



# KUMITE

WARGAME PARA COMBATES DE ARTES MARCIALES

椎草  
侍米忍  
侍椎忍







#### CREACION Y ADAPTACION

Javí Imperio

#### MAQUETACION Y DISEÑO

Sergio Font

#### PORTRADA E ILUSTRACIONES

Antonio Vázquez

#### DISEÑO CARTAS DE JUEGO

Sergio Font

#### DISEÑO DEL LOGO

Abraham Cereto

#### CORRECTOR DE ESTILO

Jacobo Rivera

#### COLABORADORES

Fernando Morillo

Rubén Cárdenas

Joe Galvez

José Moreno "Lajabega"

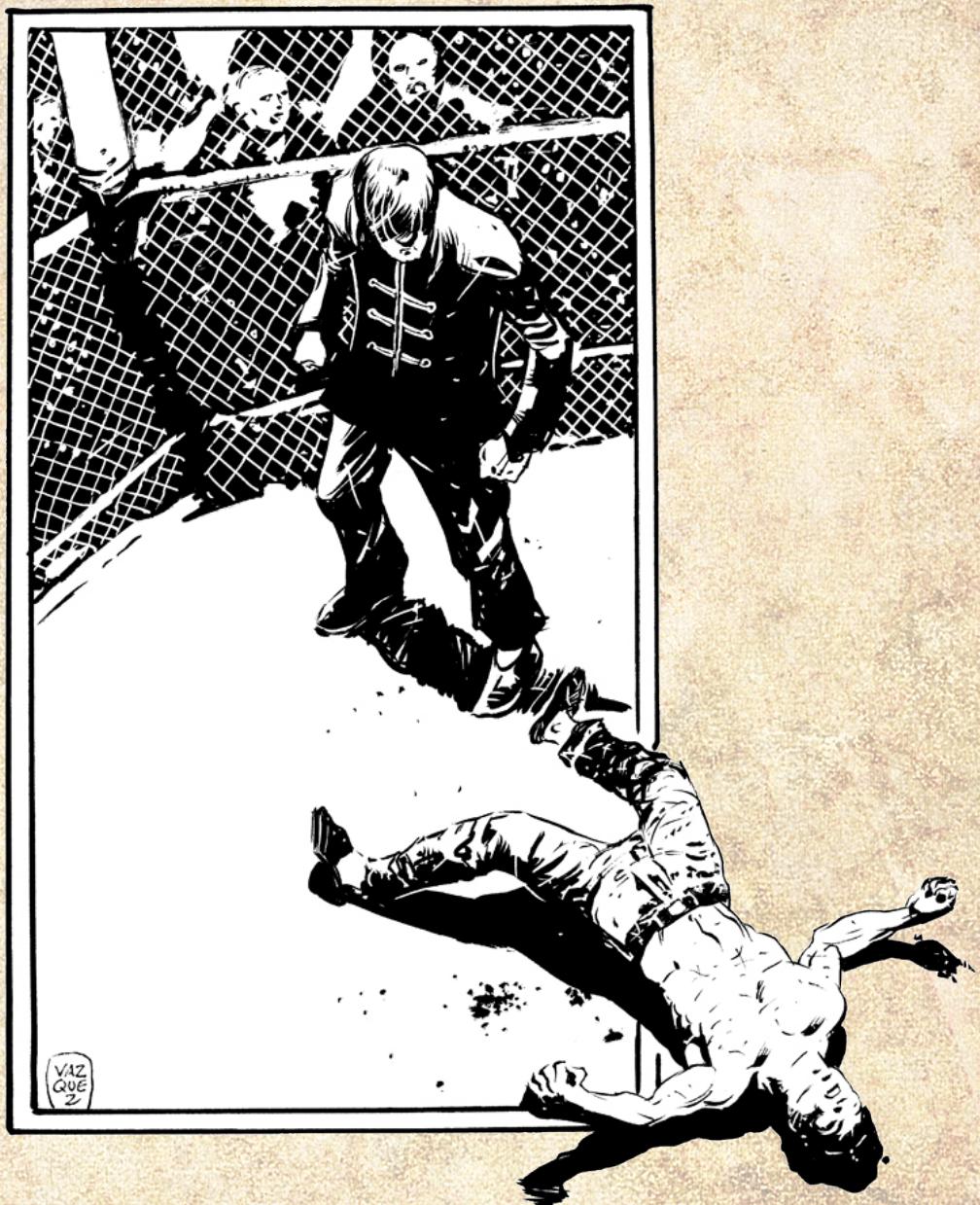
Miguel Gaitán

Quino Ruiz

Antonio Peña

*“Yo no temo al hombre que ha lanzado mil patadas,  
yo temo al hombre que ha lanzado una patada mil veces.”*

*-Bruce Lee-*



VAZ  
QUE  
Z

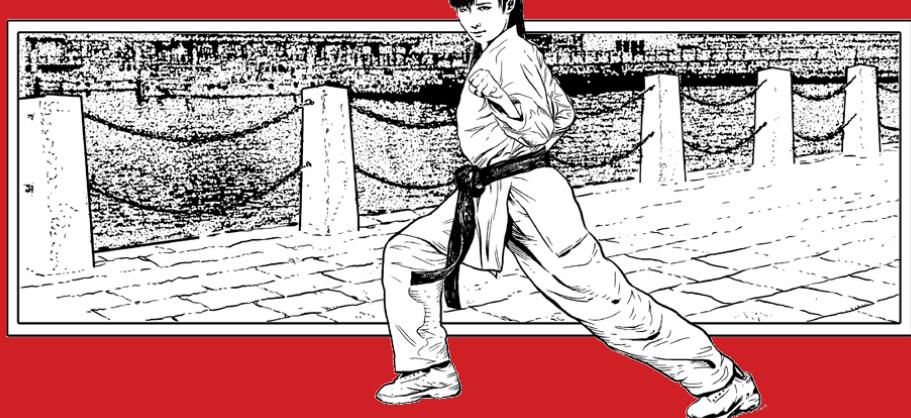
# PRESENTACIÓN

Kumite es un wargame de miniaturas que recrea combates al KO entre luchadores de élite de todos los lugares del planeta, practicando distintas artes marciales y queriendo alzarse con la victoria para así convertirse en el mejor combatiente del mundo.

Kumite es una combinación de juegos tanto tipo wargame de estrategia como juegos de mesa y cartas, tomando de ellos algunas mecánicas para combinarlas entre sí y de ese modo obtener un sistema de juego entretenido para los participantes.

Kumite puede jugarse como partidas aisladas para echar un rato o como una campaña tipo Torneo de Artes Marciales en la que los acontecimientos se van enlazando, contando el argumento de los mismos protagonistas de una partida a otra. Es un juego en el que se han tenido en cuenta todos los detalles, intentando que las partidas sean lo más realistas posibles y que nunca se sepa lo qué te deparará los cruces en los combates.

Debes de tener en cuenta que este wargame está concebido para echar buenos ratos de risas, por eso, la competición debe quedar en un segundo plano y la deportividad debe ser el principal factor a tener en cuenta. Así pues, antes y después de jugar la partida debéis saludaros como disciplinados artistas marciales que sois, y ante cualquier duda de juego... se tira al azar para resolverlo.



# INDICE

UTILES DE JUEGO.....	Pag.8
-Que necesitas para jugar.....	Pag.8
-Miniaturas.....	Pag.8
-Marcadores.....	Pag.9
-Cartas.....	Pag.10-11
ARTISTAS MARCIALES.....	Pag.12
-Fichas de personaje y perfiles.....	Pag.12-13
-Características.....	Pag.12-13
-Atributos.....	Pag.12-13
CREACIÓN DE PERSONAJES.....	Pag.14
-Elegir Atributos.....	Pag.14
-Datos generales y características.....	Pag.14-17
REGLAS BÁSICAS.....	Pag.18
-Tiradas, modificadores y sistema de éxitos.....	Pag.18
-Movimiento y encaramiento.....	Pag.19
-Zonas de control.....	Pag.20
LA PARTIDA.....	Pag.22
-Preparación del juego.....	Pag.22
-Tatami.....	Pag.22
-Tabla de elección de Tatami.....	Pag.23
-Cartas de evento.....	Pag.24
-Mazo de cartas.....	Pag.24
-Desarrollo de la partida.....	Pag.25
-Turno activo.....	Pag.26
-Acciones Básicas.....	Pag.27
-Combate,ataques,defensas,neutrales y combos.....	Pag.28-29
-Desarrollo de un combate.....	Pag.30
-Combate sin cartas o sin PA.....	Pag.31
-Daño.....	Pag.32
-Potencia de impacto.....	Pag.32
-Tabla de Lesiones.....	Pag.33
-Situaciones en los combates.....	Pag.34
-Combate trabado/inmovilizado.....	Pag.36-37
-Victoria.....	Pag.38
CAMPANÍA.....	Pag.39-41
-Modo Arcade.....	Pag.40
-Modo Campeón Mundial.....	Pag.41

# UTILES DE JUEGO

## QUE NECESITAS PARA JUGAR

Para jugar a Kumite necesitarás una serie de materiales básicos para cada jugador que participe en las partidas. Son dados, zona de juego, cartas, marcadores, ficha de luchador y, por supuesto, miniaturas.

### DADOS

Los dados que usaremos durante las partidas serán de seis caras, el cual lo denominaremos como D6 a partir de ahora. Necesitarás unos 10 de ellos para cada jugador. Adicionalmente, para las campañas, necesitaremos tan solo un dado de diez caras (D10).

### ZONA DE JUEGO

Las partidas se desarrollan en un tapete o superficie de juego con cuadrículas. Así pues, cuando nos refiramos a movimientos o distancias, el valor numérico entre estos cuadros serán esas casillas. La superficie de juego será de 8 filas por 8 columnas, siendo el tamaño de cada cuadrícula de al menos 2'5 cm. cada una, incluyendo también otra línea de cuadrículas del mismo tamaño en la parte externa que rodea el área de combate que será la zona de seguridad. Este conjunto de casillas lo denominaremos Tatami.

### MINIATURAS

Este wargame es un juego enfocado a desarrollarse con miniaturas en escala 28/32 mm. Por eso, en Imperio Wargames, podréis encontrar nuestra gama de miniaturas de artistas marciales, pudiendo elegir entre una gran variedad de disciplinas.

## MARCADORES

*En Kumite se usan una serie de marcadores de estados para indicar los efectos que puede sufrir un luchador en distintas situaciones. Vamos a ver cada uno de ellos:*

**-On Fire:** Se coloca cuando el luchador está motivado o con la moral alta.

**-En Guardia:** Se coloca cuando el luchador se queda a la espera de que el otro luchador haga su turno.

**-Inmovilizado:** Se coloca cuando el luchador está apresado por una llave de Sumisión u otros.

**-Cegado:** Se coloca cuando un luchador queda con la visión parcialmente difusa debido a la sangre, un golpe o le han tirado algo.

**-Desorientado:** Se coloca cuando un luchador ha recibido un impacto que merma ligeramente sus capacidades.

**-Aturrido:** Se coloca cuando un luchador ha recibido uno o varios golpes suficientemente fuertes como para dejarlo desconcertado.

**-Knockout:** Se coloca cuando un luchador ha perdido todos los puntos de Stamina de su ficha.

**-Trabado:** Se coloca cuando el luchador está apresando a un rival con una llave de Sumisión u otros.

'Los marcadores de juego para Kumite podréis descargarlos gratuitamente en nuestra web, o adquirirlos en nuestra tienda on line.

# UTILES DE JUEGO

## CARTAS DE JUEGO

En Kumite necesitarás una baraja de cartas específica de juego donde se recogen todo tipo de técnicas variopintas. Cada carta tiene impresas una serie de información útil a la hora de usar para el combate.

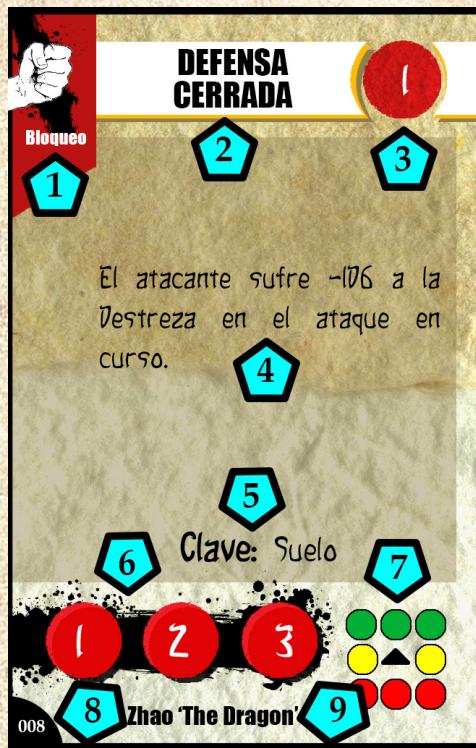
## CARTAS DE EVENTOS

En los Packs podremos encontrar unas tarjetas denominadas Cartas de Eventos. Estas cartas se pueden colocar antes de la partida en el Mazo de Cartas de Juego como parte de tu mazo y pueden afectar a artes marciales,tatamis, técnicas...,,indicándose en la descripción de la propia carta.

## DESCRIPCIÓN DE CARTAS

1. Tipo de Acción: indica la acción que puedes llevas a cabo, pudiendo ser de 9 tipos: Patadas, Puños, Proyecciones, Sumisiones, Bloqueos, Luchaciones, Neutros, Esquivas y Suelo.
2. Nombre de Acción: indica el nombre de la técnica que usas.
3. Coste: indica el gasto de Puntos de Acción (ver más adelante) que debes invertir para llevar a cabo dicha acción.
4. Descripción: Indica los efectos que causan al realizar la técnica. Puede tener efectos inmediatos al poner la carta en juego o que el efecto se produce si el ataque o defensa tiene éxito.
5. Claves: Podéis encontrar varias Claves. Si al final de la descripción aparece la palabra 'Suelo', indica que el atacante puede llevar a cabo la técnica desde el suelo. Si indica 'Suelo + Suelo' ambos luchadores tienen que estar en el suelo para hacer la técnica. Si indica 'Solo Suelo' la técnica solo puede hacerse si el atacante está en el suelo.Si al final de la descripción de la técnica aparece la palabra 'Trabado', indica que si la técnica tiene éxito el atacante quedara Trabado con el enemigo. Como consecuencia, el defensor se considerará Inmovilizado.
6. Combo: indica el momento que puedes lanzar una técnica para enlazar acciones consecutivas. Estará dividida en 3 oportunidades: 1<sup>a</sup>, 2<sup>a</sup> y 3<sup>a</sup> o Final.

7. Zona de Dominio: indica que zona es la óptima para llevar a cabo la técnica. Estará dividida en 3 colores: blanco (óptima), azul (compleja) y Rojo (adversa).
8. Número de Carta: este número de tres dígitos indica qué número de carta posee la técnica en la colección del mazo.
9. Special Card\*: Algunas cartas poseen el nombre de un personaje o de un pack al que pertenecen en la parte inferior de la tarjeta. Son técnicas o eventos que sólo pueden ser adquiridos en los Special Packs y/o con las figuras de la gama 'Kumite'.



# ARTISTAS MARCIALES

## FICHA DE LUCHADOR Y PERFILES

Cada personaje deberá tener una Ficha de Luchador donde encontrarás unas zonas para llenar con datos generales, características y atributos del artista marcial. Esta ficha estará disponible para su descarga en la web o al final de este reglamento.

### DATOS PERSONALES

Los datos generales es la información del luchador. Encontrarás:

- Nombre:** Es el nombre que asignas a tu personaje.
- Nacionalidad:** Es la nación que eliges para tu luchador, según a la zona geográfica que pertenezca, tendrá unos beneficios.
- Dojo:** Es a la escuela de Artes Marciales a la que pertenece.
- Arte Marcial:** Es el estilo de lucha que tu personaje practica

### CARACTERÍSTICAS

En las características del luchador indica las habilidades o puntos fuertes de este. Encontrarás:

#### **Corpulencia:**

Es la masa corporal del luchador, que condicionará algunos de los atributos tanto positiva como negativamente.

**Acciones Desfavorables:** Son las técnicas, ya sean de ataque como de defensa que no usa habitualmente en su arte marcial, obteniendo un bono negativo por ello. Pueden ser en las técnicas de las cartas o en los atributos.

#### **Acciones Favorables:**

Son las técnicas, ya sean de ataque como de defensa que usa habitualmente en su arte marcial, obteniendo un bono positivo por ello. Pueden ser en las técnicas de las cartas o en los atributos.

## ATRIBUTOS

Cada miniatura, tienen unos valores numéricos que influirán durante las partidas y deberán ser lanzados como D6 en las tiradas para averiguar si lleva a cabo acciones o situaciones, llamados Atributos (a excepción de la Stamina la cual deberás ir restando o sumando).

Existen 7 atributos para cada figura: Iniciativa, Puntos de Acción, Movimiento, Destreza, Reflejos, Resistencia y Stamina. Vamos a explicar cada una de ellas:

**-Iniciativa (IN):** Expresa la capacidad de reaccionar o tomar decisiones primero en un combate.

**-Puntos de Acción (PA):** Indica el número de acciones que pueden llevar a cabo los luchadores durante el turno.

**-Movimiento(MV):** Indica la cantidad de cuadrículas que el personaje puede mover en su turno o cambiar el encaramiento del mismo.

**-Destreza (DS):** Expresa la capacidad general del personaje de atacar, teniendo en cuenta su entrenamiento, experiencia y motivación.

**-Reflejos (RF):** Representa la capacidad de reacción del personaje al defenderse ante distintas situaciones de ataque.

**-Resistencia (RS):** Representa la capacidad de absorber el daño sufrido por los golpes recibidos.

**-Stamina (ST):** Representa la cantidad de daño que un personaje puede acumular antes de quedar KO.

# CREACIÓN DE PERSONAJE

*A la hora de crear tu personaje, debes tener en cuenta una serie de requisitos para que tu luchador sea válido. Vamos a ir paso a paso explicando cómo debes ir haciendo la confección.*

## ESCOGER DATOS GENERALES Y CARACTERÍSTICAS

Lo primero es elegir los tres datos generales y características que dimos anteriormente. La más fácil de todas es ponerle un nombre a tu luchador, y como es lógico, no vamos a crear un punto específico para ello. Pero sí vamos a crear tres puntos importantes para empezar con la confección de tu luchador: la nacionalidad, el arte marcial y la corpulencia.

## ELEGIR ATRIBUTOS

Cada personaje debe tener unos valores numéricos en cada uno de sus atributos con unos mínimos y máximos, que serán los D6 que lanza dependiendo de la situación o acción que quieras llevar a cabo. Eso sí, excepto la Stamina que tiene un valor numérico que irás restando conforme el luchador vaya recibiendo daño.

Todos los luchadores comienzan con un perfil básico, el cual puedes modificar añadiéndole una serie de puntos sin pasarte del máximo para personalizar aún más tu personaje. Puedes invertir hasta 12 Puntos de Creación repartiéndolos como tú quieras entre los distintos atributos, pero nunca sobrepasando el límite establecido. No obstante, si podrá sobreponer ese límite con los beneficios de construcción del personaje, como la nacionalidad o su arte marcial. Cuando inviertes un punto de creación en un atributo, sumas 1D6 a dicho atributo, a excepción de la Stamina que conseguirás un punto adicional.

ATRIBUTOS	MINIMO PUNTOS (D6)	MAXIMO PUNTOS (D6)
Iniciativa	2D6	6D6
Puntos de Acción	5D6	12D6
Movimiento	5D6	8D6
Destreza	3D6	6D6
Reflejos	3D6	6D6
Resistencia	0D6	3D6
Stamina	10	15

## NACIONALIDAD

Los luchadores pueden proceder de distintas zonas del mundo; pertenecientes a decenas de nacionalidades. Cada país pertenece a un continente o zona geográfica que vamos a dividir para no hacer reglas para todos los países. Por eso, al elegir la nacionalidad de tu personaje, debes consultar la zona geográfica a la que pertenece.

Nº	ZONA GEOGRAFICA	BENEFICIO
1	África	+1d6 en tiradas que impliquen el atributo Movimiento
2	América del norte y central	+1d6 en tiradas que impliquen el atributo Destreza
3	Europa del este	+2 al valor del atributo Stamina sin coste alguno
4	Europa Occidental	+1d6 en tiradas que impliquen el atributo Iniciativa
5	Oceanía	+1d6 en tiradas que impliquen el atributo Resistencia
6	Países asiaticos	+1d6 en tiradas que impliquen el atributo Reflejos
7	Sudamérica	+1d6 en tiradas que impliquen el atributo P. Acción

## CORPULENCIA

Como dijimos antes, la corpulencia es cuan voluminoso es el luchador, pudiendo tener una serie de beneficios o desventajas. Existen tres tipos de corpulencia: Peso Ligero, Medio o Pesado.

TIPO DE PESO	BENEFICIO	DESVENTAJA
Ligero	+1D6 Iniciativa	-1D6 Resistencia
Medio	+1D6 Movimiento	-1D6 Reflejos
Pesado	+1D6 Destreza	-1D6 Puntos Acción



## ARTES MARCIALES

Dentro de Kumite, podemos encontrar una variopinta lista de todo tipo de Artes Marciales del mundo. Cada uno de estos estilos tiene características que otorgan bonos positivos o negativos según las técnicas que vayas a llevar a cabo o según el atributo que se vaya a usar en el momento.

Las acciones desfavorables te restan -1D6 cuando realizas dicha acción, teniendo en cuenta que nunca podrá reducirse a 0D6. Y las favorables tienen el efecto contrario, te suman +1D6 cuando realizas esa acción.

En caso de ser el atributo de Stamina, sumará o restará un punto de la adicional simplemente.

Cabe decir que en alguna de las artes marciales, hemos tenido que poner algún bono negativo o positivo aunque no sean exactamente los correctos, pero debemos equilibrar todos los estilos en la medida de lo posible.

Vamos a ver una tabla donde se explican todas las artes marciales que puedes elegir para tu personaje más las localizaciones (que se usarán para el modo campaña más adelante), acciones desfavorables y favorables que poseen cada estilo.

ARTE MARCIAL	LOCALIZACION	ACCIONES DESFAVORABLES	ACCIONES FAVORABLES
Aikido	Japón	Patadas + Destreza	Proyecciones + Reflejos
Boxeo	EEUU e Inglaterra	Patadas + Luxaciones	Puños + Bloqueos
Capoeira	Brasil	Sumisiones	Esquivas
Full Contact	EEUU	Sumisiones	Bloqueos
Hapkido	Korea	Puños + Esquivas	Patadas + Proyecciones
Jeet Kune Do	Korea	Puntos de Acción	Destreza
Jiu Jutsu	Japón	Patadas + Puños	Suelo + Sumisiones
Judo	Japón	Patadas + Puños	Proyecciones + Sumisiones
Kapu Kuialua (Lua)	Hawai	Suelo + Esquivas	Proyecciones + Sumisiones
Karate	Japón	Sumisiones	Patadas
Kenpo Karate	EEUU y Hawai	Suelo	Esquiva
Kick Boxing	Japón	Puntos de Acción	Stamina
Krav Maga	Israel	Patadas	Luxaciones
Kung Fu	China	Stamina	Puntos de Acción
Lethwei (Boxeo Birmano)	Birmania	Proyecciones	Patadas
Lucha Olímpica	EEUU y Gran Bretaña	Puños	Sumisiones
May Thai	Tailandia	Sumisiones + Suelo	Patadas + Puños
MMA	EEUU, Europa y Japón	Bloqueos + Esquivas	Sumisiones + Luxaciones
Muay Boran	Tailandia	Suelo + Puntos de Acción	Patadas + Resistencia
Nanbudo	Japón	Bloqueos	Proyecciones
Ninjitsu	Japón	Resistencia	Movimiento
Pa Kua Chang	China	Suelo	Esquivas
Sambo	Rusia	Patadas	Luxaciones
Savate	Francia	Suelo	Patadas
Shaolin	China	Stamina	Resistencia
Shorinji Kempo	Japón	Destreza	Reflejos
Sumo	Japón	Movimiento	Resistencia
Taek Won Do	Korea	Sumisiones	Patadas
Tai Chi Chuan	China	Iniciativa	Puntos de Acción
Vovinam Viet Vo Dao	Vietnam	Bloqueos	Patadas
Wing Chun	China	Sumisiones	Puños
Wrestling	EEUU y México	Destreza	Resistencia
Wushu/Sanda	China	Reflejos	Destreza
Yawara Jitsu	España	Iniciativa	Reflejos
Zen Do Kaí	Australia	Suelo	Patadas
Zui Quan (Kung Fu del Borracho)	China	Sumisiones	Esquivas

# REGLAS BÁSICAS

*Kumite tiene una serie de reglas más comunes que son las reglas básicas. Nos centraremos ahora mismo en ellas y las reglas más específicas las presentaremos en su apartado correspondiente más adelante.*

## TIRADAS DE ATRIBUTOS

Como explicamos antes, cada atributo tiene un valor numérico que llamamos puntos. Según tengamos que usar un atributo para algún lance de la partida deberemos hacer una tirada de dados (excepto para la Stamina), será el nombre de la tirada. Ej.: Tirada de Iniciativa.

## MODIFICADORES

Algunas cartas, características o situaciones de la partida, te aportarán una serie de modificadores, tanto positivos como negativos. Estos modificadores te harán añadir o restar dados a lanzar en los distintos lances del combate, pudiendo acumularse varios de ellos. Nunca podrán verse reducidos a 0D6, excepto en el caso de la Resistencia, que incluso puede llegar a ser negativa.

## VALORES NEGATIVOS

Durante la creación del personaje se pueden dar casos donde un valor pase a ser negativo por los distintos modificadores que podemos encontrar. Durante la partida, un valor negativo se considera valor 0 a todos los efectos, a excepción de la Resistencia como hemos apuntado antes. No obstante, si durante la creación obtienes un valor negativo y quieres cambiarlo a un valor 0 o positivo, debes invertir un Punto de Creación por cada valor negativo que se haya generado.

## SISTEMA DE EXITOS

Para averiguar si las acciones que intentan realizar los luchadores se llevan a cabo con acierto, Kumite utiliza un sistema de Éxitos. Este sistema consiste en lanzar tantos dados como indique el valor numérico del atributo, tratando los resultados 1, 2 y 3 como fallos; 4 y 5 como un éxito; y los 6 como dos éxitos.

## MOVIMIENTO

Lo que viene a continuación es básicamente de sentido común. Todos los luchadores pueden moverse o encararse en las casillas del Tatami.

Para averiguar cuantos puntos de movimiento tiene el luchador ese turno, debes realizar una Tirada de Movimiento (con el atributo de movimiento). Por cada éxito obtenido podrá mover una casilla o hacer un encaramiento.

Los movimientos de las figuras pueden ser solo horizontales o verticales, nunca en diagonal (a no ser que se indique lo contrario).

Una vez que hayas movido tu personaje, no puedes dar marcha atrás. Por eso, aconsejamos que cuentes bien las distancias antes de realizar cualquier desplazamiento. Además, dos luchadores no pueden ocupar una misma casilla bajo ningún concepto. Si se diera el caso, el luchador que invade la casilla se acerca lo más posible sin entrar en la cuadrícula de su enemigo, colocándolo en una casilla adyacente sin superar los puntos de movimiento que tengas disponible.

En ocasiones, debido a acciones, un luchador puede hacer que un rival se desplace a otra casilla. En estos casos, el luchador que desplaza al rival elige la casilla a la que se mueve pero manteniendo el mismo Encaramiento.

## ENCARAMIENTO

A parte de los movimientos por las casillas también existe la posibilidad de realizar Encaramientos. En el caso del encaramiento, por cada éxito que inviertas en el luchador, puede encarar la figura 90º en la dirección que quieras, aunque esté adyacente a un rival.

Para facilitar el desarrollo de la partida y evitar dudas, lo mejor es poner una señal frente a la base del Punto Frontal, de este modo sabes en todo momento hacia donde está encarada la miniatura. Aunque también puede ser hacia donde mira la escultura.

# REGLAS BÁSICAS

## ZONAS FRONTAL, LATERAL Y RETAGUARDIA

Toda figura tiene tres zonas que rodean a su casilla cuando está en ella, que son: Zona Frontal, Lateral y Retaguardia.

**-Frontal:** Son las tres casillas que se sitúan frente a la miniatura.

**-Lateral:** Son las casillas que están a los lados de la cuadrícula en la que está el personaje.

**-Retaguardia:** Son las tres casillas que se sitúan detrás de la miniatura.

## PUNTO FRONTAL

Cada figura tiene una zona frontal que representa hacia donde está encarado a efectos de juego, siendo este el Punto Frontal. Si está de pie, el Punto Frontal es donde está encarado. En cambio, si está en el suelo, su Punto Frontal será la peana si se decide tumbarla para representar que está en el suelo.

## ZONA DE CONTROL

Cada luchador tiene una zona de control, siendo esta las casillas adyacentes a la que él está colocado. Si una miniatura intenta salirse, encararse o moverse por la zona de control del rival, deberá gastar el doble de puntos de Movimiento (no los puntos de Movimiento que te pueden otorgar algunas de las acciones) en cada una de las situaciones citadas antes.

## ZONA DE DOMINIO

Cada técnica tiene una zona de dominio con 3 niveles; Óptima, Compleja y Adversa, cada una con un color asociado; Verde, Amarillo y Rojo respectivamente. Según la zona donde esté colocado el rival y la técnica que se realiza, puede darse una de las 3 opciones anteriores:

**-Óptima:** el atacante puede volver a lanzar 1D6 fallido en un combate, ya sea del atributo de Destreza como de Reflejos.

**-Compleja:** no tiene efectos ni negativos ni positivos.

**-Adversa:** el atacante vuelve a lanzar 1D6 con el resultado mayor de éxito en un combate, ya sea del atributo de Destreza como de Reflejos.



# LA PARTIDA

*Para empezar a jugar, iremos dando los pasos y explicaciones del desarrollo de los combates.*

## PREPARACION

Este paso no requiere demasiado tiempo ni mucha complicación. Lo primero, como es lógico, es haber escogido dos luchadores que van a llevar a cabo la pelea con sus perfiles ya definidos. Después escogeremos el Tatami y las Cartas de Juego respectivamente.

### TATAMI

Como explicamos antes, el Tatami esta compuesto de cuadrículas. Pero tiene (o puede tener) distintas zonas y aspectos que pueden aportar reglas adicionales. Estas son:

**-Área de combate:** Es la zona donde los luchadores pelean.

**-Zona de seguridad:** Es la zona que delimita el Área de Combate. Si un luchador es desplazado a esta zona desde una cuadrícula, ambos luchadores retomarán las posiciones iniciales de combate en el Tatami como regla habitual, ya que pueden variar según el tipo de Tatami.

**-Línea de Posición inicial:** Es la zona donde los jugadores se colocan para comenzar la partida.

**-Cuerdas:** Puede rodear un Tatami. Si una figura es desplazada desde una cuadrícula contra las cuerdas, esta no saldrá a la Zona de Seguridad permaneciendo en la casilla actual, pero perderá la Iniciativa en la siguiente ronda.

**-Rejas:** Puede rodear un Tatami. Si una figura es desplazada desde una cuadrícula contra las rejas, esta no saldrá a la Zona de Seguridad permaneciendo en la casilla actual, pero perderá 1D6 de Reflejos en esa misma ronda de juego y en la ronda siguiente.

**-Muro:** Puede rodear un Tatami. Si una figura es desplazada desde una cuadrícula contra el muro, esta no saldrá a la Zona de Seguridad permaneciendo en la casilla actual; pero esta deberá sacar un resultado de 4+ en 1D6 o perderá un punto de Stamina inmediatamente.

Una vez explicadas las zonas y elementos, debemos escoger el tipo de Tatami donde se desarrollará el duelo, pudiendo elegirlo de mutuo acuerdo o al azar lanzando 2D6 y comparando el resultado. Estas son las posibilidades disponibles:

TIRADA	TATAMI	DESCRIPCION Y REGLA ESPECIAL
2-3	LIBRE ELECCIÓN	Ambos jugadores lanzan 1D6 y el que obtenga el resultado mayor elige el Tatami. En caso de empates se vuelve a lanzar los dados.
4	MILENARIO	La superficie es de arena delimitada con Cuerdas y sin Zona de Seguridad. Ambos jugadores obtienen -1D6 al Movimiento (sin reducir nunca a 0D6). Puede usarse la carta de Arrojar Arena.
5	TRADICIONAL	Es un Tatami elevado y con arena alrededor en la Zona de Seguridad. Si algún luchador sale a la Zona de Seguridad quedará eliminado y perderá el combate automáticamente.
6	CLASICO	Es un Tatami normal que pueden verse en los campeonatos de artes marciales. Sin reglas especiales y con Zona de Seguridad
7	CALLEJERO	Es un Tatami en plena calle delimitado por Muros. Puede usarse la carta de Arrojar Arena.
8	JAULA	Es un Tatami usado para los combates de Artes Marciales Mixtas, estando rodeado por Rejas y sin Zona de Seguridad.
9	DOJO	Es en una escuela de Artes Marciales. Ambos jugadores lanzan 1D6; si uno de ellos saca un 5+ al comienzo de la partida, obtiene +1D6 a la Iniciativa para el resto de la misma, ya que lucha en su Dojo. En caso de empate ambos jugadores vuelven a lanzar el dado. Tiene Zona de Seguridad.
10	RING	Es un típico Ring de deportes de contacto rodeado por Cuerdas y sin Zona de Seguridad.
11-12	LIBRE ELECCION	Ambos jugadores lanzan 1D6 y el que obtenga el resultado mayor elige el Tatami. En caso de empates se vuelve a lanzar los dados.



# LA PARTIDA

## MAZO DE CARTAS DE JUEGO

Aunque la Baraja Básica completa contiene 108 cartas diferentes (además de las Cartas de Evento que no están contabilizadas), podrás necesitar otra baraja ya que se pueden incluir hasta dos copias de una misma carta. Los jugadores solo jugarán con un mazo de 40 cartas (ni más ni menos), eligiendo dicha cantidad y descartando las demás.

Cuando hayas construido tu mazo, debes barajarlo para mezclar bien las cartas (tu rival puede pedir barajar tu mazo y viceversa) y robar 6 de ellas, siendo esta tu Mano. El resto será tu Mazo de Robos, que se colocará al lado del Tatami para ir robando conforme se desarrolle la partida. Al principio de la partida y después de robar tu mano puedes descartar tu mano completa y volver a robar, pero esta vez solo podrás tomar 5 cartas.

Una vez haya acabado cada ronda de juego, deberás robar cartas hasta completar las 6 de la mano inicial y después puedes descartarte hasta 3 cartas (pero no vuelves a robar). Las cartas usadas irán al Mazo de Descartes. Si te quedas sin cartas en el mazo de robo, baraja el mazo de descarte y ya tienes de nuevo el mazo de robo.

## CARTAS DE EVENTO

En tu Mazo de Cartas de Juego puedes incluir Cartas de Evento como si fueran otro Tipo de Acción cualquiera, teniendo en cuenta las mismas restricciones que las demás.

Si en la partida alguno de los jugadores posee una Carta de Evento en su mano y desea jugarla, deberá tratarla de la misma manera que una carta Neutra (ver más adelante), colocando la tarjeta junto al tatami. Automáticamente se aplican los efectos de la descripción del evento para el resto de la partida.

Si uno de los jugadores tiene en juego una de estas Cartas de Evento y quiere lanzar otra que tenga en la mano, debe ponerse en juego como hemos explicado antes y descartar la que está activa, pasando la carta descartada al mazo de descarte. Ambos jugadores pueden tener activada su propia carta.

Los efectos de los eventos permanecen en juego durante toda la partida una vez activada, a no ser que se indique lo contrario en la descripción de la carta.

## COLOCACIÓN DE LOS LUCHADORES

Ya tenemos todo lo necesario para que empiece el combate. Así pues, tan solo queda que los luchadores entren al Tatami para disputar el duelo. Los personajes deben colocarse en la línea de posición inicial, siendo esta la tercera casilla desde una de las esquinas del tatami contando en diagonal. Por su puesto, las miniaturas deben escoger las esquinas opuestas.

## DESARROLLO DE LA PARTIDA

Jugar a Kumite es realmente muy sencillo y con una secuencia de juego, denominada Ronda, muy rápida y concisa dividida en 5 Fases. Una Ronda se completa cuando los dos luchadores han realizado las 5 fases, denominando esto Turno a cada uno de ellos:

**1-Fase de Robo:** Se roban tantas cartas hasta completar las 6 de la mano inicial. Una vez hayas robado, puedes descartarte hasta tres cartas inmediatamente.

**2-Fase de Iniciativa:** Los jugadores realizan una Tirada de Iniciativa. El jugador que obtenga más éxitos comienza la ronda. Una vez acabada la fase activa de ese luchador pasa a ser la fase activa de su rival. En caso de empate se vuelven a lanzar los dados.

**3-Fase de Puntos:** Ambos luchadores lanzan las Tiradas de Movimiento y Puntos de Acción para averiguar los puntos que tienen para invertir en acciones de ambos tipos durante el turno de juego actual.

**4-Fase de Acciones y Movimiento:** Los luchadores intentan hacer las acciones y movimientos convenientes alternándolos como más le convenga comenzando por el Turno Activo del jugador que ganó la Iniciativa. Una vez se haya realizado las 3 oportunidades o haya agotado los Puntos de Acción, se pasará al Turno Activo del otro jugador. Una vez hayan actuado ambos jugadores como turno activo se pasará a otra Ronda de juego.

**5-Fase de Público:** Después de la Fase 4, los jugadores pueden conseguir el marcador de 'On Fire', ya que el público puede elegir un favorito y animarlo hasta la saciedad. Este obtendrá una serie de beneficios.

# LA PARTIDA

## TURNO ACTIVO

Se considera Turno Activo al momento en que una miniatura actúa en el turno como luchador principal, ya sea porque ha ganado la tirada de Iniciativa o porque su rival ha actuado y ahora es el turno de él.

Un jugador puede acabar su Turno Activo después de una Oportunidad voluntariamente, pasando el turno al otro jugador o acabando la ronda.

## PUNTOS DE ACCION Y DE MOVIMIENTO

Para empezar el combate, y después de la Fase de Iniciativa, debemos averiguar cuántos puntos de acción y movimiento tienen cada personaje. Para ello, dichos personajes deben hacer una Tirada de Puntos de Acción y una Tirada de Movimiento, consiguiendo tantos puntos de acción y de movimiento como éxitos obtenga por separado. Pero ojo, no puedes mezclar los puntos obtenidos, ya que no puedes usar de acción para movimiento o viceversa. Conforme vayas gastando estos puntos, se van descartando.

## FASE DE ACCIONES Y MOVIMIENTO

Cuando vayas a actuar con tu personaje, puedes realizar una serie de acciones. Las acciones de movimiento, las acciones de las técnicas (cartas) y las acciones básicas.

Las acciones de movimiento las describimos antes en las reglas básicas y las de las cartas tienen su propia descripción. Así pues, nos vamos a centrar en las acciones básicas.



## ACCIONES BÁSICAS

Las acciones básicas son las más comunes que cualquier luchador puede realizar sin tener que hacer ninguna tirada, y tan sólo cuesta un Punto de Acción realizarla. Tampoco consume una de las 3 Oportunidades del turno; así que digamos que es una interfase entre dichas Oportunidades. Estas son:

**-Tomar impulso:** Si haces esta acción básica, obtienes un punto de movimiento adicional. Debe realizarse antes de hacer cualquier otra acción, ya sea de carta, básica o de movimiento.

**-Recuperar Stamina:** Si haces esta acción, no podrás realizar ninguna otra acción básica o de ataque, pero sí de movimiento. Recupera 1 punto de Stamina automáticamente. Esta acción siempre debe ser la primera que realices durante tu turno, de lo contrario no podrá usarse.

**-Tirarse/Levantarse del suelo:** Con esta acción, puedes tirarte al suelo (deberás señalizarlo con un marcador o tumbar la miniatura) o levantarte después de estar en él, ya sea por voluntad propia o por que fuiste derribado. Cuando un luchador se levanta o se tira en el suelo puede encararse libremente. Si estás Inmovilizado no podrás realizar esta acción básica.

**-En guardia:** Si decides ponerte En guardia, pasarás el turno a tu rival como si este hubiera ganado la iniciativa.

**-Forcejeo:** Si estas Inmovilizado, obtienes +1D6 a los Reflejos cuando vayas a hacer la tirada en el combate en toda esa ronda.

**-Soltar a un rival:** Una miniatura que tenga a un rival Inmovilizado, puede gastar 1 Punto de Acción para soltarlo. Al rival le contará como si se hubiera Zafado y acabará el turno de juego.

# LA PARTIDA

## COMBATE

Para que dos miniaturas combaten, deben usarse las cartas de juego, las cuales contienen acciones tanto de ataque, defensa y neutras. Ambas miniaturas deben estar adyacente una a otra (en Zona de Control), de lo contrario no podrá llevarse a cabo un ataque (pero en el caso de las defensas y neutras sí). Los luchadores deben realizar una tirada enfrentada entre ambos, haciendo una tirada de atributos. Tenemos 3 grupos de cartas con distintas técnicas que se pueden usar en Ataque, Defensas o Neutras.

## ATAQUES

Existen 5 tipos de técnicas para realizar un ataque contra tu rival: Patadas, Puños, Proyecciones, Luxaciones y Sumisiones. Una vez hayas elegido hacer un ataque en concreto, debes tener en cuenta estos 2 requisitos:

- La miniatura debe tener disponible los suficientes puntos de acción que exige la técnica.**
- La oportunidad de la carta debe corresponder con el número de oportunidad que se va a realizar.**



## **DEFENSAS**

Existen 3 tipos de técnicas para realizar una defensa frente a un ataque del rival: Bloqueos, Suelo y Esquivas. Una vez hayas elegido hacer una defensa en concreto, debes tener en cuenta 2 requisito:

- La miniatura debe tener disponible los suficientes puntos de acción que exige la técnica.**
- La oportunidad de la carta debe corresponder con el número de acción.**

## **NEUTRAS**

Existe sólo 1 tipo de técnica para realizar en situaciones que pueden ser para obtener bonos en ataques, defensas o reacciones: Neutra. Cuando lanzas una carta de Neutra, el efecto se resuelve automáticamente sin tener que realizar ninguna tirada; eso conlleva a que gaste la Oportunidad pertinente pero no cuenta como éxito para que tu luchador obtenga el marcador de On Fire. Puedes usar una carta neutra como defensa pero el efecto se aplicará si tienes éxito en dicha defensa. Para estas técnicas debes tener en cuenta 2 requisitos:

- La miniatura debe tener disponible los suficientes puntos de acción que exige la técnica.**
- La oportunidad de la carta debe corresponder con el número de acción.**

## **COMBOS**

Cabe la posibilidad que en un momento del combate puedas enlazar acciones, exactamente hasta 3. Para que esa oportunidad se pueda dar debes de tener en cuenta estos 2 requisitos:

- La acción anterior no debe haber fallado.**
- La nueva acción debe tener el número de oportunidad correcto.**

## **OPORTUNIDADES DE LOS COMBOS**

El combate en Kumite, se divide en 3 partes, conocidas como Oportunidades, siendo estas 1<sup>a</sup>, 2<sup>a</sup> y 3<sup>a</sup>. Cada vez que un luchador realiza un ataque, defensa o acción neutral, se considera una Oportunidad. Cuando se agotan las 3 Oportunidades o no pueden realizarse más por falta de Puntos de Acción, no pueden realizar más acciones ese turno, acabando el mismo y pasando a ser el turno activo del rival.

# LA PARTIDA

## DESARROLLO DE UN COMBATE

Los combates se desarrollan de una manera sencilla. Así que vamos a ver cada punto por separado:

1. Despues de la Fase de Iniciativa y la Fase de Puntos, el jugador con la iniciativa puede gastar puntos de movimiento para desplazar a su luchador y/o atacar a su rival intentando dañar a su oponente mediante el uso de una carta de juego y gastando puntos de acción. Para ello debe respetar las restricciones citadas anteriormente.
2. Si se da el caso de realizar un combate, ambos jugadores calculan los dados que deben lanzar según marque el valor numérico de sus atributos sin sobrepasar el máximo de dados que puede lanzar.
3. Una vez hecho el cálculo de dados, el atacante lanza la carta de la técnica de ataque; y el defensor debe intentar contrarrestar el ataque lanzando una carta con una técnica de defensa o neutral, teniendo en cuenta los puntos antes explicados.
4. A los dados de ataque y defensa antes calculados, se le suman los bonos positivos o negativos que puedan tener a distintos efectos de las cartas u otros (en esta ocasión puede pasar el máximo de dados a lanzar).
5. El atacante realizará una Tirada de Destreza enfrentada a una Tirada de Reflejos del defensor. Acto seguido, se comprueban cuantos éxitos han obtenido cada luchador.  
Si el luchador atacante ha obtenido más éxitos que el defensor, debes restar a los éxitos del atacante los del defensor, siendo ese valor el número de Impactos que ha recibido su rival.  
Pero si el defensor, ya sea en cualquiera de los ataques del contrincante, obtiene igual o más éxitos que el rival, esta técnica no tendrá efecto alguno,
6. Segun el número de Impactos que haya recibido el defensor, sufrirá la perdida de unos puntos de Stamina (Daños) que no podrán ser cancelados por la Resistencia (ver Potencia del Impacto). A parte de eso, el defensor realiza una Tirada de Resistencia, cancelando tantos Impactos como éxitos obtenga en la tirada teniendo en cuenta el daño mínimo anteriormente citado.

**7.** Si el luchador sufre al menos un punto de Daño, este deberá lanzar 2D6 y comparar el resultado en la Tabla de Lesiones, aplicando el efecto acto seguido tal y como se describe en su propia sección. Hasta aquí son los pasos básicos a tener en cuenta, pero también se debe observar otros puntos. Si el atacante acierta en el ataque causando al menos un punto de daño, puede llevar a cabo otra acción de cartas si le quedan Puntos de Acción, lanzando una carta de juego que indique 2<sup>a</sup> oportunidad y en las condiciones citadas antes. Y esto mismo puede llevarse a cabo una 3<sup>a</sup> vez si el ataque tiene éxito como dijimos antes y la carta lanzada indica Oportunidad 3.

Si un jugador defiende con éxito un ataque, este puede hacer un contraataque con una carta de 2<sup>a</sup> oportunidad. Si este contraataque tiene éxito, le infligirá el daño de la manera habitual y podrá hacer un ataque de 3<sup>a</sup> oportunidad. Si el defensor falla el contraataque de 2<sup>a</sup> oportunidad, el primer atacante puede intentar un contraataque de 3<sup>a</sup> oportunidad. Sin importar si este ataque acierta o falla, el turno del jugador que ganó la Iniciativa (turno activo) se acaba, pasando a ser el turno activo del rival, llevando la misma mecánica antes citada.

### **COMBATE SIN CARTAS DE JUEGO**

Si un luchador no tiene cartas de juego para atacar aunque le queden Puntos de Acción y haya obtenido éxito en la oportunidad anterior, este no podrá realizar el ataque y terminará su turno.

Si un luchador no tiene cartas de juego para defenderse, lanzará los dados de Reflejos sin modificadores, y además no podrá hacer ataques de oportunidad si la defensa tiene éxito, terminando su turno. Eso sí, tendrá que gastar 1 Punto de Acción obligatoriamente para llevar a cabo dicha defensa.

### **DEFENSA SIN PUNTOS DE ACCIÓN**

Si un luchador que va a defenderse no tiene suficientes Puntos de Acción para llevar a cabo ninguna acción de defensa por cualquier causa, se tendrán que tener en cuenta estos puntos:

**-El atacante puede hacer otro ataque con la siguiente oportunidad aunque la defensa tenga éxito.**

**-Los éxitos de 6 contarán como éxitos normales (1 éxito) en la tirada de Reflejos para el defensor.**

En caso de que se de las situaciones de Defensa sin cartas y sin puntos de acción, prevalece la Defensa sin Puntos de Acción.

# LA PARTIDA

## DAÑOS

Denominaremos Daño a los Impactos que recibe un luchador y no han podido ser cancelados por la Tirada de Resistencia, implicando una reducción de su Stamina

## POTENCIA DEL IMPACTO

Algunos golpes lanzados por los luchadores son más fuertes o tocan algún punto débil del rival. Para representar eso, según los Impactos que sufra un combatiente, no podrá cancelar una serie de daño con la Tirada de Resistencia debido a esa potencia con la que han recibido el ataque. Compara los Impactos con esta Tabla de Potencia del Impacto.

IMPACTOS	DAÑO AUTOMATICO
1	0
2-3	1
4-6	2
7+	3

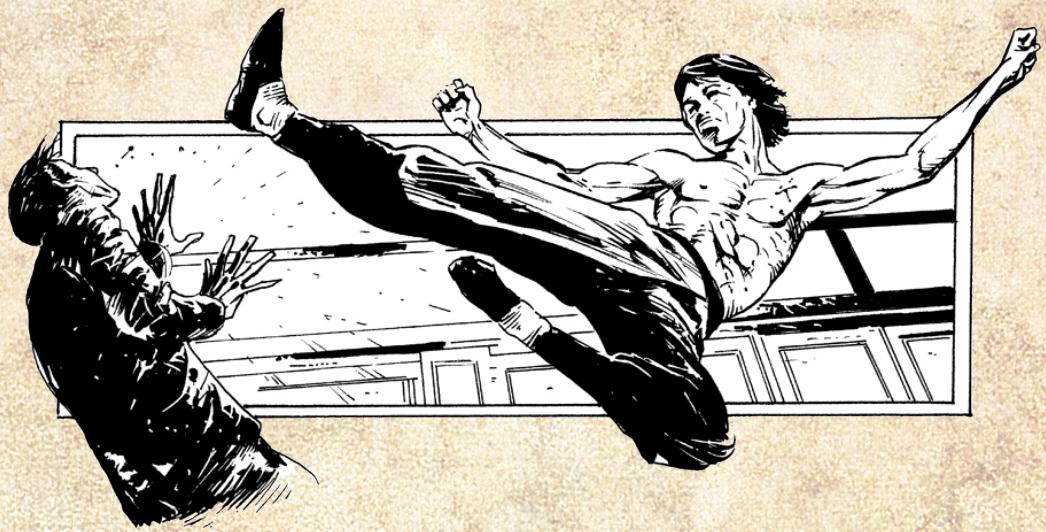
## LESIONES

Cuando un personaje sufre al menos un Impacto en cualquier Oportunidad, el defensor deberá lanzar 2D6 y comprobar el resultado en la Tabla de Lesiones. Todos estos efectos son acumulativos en caso de recibir más de un daño en el mismo turno o en el siguiente. Debemos tener en cuenta unas aclaraciones.

**-Si el personaje dañado lanza en una carta de defensa una técnica de 'Recuperar', los efectos del 9 al 12 se pierden instantáneamente.**

**-Para las Sumisiones, el luchador que sufre la técnica solo lanza en la Tabla de Lesiones en el turno que logre destribarse.**

**-Si una miniatura está en el suelo y obtiene el resultado de Retroceso, sólo moverá 1 casilla en vez de las 2 habituales.**



TIRADA	PERCANCE	EFFECTO (Durante el próximo turno de activación de la figura)
2	Robusto	Resta 1 punto de daño sufrido.
3	Rasguño	Sin efecto.
4	Rasguño	Sin efecto.
5	Rasguño	Sin efecto.
6	Paso atrás	Mueve hacia el lado contrario del oponente 1 casilla.
7	Retroceso	Mueve hacia el lado contrario del oponente 2 casillas.
8	Retroceso	Mueve hacia el lado contrario del oponente 2 casillas.
9	Derribado	Se considera 'En suelo'. Si ya está en el suelo se considera 'Desorientado'.
10	Desorientado	Para el turno siguiente restará 1D6 a tres de sus atributos al azar (excepto Stamina).
11	Brecha	El objetivo se considera Cegado.
12	Aturdido	Para el turno siguiente restará 1D6 a todos sus atributos.

# LA PARTIDA

## SITUACIONES EN LOS COMBATES

*En distintos momentos de la partida, los combates pueden dar algunas situaciones con unas reglas específicas para ello.*

### ON FIRE

En ocasiones, los luchadores demuestran sus cualidades con magníficos movimientos y técnicas, convirtiéndose así en el favorito del público. Y claro, eso hace que los luchadores se motiven con el baño de masas. Estos son los casos en los que a la miniatura se le coloca el marcador de On Fire:

**-Cada vez que una miniatura realiza con éxito 3 técnicas consecutivas con éxito en un mismo turno de juego.**

**-Cuando un luchador echa a la Zona de Seguridad, contra las Cuerdas, Rejas o Muros a su contrincante por una acción de ataque.**

Cuando el luchador se pone On Fire, esa miniatura en sumará +1D6 a todos sus atributos durante toda la siguiente Ronda (+1 punto a la Stamina). Pasado esa ronda, los valores de atributos volverán a su estado original.

### CEGADO

Muchas veces, los luchadores reciben golpes que dejan parcialmente incapacitada su visión debido a sangre de brechas o inflamaciones de la cara. Aunque también puede ser porque le han arrojado arena haciendo trampas.

Toda miniatura Cegada, tendrá un penalizador de -1 punto al Movimiento, Iniciativa y Puntos de Acción desde el momento que está cegado, y -1D6 a lo antes citado hasta el final de la siguiente ronda.

### EN GUARDIA

Una miniatura que gana la iniciativa puede gastar un Punto de Acción para pasarse el turno al rival como si este hubiera ganado la iniciativa. Si una miniatura en un turno de juego decide ponerse En Guardia, obtendrá +1D6 a Reflejos ese turno y el contrincante tendrá que actuar, no puede colocarse En Guardia también.

## **SUELO**

Una miniatura puede estar en el suelo porque ha decidido lanzarse al suelo voluntariamente, o en caso contrario, porque ha sido derribado. Puede gastar un punto de acción para levantarse o tirarse al suelo. Si se tira al suelo, se le colocará un marcador para indicarlo o la figura se volcará hacia atrás, siendo la peana el Punto Frontal de la figura. Algunas técnicas pueden realizarse desde el suelo, que vendrá indicado en la carta de juego.

## **SALIDA DE TATAMI**

Una miniatura puede salir del Área de Combate voluntariamente en determinadas ocasiones para su beneficio. Si un luchador decide hacerlo, no podrá realizar la Fase de Robo la siguiente ronda, además de que el rival gana el contador de On Fire. Si decide salir una segunda vez fuera del Tatami voluntariamente quedará eliminado y perderá el combate. La salida del Tatami sólo se podrá hacer si tiene Zona de Seguridad.

## **TRABADO**

Algunas técnicas, sobre todo las de Sumisión, pueden mostrar la palabra Trabado. Si la técnica tiene éxito, la miniatura atacante se considera trabada, mientras que el defensor pasa a estar inmovilizado. Las miniaturas trabadas solo pueden realizar técnicas que contengan la clave Trabado o la acción básica Soltar a un Rival.

## **INMOVILIZADO**

Una miniatura se considera Inmovilizada cuando el rival realiza con éxito un ataque o defensa con la clave Trabado. Esto conllevará una serie de situaciones especiales que veremos más adelante.

## **ZAFARSE**

Si un luchador logra zafarse de una sumisión, este podrá mover una casilla en la dirección que escoja y encararse libremente sin coste en puntos de movimiento, aún estando en el suelo y permaneciendo en el mismo. Podrá actuar con normalidad el siguiente turno de juego o ronda. Pero ojo, en este caso si tendrá que tirar en la Tabla de Lesiones.

# LA PARTIDA

## COMBATE TRABADO/INMOVILIZADO

Cuando un ataque que provoca el estado Inmovilizado tiene éxito, se producen una serie de circunstancias especiales que rompen la tónica habitual del combate, veamos como funciona.

Antes de nada, la figura atacante pasa a estar Trabada y la miniatura defensora pasa a estar Inmovilizada. Inmediatamente después se resuelve el daño del ataque, aunque ojo, no se tira en la tabla de lesiones. Una vez resuelto todo esto el turno activo finaliza.

A continuación, cuando un jugador comienza su turno Inmovilizado, hay que seguir los siguientes pasos:

1. El atacante debe mantener su sumisión, gastando los Puntos de Acción que costará la técnica que está ejecutando, o sea, que no se descarta la carta de técnica que se lanzó sino que se mantiene en juego. Si no puede gastar los puntos de acción, la miniatura inmovilizada deja de estarlo, aplicando las reglas que aparecen en el apartado Zafarse y terminando el turno activo.
2. Si el atacante ha gastado los puntos de acción, el defensor puede usar la carta "Destrabar" para librarse de la sumisión enemiga inmediatamente, aplicando la regla de Zafarse y terminando el turno activo.
3. Si no uso la carta Destrabar, el defensor puede ejecutar una técnica con la clave Trabado para intentar cambiar las tornas de la sumisión. El jugador inmovilizado contará como si estuviera defendiendo a pesar de usar una técnica de ataque, por lo que usara Reflejos para la tirada; además podrá usar la acción básica Forcejeo para incrementar su atributo de Reflejos en 1D6. El oponente ejecutará entonces la técnica que pago en el paso 1, enfrentándose en la tirada.

Si el defensor tiene éxito en el combate, pasará a ser el atacante y quedará Trabado; el contrincante pasará a estar Inmovilizado y sufrirá el daño de la técnica. Acto Seguido finalizará el turno.

Si el atacante tiene éxito, causará el efecto de la técnica, continuando el atacante Trabado y el defensor Inmovilizado. El turno activo finaliza.

4. Si no se dieron ni el punto 2 ni el 3, el atacante ejecutará la técnica que pagó durante el paso 1º. Acto seguido se resuelve una tirada enfrentada donde el atacante usa su atributo de Destreza con los bonos pertinentes en caso de llevarlos, y el defensor con el atributo de Reflejos.

El defensor podrá usar la acción básica Forcejeo para incrementar su atributo de Reflejos en 1D6.

Si el atacante tiene éxito, causará el efecto de la técnica, continuando el atacante Trabado y el defensor Inmovilizado. El turno activo finaliza.

Si el defensor tiene éxito, la miniatura Inmovilizada deja de estarlo, aplicando las reglas que aparecen en el apartado Zafarse y terminando el turno activo.



# FINAL DE LA PARTIDA

Existen dos modos de que un combate acabe: Knockout y Fin del Combate. El primero se produce cuando uno de los dos luchadores reduce su contador de Stamina a 0. El segundo es cuando se llegan a disputar las 15 rondas completas.

## VICTORIA

Al igual que en el Final de la Partida, encontrarás dos modos para que tu luchador se alce como campeón del combate: KO y Decisión.

Un luchador gana por KO cuando reduce el valor del rival de la Stamina a 0. Y una victoria por Decisión se produce cuando ninguno de los dos jugadores ha visto reducido su valor de Stamina a 0 y se han disputado las 15 rondas; en ese caso, el ganador del combate es el luchador que haya restado más Puntos de Stamina a su rival. En caso de que ambos luchadores empaten en Puntos de Stamina restados al rival, se realizará una Muerte Súbita.

## MUERTE SÚBITA

Cuando los luchadores empatazan al final de las rondas, se debe jugar a Muerte Súbita. Esto consiste en que los combatientes seguirán disputando el duelo hasta que uno de los dos reste al menos un Punto de Stamina del perfil del contrincante, pasando a ser el ganador del combate.

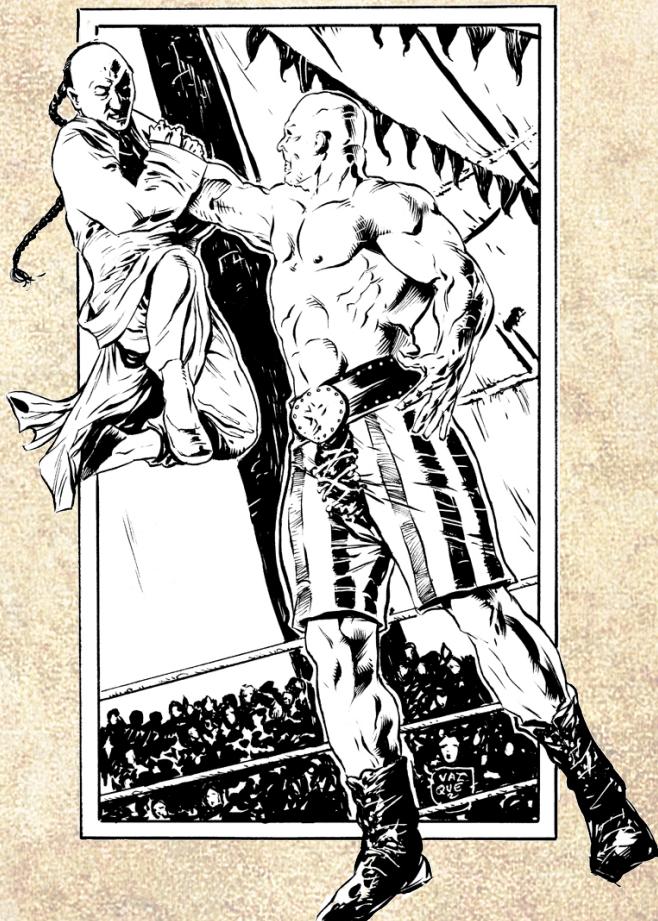


# CAMPAÑAS

Cómo es lógico, en Kumite puedes desarrollar pequeñas campañas enfocadas a torneos de artes marciales donde los luchadores combaten por alzarse con la victoria.

Durante las partidas, tu luchador y el de tu contrincante, podrán sufrir efectos variados que le afectarán en futuras rondas tanto positivamente como negativamente.

Para los torneos, existen dos sistemas distintos: Modo Arcade y Modo Campeonato Mundial. Ambas tienen reglas en común y otras reglas propias que veremos en sus respectivos apartados.



# CAMPAÑAS

## MODO ARCADE

En este sistema, los luchadores recorren los distintos puntos geográficos del mapa para combatir con los mejores artistas marciales del mundo. Para representar esto, antes de cada partida se deben hacer dos tiradas: una de localización y otra de tipo de tatami

Averiguar la localización es muy sencillo; debes lanzar 1D10 y comparar el resultado obtenido con el número de la localización geográfica del apartado de Nacionalidad. En caso de obtener un resultado de 8 a 10 se vuelve a lanzar el dado. Si algunos de los dos (o ambos) luchadores pertenecen a esa localización geográfica, sumará 1 punto de Stamina adicional sin coste alguno en puntos. Esta tirada se realiza al principio de todas las rondas de juego.

En cuanto al Tatami, se debe tirar 2D6 para resolver que modelo es, ya que se averigua de modo aleatorio. La suma de los de los valores obtenidos en los dados es el tipo de Tatami en el que se desarrolla la partida. Antes de todas las partidas se debe realizar la tirada

La construcción del mazo de cartas se realiza todas las partidas una vez se haya averiguado el tipo de Tatami en el que se lucha.

El sistema que se usa para pasar de ronda es el conocido como "Rey de la Pista", es decir, al azar uno de los luchadores (personaje principal) se va enfrentando a los demás participantes (personajes secundarios) por orden numérico (también al azar) hasta que uno de ellos queda fuera de combate. El combatiente que se mantenga en pie, es el que pasa de ronda y luchará contra el siguiente artista marcial. Puede darse el caso que de un combatiente luche contra todos los contrincantes sin perder ninguna ronda, si esto ocurre de esta manera, terminará su turno y el siguiente luchador pasará a ser el personaje principal. Una vez hayan sido todos los luchadores personajes principales se acaba el torneo.

La Stamina de los personajes es recuperada al principio de cada ronda automáticamente sin coste alguno en puntos.

Para averiguar quien es el ganador del torneo, una vez que haya acabado el mismo, se deben calcular los puntos de victoria de cada jugador y sumarle el número de rondas que ha jugado. El luchador que haya obtenido la mayor puntuación es el ganador.

Los puntos de victoria se calculan del siguiente modo: al valor numérico inicial de Stamina del rival vencido le restas la Stamina propia perdida en la ronda, siendo el resultado los puntos de victoria del vencedor de la partida.

## MODO CAMPEONATO MUNDIAL

En este sistema, los luchadores acuden a un torneo clásico de artes marciales para competir por el título de campeón. También debes hacer las tiradas como en el sistema anterior pero con algunas variaciones. Las tiradas son dos al principio del campeonato y el resultado de ambos es para toda la campaña: una de localización y otra de tipo de tatami.

Para la localización debes lanzar 1D10 y comparar el resultado obtenido con el número del apartado Nacionalidad. En caso de obtener un resultado de 8 a 10 se vuelve a lanzar el dado. Si algunos de los dos (o ambos) luchadores pertenecen a esa localización geográfica, sumará 1 punto de Stamina adicional sin coste alguno en puntos.

En cuanto al Tatami, se debe tirar 2D6 para resolver que modelo es, ya que se averigua de modo aleatorio. La suma de los de los valores obtenidos en los dados es el tipo de Tatami en el que se desarrolla todo el torneo.

La construcción del mazo de cartas se realiza antes de empezar el campeonato una vez de haya averiguado la colocación y el tipo de Tatami en el que se lucha, teniendo que ser el mismo mazo para todo el torneo.

El sistema que se usa para pasar de ronda es el conocido como "Play Off", es decir, una eliminatoria donde si un luchador es puesto fuera de combate o derrotado en la Decisión queda expulsado del torneo, pasando a la siguiente ronda el ganador del enfrentamiento. El luchador que llegué a la final y gane la ronda se alzará como ganador del campeonato.

La Stamina de los personajes no se recupera al principio de cada ronda sino que tiene que ser adquirida con los puntos de victoria.

Los puntos de victoria se calculan del siguiente modo: al valor numérico inicial de Stamina del rival vencido le restas la Stamina propia perdida en la ronda, siendo el resultado los puntos de victoria del vencedor de la partida.

Los luchadores tienen poco tiempo para recuperarse de un combate a otro, pero a su vez van adquiriendo experiencia según el combate. Por eso, los puntos de victoria obtenidos después de cada ronda pueden ser usados para:

**-Recuperar Stamina:** Gasta 2 puntos de victoria para recuperar 1 punto de Stamina, aunque nunca más de la inicial que indique el atributo pero tantos puntos como quieras.

**-Subir Atributo:** Gasta 3 puntos de victoria para mejorar uno de los atributos de tu luchador obteniendo 1D6 adicional (1 punto en el caso de la Stamina); eso sí, solo puedes subir una vez el atributo por torneo sin rebasar los máximos estipulados en la sección 'Elegir Atributos'.



Nombre:

Dojo:

KO / 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8 / 9 / 10 / 11 / 12 / 13 / 14 / 15 /

PA

MOV

Iniciativa

Puntos de Acción

Movimiento

Destreza

Reflejos

Resistencia

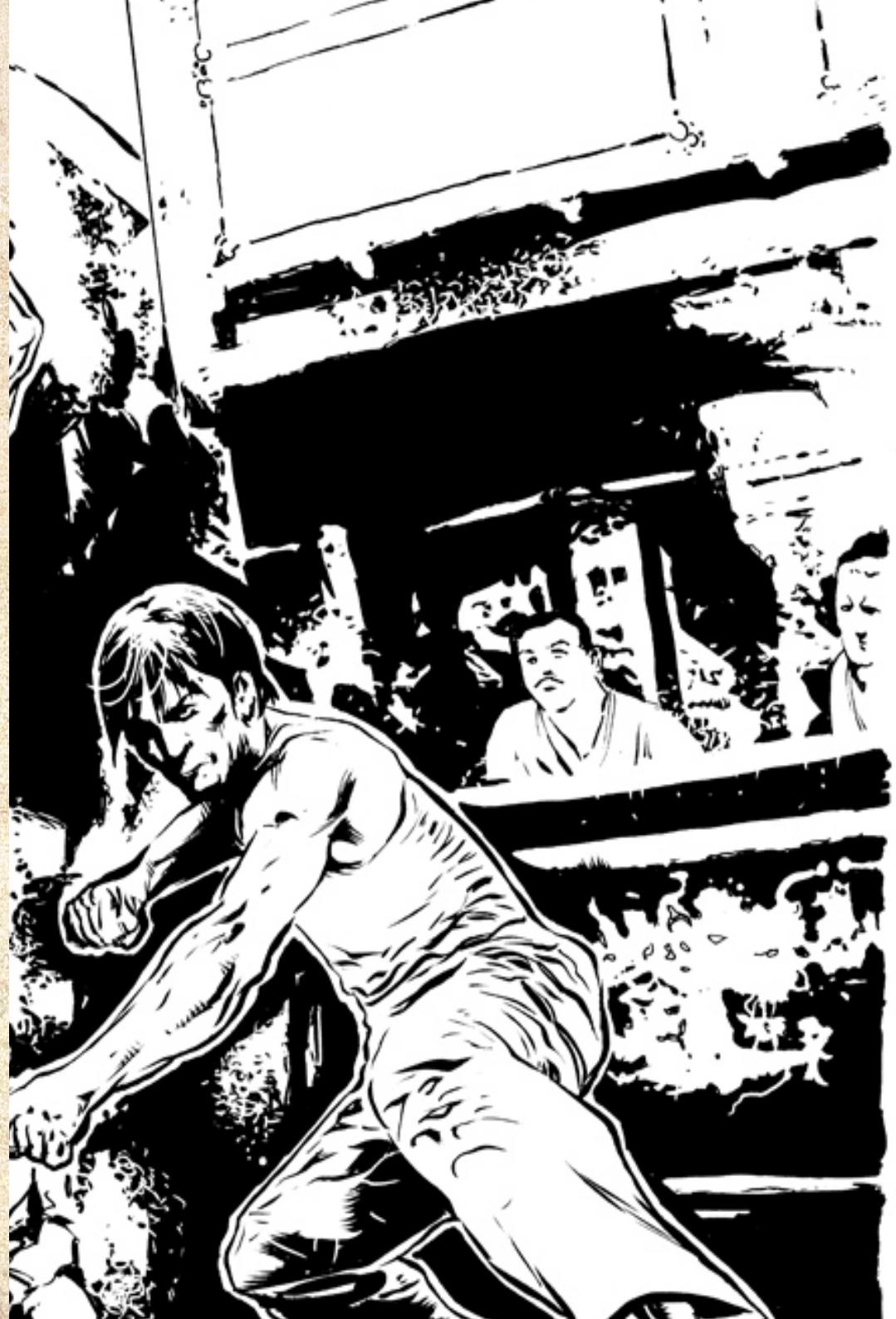
Stamina

Foto

Basicos:  
Bonos:

Totales:

Pais:	
Zona Geográfica:	
Arte Marcial:	
Acc. favorable:	
Acc. Desfavorables:	
Corrupción:	





Kumite es un wargame de miniaturas que recrea combates al KO entre luchadores de élite de todos los lugares del planeta, practicando distintas artes marciales y queriendo alzarse con la victoria para así convertirse en el mejor combatiente del mundo.

Kumite es una combinación de juegos tanto tipo wargame de estrategia como juegos de mesa y cartas, tomando de ellos algunas mecánicas para combinarlas entre sí y de ese modo obtener un sistema de juego entretenido para los participantes.

Kumite puede jugarse como partidas aisladas para echar un rato o como una campaña tipo Torneo de Artes Marciales en la que los acontecimientos se van enlazando, contando el argumento de los mismos protagonistas de una partida a otra. Es un juego en el que se han tenido en cuenta todos los detalles, intentando que las partidas sean lo más realistas posibles y que nunca se sepa lo qué te deparará los cruces en los combates.



2 JUGADORES



35-45 minutos



4/10  
DIFICULTAD



TM