumarás después de tu tiro.



Antes de tirar los dados para atrapar un Pokémon, juega esta tarjeta para sumar 1, 2, 3 ó 4 a tu tiro.

BOLA MAESTRA: Suma 1, 2, 3 ó 4 a tu tiro.
Decide cuánto sumarás después de tu tiro.
Usa esta tarjeta cuando en realidad debas atrapar a un Pokémon.

Nota: estas tarjetas no pueden ser usadas para sumar a tu tiro de turno normal. Estas tarjetas sólo son para atrapar a un Pokémon.

4. **Si atrapas un Pokémon**, debes retirar esa ficha del tablero y colocarla junto a tus demás fichas del equipo. Si ésta es el primer Pokémon que atrapas, sólo tendrás a tu Primer Pokémon y a este nuevo. Debes ir contando los poderes de tus Pokémon ya que cuando sumes por lo menos 20 puntos de Poder podrás ir a la Isla Canela.

Debes reemplazar la ficha que atrapaste del tablero con una del mismo color que esté en la charola sin dejar ver qué Pokémon es. Si ya no hay fichas de ese color en la charola, deja ese espacio vacío.

5. **Si no tiraste el número que necesitabas para atraparlo**, deja la ficha de Pokémon boca arriba en la casilla donde lo encontraste. ¡Quizá otro Entrenador (o tú) quiera atraparlo más tarde!



HABILIDAD 2: Cómo intercambiar un Pokémon

¿Algún otro Entrenador tiene un Pokémon que tú quieras? Si en tu turno pasas a otro jugador, tienes la oportunidad de detenerte en esa casilla y ofrecerle a ese jugador que intercambien Pokémon. (Puedes ofrecer otros incentivos como Artefactos). Si el jugador no está interesado en el intercambio que propones, entonces deberás continuar tu camino y detenerte en el espacio que te destinaba el tiro del dado. Si el jugador acepta el intercambio, cambien las fichas de Pokémon correspondientes y tu turno termina.

NOTAS IMPORTANTES ACERCA DEL INTERCAMBIO:

1. Tu Primer Pokémon no se puede intercambiar.
2. Si tomas una tarjeta de "Eventos", debes intercambiar una ficha de Pokémon con otro jugador. (Esto se explica más adelante).

HABILIDAD 3: Cómo pelear una batalla

Cuándo pelear:

Si pasas a otro alfil, puedes detenerte en esa casilla y retarla a una Batalla de Entrenadores, o si sacas una tarjeta de ¡Ataca! de las tarjetas de Eventos, debes ofrecer un reto al Entrenador de tu elección.

En cualquier caso el otro Entrenador debe:

- Aceptar el reto ó
- Detener la pelea con una tarjeta de Muñeco Pokémon (esto se explicará más adelante en la sección de Tarjetas de Eventos)

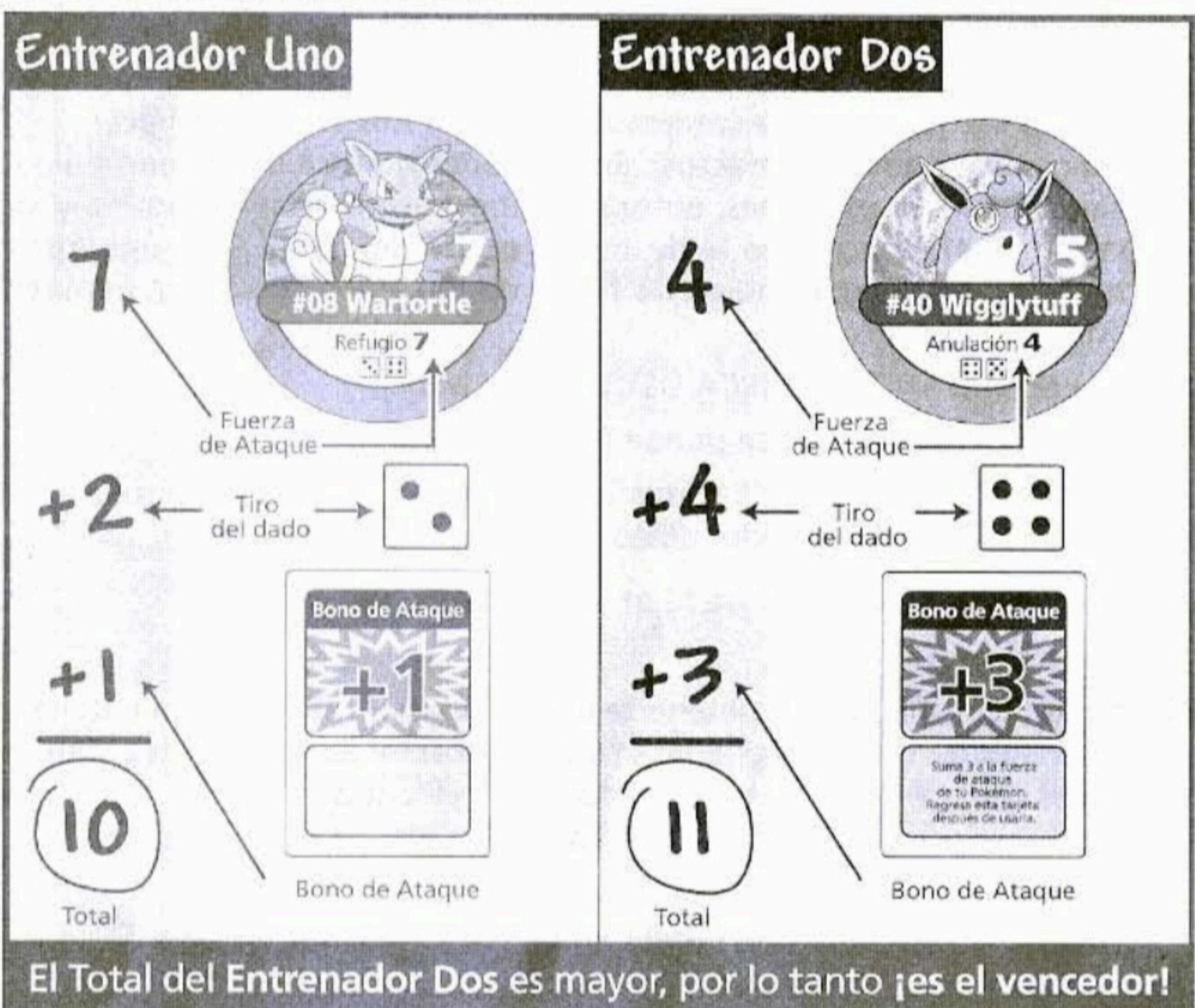
Cómo pelear:

1. Selecciona un Pokémon de tu equipo para la Batalla.
 2. Usa las tarjetas de Artefactos, las de Bono de Ataque. Puedes elegir una o dos tarjetas para sumar Fuerza de Ataque a tu Pokémon. Debes especificar cuántas tarjetas usarás como Bono pero déjalas a un lado boca abajo hasta después de tu tiro.
 3. Tira el dado para atacar. Tú y tu oponente tiran un dado.
 4. Voltea tus tarjetas de Artefactos-Bono de Ataque. **Suma la Fuerza de Ataque + el Tiro del Dado + Bono de Ataque de la/las tarjetas de Artefactos = Total de la Batalla.** El Entrenador con el mayor número en la suma, ¡será el vencedor de la Batalla!
- En caso de empate ambos jugadores tiran el dado nuevamente.





FIGURA 3: Ejemplo de una Batalla



5. El vencedor toma dos tarjetas de Artefactos al azar del Entrenador perdedor. Nota: si el perdedor sólo tiene una tarjeta de Artefacto, el vencedor puede tomar la otra tarjeta de Artefacto de la pila. Si el perdedor no tiene ninguna tarjeta de Artefacto, el vencedor tomará ambas tarjetas de la pila.
6. El Pokémon perdedor está vencido y fuera de combate, por lo que su Entrenador debe colocarlo boca abajo junto a él. Hasta que este Pokémon no sea revivido no puede:
 - Pelear ó
 - Sumar sus Puntos de Poder para llegar a la puntuación de 20.

Aún así los Pokémon vencidos no pueden intercambiarse con otros.



Reviviendo tus Pokémon

Un Pokémon vencido sólo puede ser revivido de estas tres formas:

1. Jugando una tarjeta de Artefacto de Poción ó
2. Tomar una tarjeta de Eventos de Centro Pokémon ó
3. Llegar a Ciudad Celeste o Ciudad Carmín. Cuando llegues a estos lugares puedes:

- Revivir **uno** de tus Pokémon vencidos ó
- Si tienes más de un Pokémon vencido puedes jugar tu suerte con los dados: si sacas 1 ó 6 en el tiro de dado, puedes revivir todos tus Pokémon vencidos. Si no sacas ni 1 ni 6 ningún Pokémon revive.

NOTA: una vez que un Pokémon es revivido, puedes usarlo para pelear y sumar sus Puntos de Poder para poder tener los 20 que necesitas.

TARJETAS DE ARTEFACTOS

En tu viaje, encontrarás muchas cosas que te pueden ayudar. Podrás obtener algunos Artefactos en las Batallas de Entrenadores y otras al tomar Tarjetas de Eventos. Hay muchos Artefactos que puedes usar a tu favor:



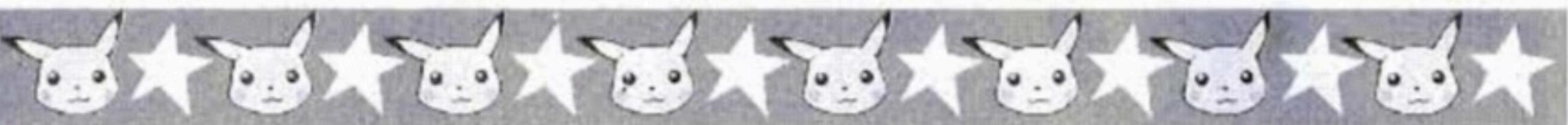
Bonos de Ataque: éstos pueden sumar 1, 2, 3, 4 ó 5 a tu Fuerza de Ataque durante una Batalla dependiendo de la tarjeta que elijas usar. Nota: estas tarjetas no pueden ser usadas para agregar números a tu tiro normal de pasos para avanzar casillas. **Estas tarjetas SOLO pueden ser usadas en las Batallas.**

Pokébola: ver **Habilidad 1** en la pág. 5 y 6 de Cómo atrapar un Pokémon.



Máquina del Tiempo: usa esta tarjeta para tirar nuevamente un dado, debes usarla inmediatamente después de haber tirado. **Puedes usar esta tarjeta en el turno de cualquiera, incluyendo el tuyo.**

Ejemplo: puedes usar esta tarjeta cuando tiras el dado para avanzar, o cuando vas a atacar, atrapar o revivir un Pokémon. Puedes usar esta tarjeta también para forzar a otro jugador a que tire de nuevo.



Vuela

En tu turno puedes volar a cualquier Ciudad o Pueblo en vez de tirar los dados.



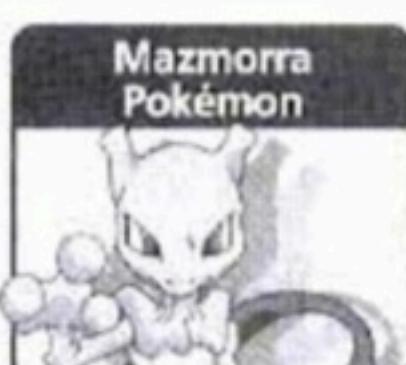
Poción

Utiliza la poción para revivir a un Pokémon vencido. Después continúa tu turno.



Muñeco Pokémon

Usa esta tarjeta para detener a cualquier jugador que quiera pelear o cambiar un Pokémon contigo. Regresa esta tarjeta después de usarla.



Mazmorra Pokémon

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

Vuela: usa esta tarjeta para moverte inmediatamente a cualquier Pueblo o Ciudad. Esta tarjeta es particularmente útil si necesitas llegar a un Centro Pokémon para revivir tus Pokémon.

Poción: úsala para revivir algún Pokémon vencido.

Muñeco Pokémon: usa esta tarjeta para detener a algún otro Entrenador que te rete a una Batalla.

NOTAS IMPORTANTES DE LAS TARJETAS DE ARTEFACTOS:

- Junta tarjetas de Artefactos y úsalas cuando las necesites.
- Usa las tarjetas de Artefactos sólo una vez y después regrásalas a la base de la pila.
- **Nunca puedes tener más de 7 tarjetas de Artefactos.** Si llegaras a tener más de 7 tarjetas, al final de tu turno deberás regresar ó usar la/s tarjeta/s de tu elección de forma que sólo tengas 7 en tu poder.
- Algunas tarjetas de Artefactos pueden usarse junto a otras al mismo tiempo. Casi todas las tarjetas de Artefactos deben usarse en tu turno pero hay otras que se pueden usar durante el turno de otro jugador.
- Puedes usar las tarjetas de Artefactos que tú deseas en tu turno, pero recuerda que sólo puedes usar un máximo de 2 tarjetas de Bono de Ataque por Batalla.

TARJETAS DE EVENTOS

Muchas cosas sucederán en tu viaje para convertirte en el más grande Entrenador Pokémon. No olvides que existen otros Entrenadores como tú que quieren ser el mejor. Una variedad de tarjetas de Eventos pueden cambiar tu destino. Una vez usadas, debes colocarlas boca abajo en la parte inferior de la pila de tarjetas de Eventos. Estas tarjetas no pueden acumularse como las tarjetas de Artefactos.

Mazmorra Pokémon: Trata de atrapar a uno de estos Pokémon místicos: Articuno, Zapdos, Moltres o Mewtwo. Estos Pokémon legendarios son fuertes en la Batalla pero difíciles de atrapar.



Así debes atrapar una Mazmorra Pokémon:

1. Elige una ficha amarilla y voltéala para descubrir cuál Pokémon es.
2. Tira el dado como si fueras a atrapar a cualquier otro Pokémon. Recuerda que si deseas usar una tarjeta de Artefacto de Pokébola para ayudarte a atraparlo, debes usar la tarjeta antes de tu tiro.
3. Si atrapaste a este Pokémon, ¡FELICIDADES!, coloca esta ficha Pokémon junto a tu demás equipo.
4. Si no obtienes el número que necesitas, ¡es una lástima!, volteá la tarjeta boca abajo, mézclalas y colócalas nuevamente. ¡Mejor suerte para la próxima!

Tarjeta de Oportunidad: Elige un Pokémon del color de la casilla donde caíste. ¡No necesitas tirar un dado para atraparlo! Ejemplo: si caíste en un espacio azul de "Toma una tarjeta de Eventos", puedes tomar cualquier Pokémon azul que esté en el tablero incluso los que estén boca abajo (pero también sobre el tablero).

Nota: si no hubiera ningún Pokémon de ese color, puedes elegir cualquier otro que se encuentre sobre el tablero a excepción de los amarillos.

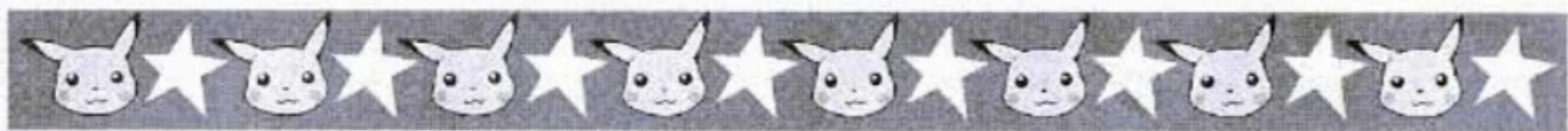


Centro Pokémon: Revive a cualquiera de tus Pokémon vencidos.

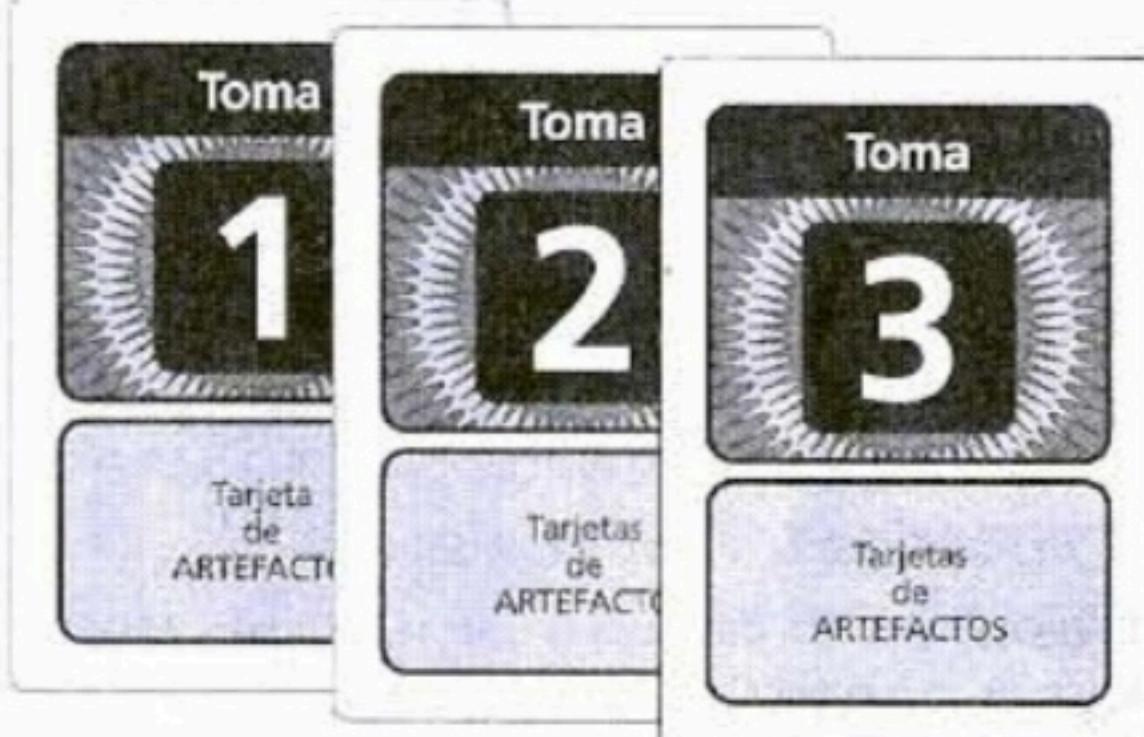


Intercambio: Debes dar uno de tus Pokémon a cualquier Entrenador y tomar uno que tú quieras que él tenga (exceptuando su Primer Pokémon). El otro Entrenador debe aceptar el cambio o detenerte con una tarjeta de Muñeco Pokémon.

Nota: Si todos los Entrenadores les queda sólo su ficha de Primer Pokémon, la tarjeta de Eventos no se puede usar y se debe regresar a la pila. Asimismo si tú solamente tienes tu ficha de Primer Pokémon al obtener esta tarjeta de Eventos, no la podrás utilizar y deberás regresarl a la pila.



¡A pelear!: Reta a cualquier otro Entrenador a una Batalla. No tienes que estar cerca de ellos en el tablero, el Entrenador debe aceptar este reto o detenerte con una tarjeta de Muñeco Pokémon. (Consulta el nivel 3 de Habilidades en la pág. 7 y 8)



**Tarjetas de:
"Toma 1, 2 ó 3 tarjetas de Artefactos"**

Toma ese número de tarjetas de la parte de arriba de la pila.

BONO EVOLUTIVO

Los Pokémon se vuelven más poderosos conforme van evolucionando. Algunos Pokémon evolucionan una o dos veces según van creciendo. Si logras reunir a todos los Pokémon de un grupo evolutivo, el Pokémon más alto tiene un Bono Evolutivo. Este bono ¡incrementará tu fuerza en una batalla!

Consulta la tapa del juego y úsala como referencia para ver los distintos Grupos Evolutivos Pokémon.

Dos Pokémon: si reúnes a los dos Pokémon que forman un grupo de dos, suma 3 puntos a la Fuerza de Ataque al Pokémon más evolucionado (el más fuerte). Ejemplo: si tienes a ambos Pokémon de un Grupo Evolutivo de dos, como Pikachu #25 y Raichu #26, tu ficha de Raichu obtiene un Bono Evolutivo automático de 3. (Figura 4)

Tres Pokémon: si reúnes todos los Pokémon de una serie de 3, suma 5 puntos a la Fuerza de Ataque al Pokémon más evolucionado (el más fuerte). Ejemplo: si tienes a los 3 Pokémon de un Grupo Evolutivo de 3 como Bulbasaur #1, Ivysaur #2 y Venusaur #3, entonces tu ficha de Venusaur obtiene un Bono Evolutivo automático de 5. (Figura 4).

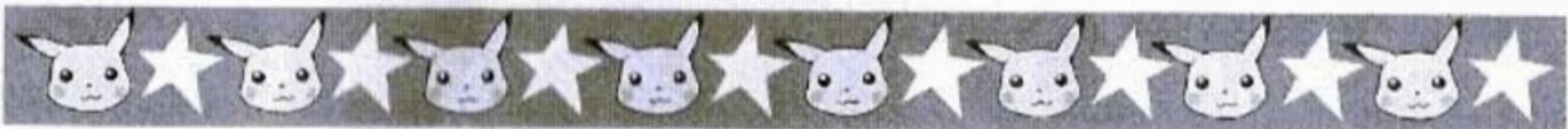
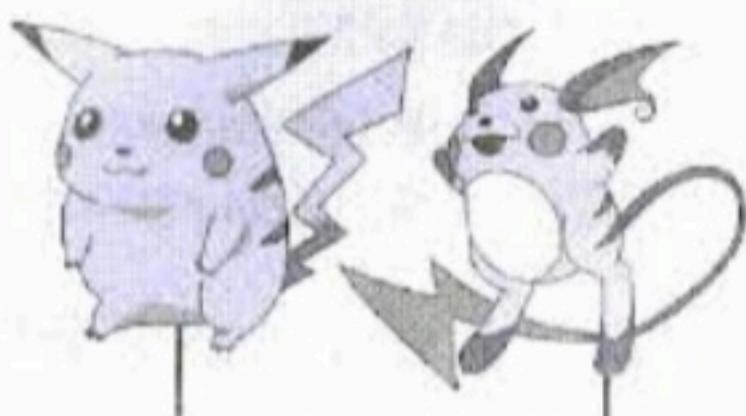


FIGURA 4: Ejemplo de Bonos Evolutivos

Serie de Dos



Serie de 2 de un Grupo Evolutivo



Fuerza
de Ataque

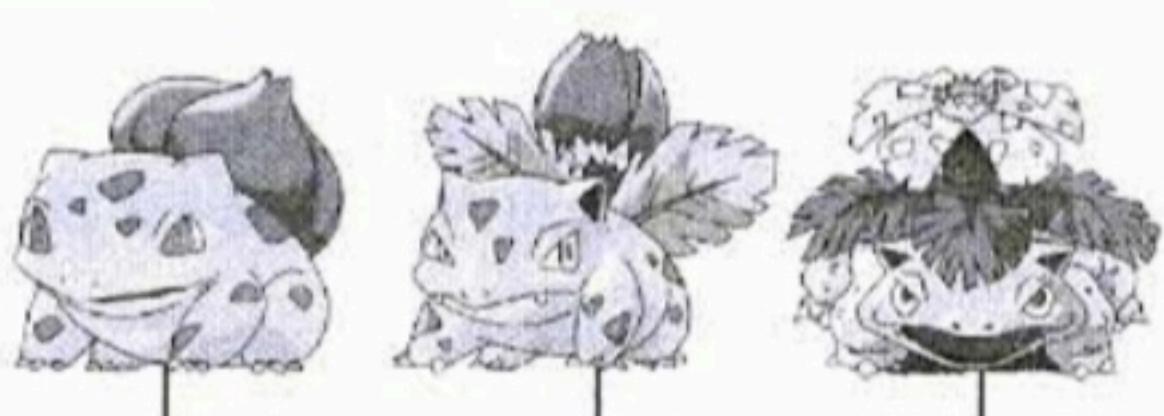
6

Bono
Evolutivo → +3

Nueva Fuerza
de Ataque
de Raichu

9

Serie de Tres



Serie de 3 de un Grupo Evolutivo



Fuerza
de Ataque

8

Bono
Evolutivo → +5

Nueva Fuerza
de Ataque
de Venusaur

13

Reúne tus Pokémon en Grupos Evolutivos para obtener
Fuerza de Ataque extra ¡con un Bono Evolutivo!



ISLA CANELA

NO necesitas sacar un tiro exacto para llegar a la Isla Canela y tomar 2 tarjetas de Artefactos. Por ejemplo si sacas un 5 pero estás a menos de 5 casillas de la Isla Canela puedes entrar a ella.

Nota: Puedes llegar a la Isla Canela durante el juego pero no puedes permanecer en la Meseta Añil a menos que ya hayas juntado los 20 puntos de Poder Pokémon.

MESETA AÑIL

Cuando tienes al menos 20 puntos de Poder Pokémon al final de tu turno, debes ir inmediatamente después a la Isla Canela. Sigue las instrucciones que se indiquen. En tu próximo turno puedes entrar a la Meseta Añil, tirar el dado y prepararte para luchar contra uno de los Maestros Pokémon (Lorelei, Bruno, Agatha, Lance o Gary).

Una vez que hayas entrado a la Meseta Añil, continúa avanzando por la Meseta Añil **en el sentido de las manecillas del reloj**, en la dirección que te indican las flechas amarillas alrededor del camino hexagonal hasta que llegues a la casilla de "Entra a la Batalla Final". (Puede que otros Entrenadores te alcancen después).

Si caes en una casilla de "Toma un Pokémon (Rojo, Azul o Verde)", elige una ficha Pokémon de ese color de las que se encuentran sobre el tablero, incluyendo las que están boca arriba. Despues sigue las instrucciones generales para atrapar un Pokémon (págs. 5 y 6).

Cuando un Entrenador llega a la casilla de "Entra a la Batalla Final" **con un número exacto del tiro**, todos los demás Entrenadores tiran un dado. Quien saque el tiro más alto debe tomar una tarjeta de Rival de la parte superior y verla en secreto. Ese Entrenador se convierte en un Maestro Pokémon (sólo durante lo que dura la Batalla).

Ojo: es probable que necesites dos tarjetas de Artefactos para poder vencer a un Maestro Pokémon.

COMIENZA LA BATALLA FINAL

Si has entrado a la Batalla Final, debes elegir un Pokémon de tu equipo para pelear. También puedes usar hasta dos tarjetas de Artefactos de Bono de Ataque al igual que en una Batalla normal de Entrenadores.

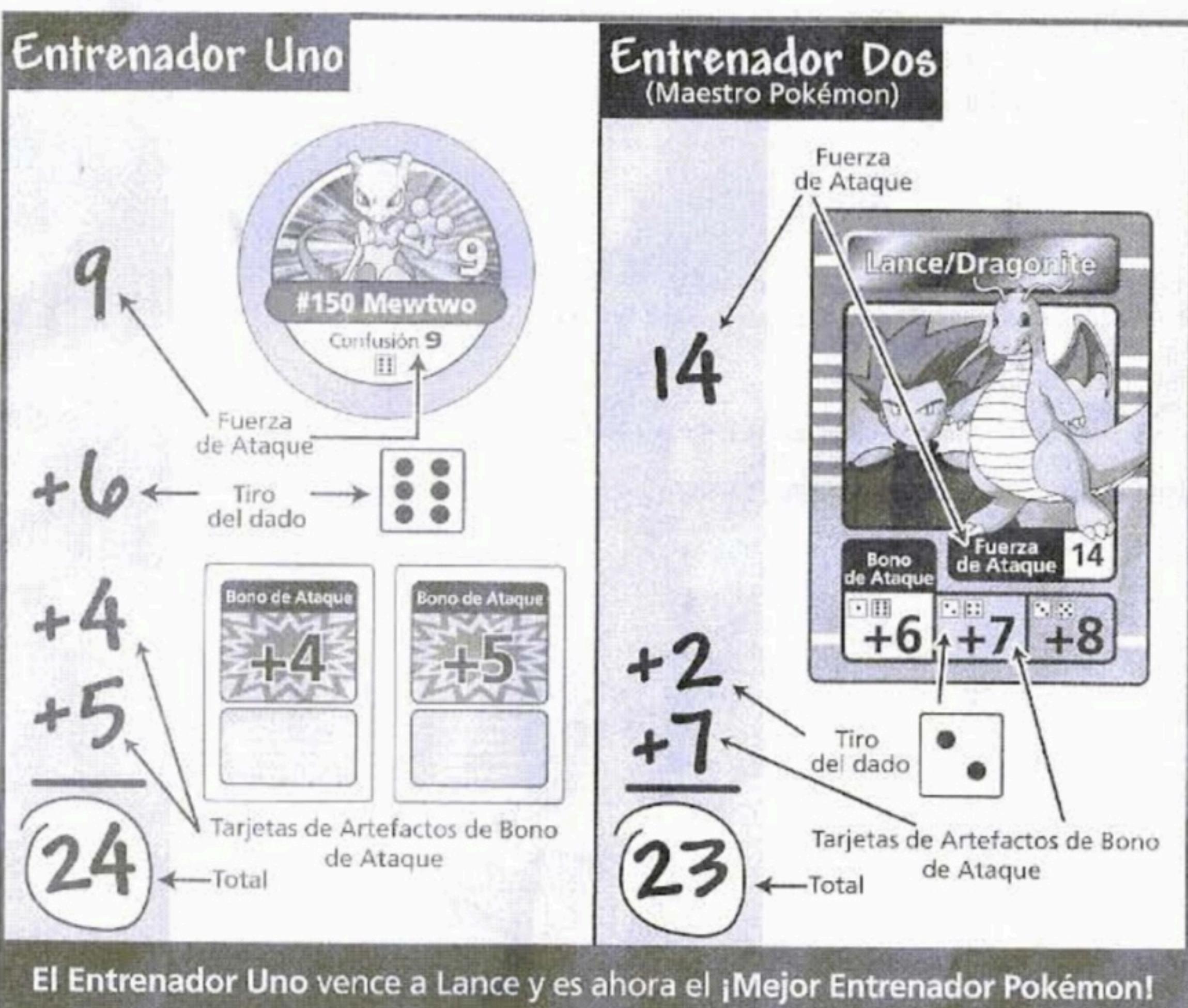
Una vez que hayas revelado el Pokémon con el cual vas a pelear, el otro Entrenador muestra la tarjeta de Rival y así sabrás contra quién estás peleando. ¿Cuál Maestro Pokémon es? ¿Cuál Pokémon está usando?



Cada Entrenador tira un dado y suma el Bono de Ataque. Recuerda: **Fuerza de Ataque + tiro del dado + Bono de ataque de la(s) tarjetas de Artefactos = Total de la Batalla**. El Bono de Ataque del Maestro Pokémon se determina por el tiro del dado que se muestra en la parte inferior de la tarjeta del Rival (fig. 5).

Ejemplo: si Lance tira un 2, el Bono de Ataque es 7 lo que suma un total de 23. (La Fuerza de Ataque de Lance es de 14 + el Bono de Ataque de 7 + el tiro de los dados de 2 = 23). Los Maestros Pokémon no pueden usar tarjetas de Artefactos.

FIGURA 5: Ejemplo de tarjeta de Rival (Lance)



En caso de empate, ambos jugadores tiran de nuevo.

Si vences a un Maestro Pokémon, el juego termina y ¡Serás el GANADOR!

Si pierdes, el Pokémon con el cual peleaste será vencido y deberás regresar a la Isla Canela.

Recuerda que tus Pokémon vencidos no puedes sumarlos para llegar a los



20 puntos que necesitas. Quizás debas revivir los Pokémon vencidos o atrapar más Pokémon antes de entrar a la Meseta Añil para enfrentarte a los Maestros Pokémon nuevamente.

El Entrenador que haya tirado en representación del Rival y gana, debe tomar dos tarjetas de Artefactos de la pila como recompensa. Después, todas las demás tarjetas de Rivales se mezclan y se colocan nuevamente en el centro de la Meseta Añil.

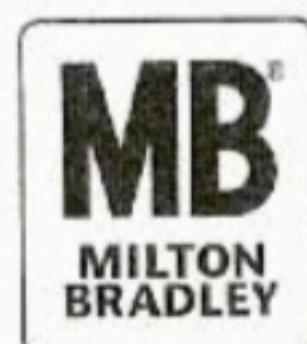
La próxima vez que alguien entra a una Batalla Final, tira de nuevo el dado para ver quién será el que juegue representando al Maestro Pokémon. El juego continúa hasta que uno de los Entrenadores gane una Batalla Final.

Distribuido por Hasbro de México, S.A. de C.V.
Periférico Sur no. 4124, 7º piso, Col. Jardines del Pedregal,
México D.F. C.P. 01900
RFC: HME-910724-IM5
Hecho en México.
Centro de Servicio: Calle Venado no. 163, Col. La Turba,
México, D.F. C.P. 13300 Tel. 5845-13-62
y del interior de la República 01-800-712-6225.



www.hasbro.com

PokéHoy
Maestro Entrenador



41215