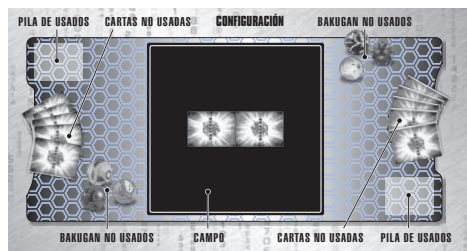


ESPAÑOL REGLAS DEL BAKUGAN®

ATRIBUTOS DE LOS BAKUGAN



REGLAS DEL BAKUGAN® Se trata de un juego para dos personas. Cada jugador tiene un equipo de 3 Bakuganes y cada uno trata de ser el primero en capturar 3 cartas Portal.

DISTRIBUCIÓN Cada jugador necesita 3 Bakugan, 3 cartas Portal (una de cada color) y 3 cartas Poder (una de cada color). *(Las cartas Portal son más pesadas que las otras y abren el Bakugan).* Los jugadores deben sentarse uno frente al otro, a unos 75 cm de distancia. El área de juego debe ser plana y lisa. El espacio entre los dos jugadores se llama "campo". Cuando estén listos, cada jugador dice: "Campo... ¡abierto!".

Los jugadores deben tener en las manos las cartas que no hayan usado (o dejarlas boca abajo), para que su oponente no pueda verlas. Sus Bakugan no utilizados deben estar cerrados *(en forma de canica)*. Cada jugador tiene una pila de usados a su izquierda, donde colocará todas las cartas Poder que haya jugado, las cartas Portal que haya ganado y los Bakugan usados.

¡A JUGAR! Cada jugador coloca una de sus cartas Portal boca abajo *(es decir, con el logo de Bakugan hacia arriba)* frente a su oponente, de modo que apenas se toquen en la parte superior, mientras dice "Carta Portal... ¡listo!".

NOTA: La colocación de la carta Portal se realiza al inicio de cada turno, cuando no haya ninguna carta Portal en el campo.

El jugador más joven tiene el primer turno.

Los jugadores se alternan.

El jugador al que le toque el turno selecciona un Bakugan y dice: "¡Lucha de Bakugan!".

Para comenzar, un jugador hace rodar uno de sus Bakugan no usados hacia las cartas Portal en el campo, o también puede jugar la carta Poder antes de lanzar el Bakugan. *(Cada carta Poder indica cuándo puede jugarse: antes, durante o después de una batalla).*

¿QUÉ PASA DESPUÉS DE QUE UN JUGADOR TIIRA? Si un jugador tira un Bakugan y falla, el Bakugan va a dar a la pila de usados del mismo jugador. Si el Bakugan se abre en una carta Portal y no hay otro Bakugan en ella, será el turno del otro jugador.

Si el Bakugan se abre en una carta Portal y el otro jugador tiene un Bakugan en esa carta, se inicia una batalla. Ver "¡BATALLA!".

Si el Bakugan se abre en una carta Portal y este jugador ya tiene un Bakugan en esa carta, puede pasar una de dos cosas:

- Si no hay otra carta Portal en juego o si este jugador ya tiene un Bakugan en la otra carta Portal, el jugador gana esa carta Portal sin que el otro pueda hacer nada. Entonces la colocará, junto con sus dos Bakugan, en su pila de usados. El turno pasa al otro jugador.
- De lo contrario, este Bakugan se mueve a la otra carta Portal. Si esa carta Portal no tiene un Bakugan del contrincante, tocará el turno al otro jugador.

Pero si lo tiene, comienza una batalla. Ver "¡BATALLA!".

¡BATALLA! Una batalla se da cuando un Bakugan se enfrenta a otro Bakugan, uno de cada jugador, por encontrarse en la misma carta Portal.

Levanten los dos Bakugan de la carta Portal y lean el Poder G de cada uno de ellos. *(Se encuentra en el interior del Bakugan).*

REVELADO DEL PORTAL: Den vuelta la carta Portal y hagan lo que indica.

CARTAS PODER: Si se quiere, pueden jugarse las cartas Poder: primero le toca al jugador en turno. Cada carta Poder indica cuándo puede jugarse. Avisa a tu oponente que vas a jugar la carta, haz lo que ella dice y luego colócala en la pila de usados.

BONO DE ATRIBUTOS DE LA CARTA PORTAL: Una vez que los dos jugadores hayan terminado de jugar sus cartas Poder, sólo hay que igualar el color de un Bakugan con el color del símbolo en la carta Portal y sumar ese número al del Poder G del Bakugan.

La batalla la gana el Bakugan que tenga el Poder G más alto. El jugador que gana la batalla pone la carta Portal en su pila de usados. Cada Bakugan va a dar a la pila de usados de su dueño.

EMPATES: La batalla la gana el primer Bakugan que se colocó sobre la carta Portal.

REGLAS ADICIONALES (Preguntas frecuentes):

P: ¿Qué pasa cuando me toca a mí y ya no me quedan Bakugan sin usar?

R: Los Bakugan en la pila de usados deben volverse a poner en la pila de no usados, y se utiliza uno de ellos.

P: ¿Qué atributo tiene un Bakugan claro?

R: Su atributo es el mismo que el de su oponente en esta batalla. Si el oponente también es claro, los dos jugadores eligen de qué color es su Bakugan al inicio de la batalla, antes de que se dé vuelta a la carta.

P: Tengo una carta que no va de acuerdo con estas reglas. ¿Qué sucede en este caso?

R: Las cartas siempre deben respetarse antes que las reglas.

P: ¿A qué distancia debo estar para rodar cuando me toca a mí?

R: Por lo menos a dos cartas de distancia de las cartas Portal.

P: ¿Qué pasa si ruedo un Bakugan y sólo se abre parcialmente?

R: Cuenta como abierto.

BUKAGAN TRAP La Bukagan Trap se juega durante una batalla *(de tus cartas no usadas)*. Debe ser igual al atributo de tu Bakugan en la batalla. En la carta Portal, coloca tu Bukagan Trap y ábrela.

EFFECTO: Podrías cambiar el atributo de tu Bakugan combatiente a cualquier Atributo revelado en el interior de tu Bukagan Trap.

REGLAS DEL BAKUGAN BATTLE GEAR, EL NIVEL DE PODER Y LA EVOLUCIÓN ESPECIAL:

BAKUGAN BATTLE GEAR

NOTA: Cada BAKUGAN BATTLE GEAR viene con una carta de referencia. Estas cartas no se ponen en la pila de usados ni en la de no usados. Se mantienen cerca, para poder ver cualquier regla especial que contengan.



Los BAKUGAN BATTLE GEAR se juegan durante una batalla *(de tus cartas sin usar)*. Para abrirlo, coloca tu BAKUGAN BATTLE GEAR sobre tu Bakugan. El Bakugan Battle Gear también puede abrirse en una carta Portal. Suma el Poder G revelado en el interior de tu BAKUGAN BATTLE GEAR, al de tu Bakugan combatiente. Si el atributo de tu Bakugan es igual a cualquiera de los atributos en tu carta de referencia, entonces también obtienes esa poder.

O bien, si tu BAKUGAN BATTLE GEAR es igual al color de la carta Portal *(bronce, plata o cobre)*, puedes elegir uno de los poderes en la carta de referencia para usarlo en esta batalla.

La Bukagan Trap y el BAKUGAN BATTLE GEAR se mueven como los Bakugan normales. Al final de la batalla, pasan a tu pila de usados. Cuando ya no tienes Bakuganes que rodar, todos tus Bakuganes, la Bukagan Trap y el BAKUGAN BATTLE GEAR pasan a la pila de cartas no usadas.

Cada jugador puede incluir un total de 2 Bakugan Trap y/o BAKUGAN BATTLE GEAR en un juego. *(4 en un Gran juego).*

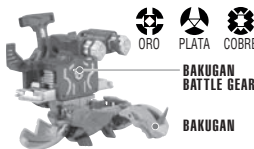
NIVEL DE PODER El nivel de poder del juego es el número total de cartas Portal en las pilas de usados de todos los jugadores. Si lo ves en una carta Poder, quiere decir que no puedes usar esa carta hasta que el nivel de poder del juego sea de al menos el mismo número que el que aparece en la carta.

EVOLUCIÓN ESPECIAL

NOTA: Cada EVOLUCIÓN ESPECIAL del Bakugan viene con una carta de referencia. Estas cartas no se ponen en la pila de usados ni en la de no usados. Se mantienen cerca, para poder ver cualquier regla especial que contengan.

La EVOLUCIÓN ESPECIAL del Bakugan no comienza el juego en la pila de usados del jugador. Para obtener una EVOLUCIÓN ESPECIAL del Bakugan en el juego, debes cumplir dos condiciones *(se encuentran en la carta de referencia)*. Primero, el nivel de poder del juego deberá ser por lo menos igual al nivel de poder de la carta. Y segundo, debes tener un Bakugan en tu pila de usados o en la de no usados para que pueda evolucionar *(también se muestra en la carta de referencia)*. Si reúnes estas dos condiciones, puedes pasar tu turno y cambiar la EVOLUCIÓN ESPECIAL del Bakugan por aquella de la que evolucionó.

EL GRAN JUEGO – El siguiente nivel de Bakugan. En el Gran juego, cada jugador usa 6 Bakugan, 6 cartas Portal *(dos de cada color)* y 6 cartas Poder *(2 de cada color)*. Todas las cartas deben ser únicas *(no debes tener duplicados)*. Para comenzar, cada jugador coloca 2 cartas Portal lado a lado en el campo. Se siguen las mismas reglas de Bakugan, pero el ganador deberá capturar ahora 6 cartas Portal en lugar de 3.



? Visita www.Bakugan.com
para obtener más información sobre Bakugan