

Básicos:

- Sistema de éxito en las tiradas: 4, 5 un éxito y 6 crítico.
- Movimiento: una casilla por acción de movimiento y no se puede mover en diagonal. Girar cuesta una acción de movimiento. Moverse o Encararse por zona de control de un rival cuesta el doble de Puntos de Movimiento.
- Artes marciales: dependiendo las artes marciales seleccionadas, favorables suma +1d6 a la acción o atributo, las desfavorables restan -1d6 (nunca dejar a 0) a las acciones (no a los Atributos).

Zona dominio:

Optima: Verde, repetir un dado fallado en un combate, ya sea en Destreza o Reflejos.

Compleja: Amarilla, no tiene efectos.

Adversa: Roja, El atacante repite 1D6 con el resultado mayor de éxito en un combate, ya sea en Destreza o Reflejos.

DESARROLLO DE LA PARTIDA:

- 1- FASE DE ROBO: Se roban tantas cartas hasta tener 6 en la mano inicial. Una vez hayas robado, puedes descartarte hasta tres cartas sin volver a robar.
- 2- FASE DE INICIATIVA: Los jugadores realizan una Tirada de Iniciativa. El jugador que obtenga más éxitos comienza la ronda. En caso de empate se vuelve a lanzar los dados.
- 3- FASE DE PUNTOS: Ambos luchadores lanzan las Tiradas de Movimiento y de Puntos de Acción para averiguar los puntos que tienen para invertir en moverse o realizar acciones.
- 4- FASE DE ACCIONES Y MOVIMIENTO: Los luchadores intenta hacer las acciones convenientes alternándolos como más le convenga comenzando por el que ganó la iniciativa.
- 5- FASE DE PUBLICO: Cuando un luchador se pone On Fire, gana +1d6 a todos sus atributos durante toda la ronda siguiente. Esto pasa si: consigue hacer 3 técnicas consecutivas con éxito en el mismo turno, o si se echa a un luchador fuera del Tatami (zona de seguridad).

ACCIONES BASICAS:

TOMAR IMPULSO: 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 si de movimiento. Recupera 1 punto de Stamina automáticamente. Esta acción siempre debe ser la primera que realices durante tu turno.

TIRARSE / LEVANTARSE DEL SUELO: Con esta acción, puedes tirarte o levantarte. Cuando un luchador se levanta o se tira al suelo puede encararse gratis. Si esta Inmovilizado no podrás realizar esta acción.

EN GUARDIA: Si te pones En Guardia, pasa a ser el turno del rival como si este hubiese ganado la Iniciativa obteniendo +1 Destreza esa Ronda. El contrario no podrá hacerlo esa Ronda.

FORCEJEO: Si estás Inmovilizado, obtienes +1d6 a los Reflejos cuando vayas a hacer la tirada en el combate en esta ronda.

SOLTAR A UN RIVAL: Una miniatura que tengan 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.

POTENCIA DE IMPACTO:

Dependiendo el número de Impactos se consulta la siguiente tabla y se resultado son los Daños que no pueden ser salvados con la Tirada de Resistencia.

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

TABLA DE LESIONES:

Después de sufrir al menos 1 daño, el defensor tira 2D6 y mira la siguiente tabla.

TIRADA	PERCANCE	EFECTO
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 el suelo". Si ya está en el suelo se considera Desorientado.
10	Desorientado	Para la Ronda siguiente restará 1d6 a tres de sus atributos al azar excepto Stamina.
11	Brecha	El objetivo se considera Cegado.
12	Aturdido	Para la Ronda siguiente restará 1d6 a todos sus atributos.

PREPARACIÓN:

- 1- Elegir luchador con su perfil ya definido.
- 2- Elegir Tatami

TIRADA	TATAMI	DESCRIPCION Y REGLAS ESPECIALES
2 - 3	LIBRE ELECCIÓN	Ambos jugadores tiran 1D6 el que obtenga el mayor resultado elige el tatami.
4	MILENARIO	La superficie es de arena delimitada con Cuerdas y sin zona de seguridad. Ambos jugadores obtienen -1D6 al Movimiento (nunca 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 empates 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.

- 3- Elegir mazo compuesto por 40 cartas. Se puede poner máximo 2 copias iguales. Se roban 6 cartas, se pueden descartar y volver a robar 5 al principio de la partida.