

KOWABUNGA

EL WARGAME DE LAS TORTUGAS NINJA



**VIGILANTE
SYSTEM**





HOWABUNGA

INDICE DE CONTENIDOS

- 1.0 Presentación**
- 2.0 Medidas, dados y tablero**
- 3.0 Atributos**
- 4.0 Personajes**
- 5.0 Marcadores**
- 6.0 Tipo de armas y habilidades**
 - 6.1 Armas**
 - 6.5 Habilidades**
- 7.0 Las bandas y sus miembros**
 - 7.1 Creación de la banda**
- 8.0 Montar la mesa**
 - 8.1 Reglas especiales para escenarios**
 - 8.2 Colocar la escenografía**
 - 8.3 Tipos de escenarios**
- 9.0 Comenzar a jugar**
 - 9.1 Despliegue estándar**
 - 9.2 Secuencia de juego**
 - 9.3 Reglas de partidas**
 - 9.3.1 Chequeos de Valor**
 - 9.3.2 Chequeos de Destreza**

14.0 Fuera de combate

14.1 ¡Quedamos pocos!

15.0 Campañas

16.0 Puntos de victoria para empates y campañas

17.0 Modos de juego

17.1 Modo Kids

17.2 Modo autoplay

18.0 Créditos



1.0 PRESENTACION

Kowabunga es un wargame de miniaturas basado en los personajes de Las Tortugas Ninja donde estos héroes verdes y sus amigos luchan contra el Clan del Pie y otros villanos que intentan llevar a cabo sus malvados planes.

Kowabunga se puede jugar de tres formas distintas. El tradicional, de uno contra uno; modo solitario, donde llevas una banda y te enfrentas a otra banda con una inteligencia artificial del juego; o multijugador, donde varios participantes llevan un personaje cada uno de una misma banda que luchan contra otra banda llevada por uno o varios jugadores, o por la inteligencia artificial del juego.

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. Por eso, ante cualquier duda de juego... se tira al azar para resolverlo.

Este reglamento tiene un carácter sin ánimo de lucro. Está creado por aficionados del universo de Las Tortugas Ninja y los wargames. Las Tortugas Ninjas Mutantes Adolescentes y todo lo relacionado con su estética y creación están registrados por sus autores.



2. MEDIDAS, DADOS Y TABLERO

En Kowabunga las partidas se desarrollan en centímetros, así pues, cuando nos refiramos a movimientos o distancias, el valor numérico o la línea entre dos puntos serán esos centímetros. Otro detalle a tener en cuenta es que no se puede premedir en ningún momento, tan sólo cuando se haya declarado una acción o intención, no pudiendo dar vuelta atrás ya.

En cuanto a los dados, durante la partida usaremos de seis caras (D6), nos harán falta tres dados por jugador.

Las medidas para la superficie de juego será de 90 cm. X 90 cm. Por su puesto, cabe la posibilidad de que ambos jugadores se pongan de acuerdo para elegir la medida del tablero, ya que Kowabunga es un juego abierto y caben todas las posibilidades mientras haya consenso entre los participantes.

3. ATRIBUTOS

Cada miniatura tiene unos valores numéricos que influirán durante las partidas y deberán ser comparados, sumados o superados en las tiradas de los dados. Con estos atributos se averigua si las figuras son capaces de hacer ciertas acciones. Existen 4 atributos para cada figura: Movimiento, Destreza, Valor y Salud. Vamos a explicar cada una de ellas:

***Destreza:** Es la capacidad del personaje de reacción y combate, teniendo en cuenta su entrenamiento, experiencia y motivación.

***Movimiento:** Es la capacidad del personaje de desplazarse por la mesa de juego.

***Salud:** Representa las heridas que puede resistir el personaje antes de quedar fuera de combate.

***Valor:** Representa la sangre fría del personaje ante distintas situaciones.

4. PERSONAJES

Cada personaje tiene una serie de datos personales, armas y habilidades que servirán para el desarrollo de las partidas. Son estos:

- **Atributos:** Son los valores numéricos de los cuatro atributos que tiene el personaje.
- **Banda:** Como su nombre indica, es la facción a la que pertenece.
- **Equipo:** Son las armas u objetos que lleva la figura.
- **Habilidades:** Son los rasgos o personalidad que poseen los personajes.
- **Nombre:** Es el nombre del miembro de la banda.
- **Puntos:** Es el coste en puntos del personaje.

5.0 MARCADORES

En Kowabunga se usan una serie de marcadores de estados que podrás descargar en nuestra web: imperiwargames.com. Son estos:

- Abierto
- Activado
- Aturdido
- Descubierto
- Destruído
- Oculto

6.0 TIPO DE ARMAS Y HABILIDADES

6.1 Armas

Los personajes llevan distintos tipos de armas que vendrán especificados en sus respectivas cartas de personajes.

***Armas arrojadizas (Shuriken, Escupir Ácido, Lanzallamas, Puño Volador, Disco de Hockey...):** Puede atacar a distancia a enemigos dentro de un radio de 20 cm mientras tengas línea de visión.

***Armas contundentes (Bastón, Maza, Nunchaku, Tonfa, Kali...):** La tirada de Resistencia del rival será a 6.

***Armas cortantes (Katana, Cuchillo, Tanto, Cuchillas, Wakisashi...):** Suma +1 a su atributo de Destreza.

***Armas de disparo (Ametralladora, Laser, Lanzamisiles, Cañón Ciclotron...):** Puede atacar a distancia a enemigos mientras tenga línea de visión.

***Armas de disparo de corto alcance (Táser, Cerbatana,...):** Puede atacar a distancia a enemigos dentro de un radio de 10 cm mientras tengas línea de visión.

***Armas fauces y garras (Mandíbulas Poderosas, Garras, Colmillos,...):** Sumas un +1 al resultado del dado de combate. Puede destruir obstáculos pequeños.

***Armas largas (Bo, Kusarigama, Sansetsukon...):** El rival no podrá sumar ningún bono positivo al resultado del dado.

***Armas punzantes (Sai, Katar, Yari...):** El rival no podrá sumar ningún bono positivo al atributo de Destreza.

***Puños y Patadas:** A veces tendrás no tendrás armas con las que atacar. Te resta un -1 al valor del dado en combate cuerpo a cuerpo.

6.4 Habilidades

Los personajes de Kowabunga pueden tener una serie de habilidades que condicionan su comportamiento en la mesa de juego. Estas pueden ser:

***Agresivo:** Puede repetir 1D6 en combate cuerpo a cuerpo. En caso de que el personaje lance 2D6 en combate, primero debe escoger un resultado y después repetir ese dado elegido.

***Alter Ego:** La miniatura posee una forma humana y otra mutante, pudiendo cambiar su forma al principio del turno sin contar como acción.

***Arma blanca:** Los personajes con esta habilidad pueden equiparse con cuchillo por +1 punto como coste adicional.

***Artista Marcial:** Anula el penalizador por usar Puños y Patadas de la miniatura con esta habilidad.

***Cabeza Hueca:** Antes de actuar en su turno, debes lanzar 1D6. Con un resultado de 1 no podrá actuar y se considera activado para esa ronda.

***Caparazón/Piel Curtida/Armadura:** El personaje supera la Tirada de Resistencia con un 4+.

***Científico:** Anula la posibilidad de que los enemigos con la habilidad Alter Ego cambien de forma estando dentro de un radio de 25 cm. de la miniatura con esa habilidad y teniendo línea de visión. Si ya habían cambiado de forma, volverán a su forma inicial.

***Cola Prensil:** Se considera que combaten con dos armas de mano.

***Como una sombra:** Si se intenta descubrir una miniatura oculta con esta habilidad, el rival debe estar dentro de un diámetro de 10 cm. de distancia de dicha miniatura.

***Desconfiado (x):** Obtiene en los chequeos de Valor un -2 si están cerca de una o varias figuras que se especifiquen entre paréntesis en las cartas de personajes.

***Disco de Hockey:** Una miniatura con este objeto puede equiparse con él por un coste de +1 punto. Se considera que lleva equipada un arma arrojadiza.

***Enjambre:** Cuando incluyes tres personajes con esta habilidad, cuentan como una sola opción tanto para el máximo de miniaturas de tu banda como para el número de bajas para realizar el chequeo de ¡Quedamos pocos!.

***Esbirros:** Aunque estén cuerpo a cuerpo pueden ser objetivos de disparos. Puedes incluir más de un personaje con el mismo nombre en tu banda con esta habilidad.

***Estratega:** Puede hacer repetir una tirada de búsqueda durante la partida de los escenarios tipo 'búsqueda' tanto amiga como enemiga en cualquier momento de la ronda.

***Fuerza Bruta:** Puede destruir un obstáculo y desplazarse a través de él sin penalizadores al movimiento. Además, suma +1 a la Destreza en ataque cuerpo a cuerpo.

***Grande:** No puede ocultarse. Suma +1 a la tirada de combate cuerpo a cuerpo.

***Horda:** Cuando un personaje con esta habilidad queda fuera de combate, volverá a desplegarse inmediatamente de la forma habitual pero con el marcador de activado para esa ronda sin poder colocarlo cuerpo a cuerpo. A efectos de juego contabilizará como fuera de combate para los puntos de Empate/Campaña y para el próximo escenario.

***Inmaduro/Imprudente:** No puede tomar los atributos de otros personajes para los chequeos de Valor; en todo momento usa el suyo.

***Kanigawa/Cuerda con garfio:** Puede equiparse con este objeto por un coste de +2 puntos. El personaje trata los objetos altos como bajos a efectos de movimientos.

***Líder:** Pueden hacer repetir un chequeo de Valor sobre él mismo o sobre un personaje amigo a 30 cm. del líder por partida.

***Mutante/Alienígena:** Suma +1 al atributo de Destreza para recuperarse si queda fuera de combate en campañas.

***Ninja:** Los personajes con esta habilidad pueden equiparse con Shurikens por +1 punto como coste adicional.

***Tropas:** Puedes incluir más de un personaje con el mismo nombre en tu banda con esta habilidad.

***Pequeño:** Si se intenta descubrir una miniatura oculta con esta habilidad, el rival debe estar dentro de un diámetro de 10 cm. de distancia de dicha miniatura.

***Rastreador:** Suma +1 al atributo de Destreza cuando intenta descubrir a una miniatura oculta.

***Robot:** Si supera la Tirada de Resistencia, cancelará 2 heridas.

***Sensei:** Le otorga el atributo de Valor a toda la banda mientras esté en la mesa de juego.

***Severo:** Suma +1 al atributo de Valor en los chequeos de ¡Quedamos Pocos!

***Skate/Patines:** Los personajes con esta habilidad pueden equiparse con este objeto por un coste de +2 puntos. Las miniaturas equipadas con Skate/Patines pueden sumar 5 cm. a su movimiento en Terreno Abierto si deciden montar en él antes de realizar cualquier desplazamiento. Si mueven por cualquier otro tipo de terreno, se desplazan con los centímetros habituales con los penalizadores pertinentes.

***Soplón/Infiltrado:** Los personajes a 15 cm. de un personaje con esta habilidad sumarán +1 al resultado del dado en la tirada de búsqueda en los escenarios tipo 'búsqueda'.

***Telepatía/Telequinesis:** Las figuras a 15 cm. de un personaje con esta habilidad no pueden ocultarse ni se consideran ocultas si ya lo estaban.

***Tenaz:** Para interceptar a una figura con esta habilidad, debe pasar a 1cm. o menos del rival.

***Vigilante/Justiciero:** Estos personajes pueden interceptar enemigos a 3 cm. de ellos.

***Volar:** Las figuras con esta habilidad pueden mover normal o volar. Si decide volar no sufre penalización al mover por cualquier terreno. Además, si vuelan podrán desplazarse hasta 25 cm., eso sí, no podrá esprintar.



7.0 LAS BANDAS Y SUS MIEMBROS

Cada jugador puede controlar una banda completa, o en su defecto, si hay más de 2 jugadores, se pueden repartir los miembros de una misma, pudiendo incluso controlar un personaje por persona.

En principio puedes encontrar tres facciones: Las Tortugas Ninja, el Clan del Pie y Dimensión X.

*Tortugas Ninja:

- Rafael, Donatello, Michelangelo, Leonardo, Splinter, April O'neill, Casey Jones, Slash, Leatherhead, Ironhead, Fugitoid, Danny, Dr Jordan Perry...

*Clan del Pie:

- Schredder, Soldados Clan del Pie, Ninjas Clan Hamato, Bebop, Rocksteady, Comerratas, Tokka, Rahzar, Karai, Baxter Stockam, Maestro Tatsu,...

*Dimensión X:

- Krang, Triceratons, Armaggon, Irma, Soldados de Piedra Granitor y Traag...

7.1 Creación de la banda

A la hora de confeccionar tu banda, debes seguir una serie de parámetros para que tu lista de banda sea válida.

Las bandas deben constar entre cuatro y ocho miniaturas. Esto también puede variar si los jugadores deciden jugar a más puntos o llegar a un acuerdo a la hora de elegir su banda.

Cada jugador tendrá 300 puntos para invertir en su banda. Tan solo puedes meter un personaje con el mismo nombre en la banda, a excepción de los que tengan la habilidad de Esbirros y Tropas que pueden incluirse repetidos pero sin sobrepasar el máximo de miniaturas.

Los jugadores que elijan las facciones del Clan del Pie o Dimensión X, podrán elegir de la otra facción hasta un 25% de figuras para confeccionar su banda.

8.0 MONTAR LA MESA

Cada escenario tiene un formato que puedes elegir libremente. Te apuntamos algunos ejemplos para que sea más fácil crearlos y hacer tu propia película.

8.1 Reglas especiales para escenarios

Las reglas especiales de un escenario pueden ser miles, siempre que haya acuerdo entre los jugadores. Aquí te ponemos algunos cuadros de ejemplos para darle más emoción o personalizar aún más las escenas:

Zona de la ciudad

Lanza 1D6 antes de la partida para averiguar si se juega en las calles de la ciudad o en los subterráneos y cloacas de la misma. Con un resultado de 1 y 2 se juegan en los subterráneos; y con un resultado de 3 a 6 se juegan en las calles de la ciudad.

Las reglas de los subterráneos es que la visibilidad máxima de las miniaturas es de 35 cm de distancia.

Meteorología y Franja Horaria

Lanza 1D6 antes de la partida para averiguar el clima o franja horaria que reinará durante toda la partida. Si se juega en un escenario subterráneo no es necesario realizar esta tirada, ya que ya tiene una restricción propia.

TIRADA	CONDICIONES	RESTRICCIONES DE VISIBILIDAD (máximo alcance)
1	Lluvia	50 cm
2	Anochecer	40 cm
3	Niebla	35 cm
4	Noche	30 cm
5-6	Día	Sin penalizador

Farolas, lámparas y alcantarillas

Si en la tirada de Meteorología y Franja Horaria sale un escenario con visibilidad reducida, las farolas y lámparas otorgan visión normal sin restricciones de visibilidad en un radio de 15 cm. desde el centro de las mismas.

Si juegas en zonas de cloacas o subterráneos, en vez de farolas puedes poner alcantarillas por donde entra la luz superior por ellas, funcionando del mismo modo.

8.2 Colocar la escenografía

Los jugadores pueden ponerse de acuerdo para colocar un tablero con escenografía estipulada a su gusto, pero vamos a daros un método sencillo para colocar elementos variados.

NUMERO	ELEMENTOS	SEPARACIÓN MINIMA ENTRE ELLOS	ZONAS QUE ADMITE LOS ELEMENTOS
1D3+2	Edificios	20 cm	Calles
1D6	Vehículos	15 cm	Calles
1D6	Árboles	15 cm	Calles
2D6	Farolas, alcantarillas...	25 cm	Calles y Subterráneos
2D6	Material obras y almacenaje	10 cm	Calles y Subterráneos
2D6	2x Mobiliario Urbano	10 cm	Subterráneos

Conforme vayan saliendo los elementos de escenografía, por turno, cada jugador coloca un elemento. En caso de que no se pueda respetar la distancia mínima entre ellas, se pondrán lo más separado posible.



8.3 Tipos de escenarios

Puedes jugar seis tipos de escenarios, bien eligiéndolos al azar o poniéndote de acuerdo con los demás jugadores. Lo recomendable es al azar, así nunca sabes lo que te deparará la partida. Puedes crear también tus propios escenarios o recrear alguna de las escenas de las pelis, series o comics que más te gusten. Aquí los tienes:

1. **Proteger:** En este escenario debes mantener el control de un punto en el escenario (un objetivo), como puede ser un edificio, un vehículo, una figura...y colocado en el centro de la mesa. El control lo mantendrá la banda que tenga un personaje al final de las 8 rondas a 8cm o menos del objetivo. En caso de estar dos miembros de bandas distintas, se considerara empate.
2. **La Ley del más fuerte:** Debes ser el más fuerte de la ciudad e imponer tu ley. Este escenario consiste en dejar fuera de combate al máximo posible de enemigos durante 10 rondas. Quién consiga más puntos de los personajes enemigos fuera de combate será el ganador del escenario. En caso de haber dejado los mismos puntos, se considera empate.
3. **Buscar una salida:** En este escenario debes desplegar en un lado del tablero y atravesarlo por el lado opuesto saliendo del mismo antes de 12 rondas. Para saber que jugador es el que debe escapar lanza 1D6, el que obtenga el mayor resultado escoge, en caso de empate se vuelven a lanzar los dados. El jugador que debe escapar despliega de la forma habitual; el jugador que debe evitar la salida de la banda rival desplegará a 40 cm. de la banda enemiga. El jugador que debe escapar ganará el escenario si consigue llegar al punto de salida con al menos más de la mitad de los miembros de la banda. El jugador que debe evitarlo ganará si el rival no consigue el objetivo.
4. **El rescate:** En este escenario las TNMT y aliados deben encontrar y rescatar a un personaje (el que queráis) de las garras de los criminales. El despliegue de las bandas se realiza de la manera habitual. Los criminales apuntarán en una hoja donde esconden al rehén, pudiendo ser en cualquier edificio, contenedor o vehículo lo suficientemente grande como para albergar una persona. Para llevar a cabo el registro si el rehén está en la escenografía, la miniatura debe estar en contacto con el elemento sin estar cuerpo a cuerpo, y lanzar 1D6; con un resultado de 5+, y si el rehén se encontraba en ese elemento de escenografía, lo habrás encontrado, con otro resultado no lo has visto pudiendo registrar nuevamente con otro personaje o en la siguiente ronda. Una vez que lo hayan rescatado, se mueve junto con su rescatador pero sin combatir y sin poder ser objetivo de ataque ni realizarlos. Si el rescatador es puesto fuera de combate, el rehén se quedará inmóvil hasta que otra miniatura entre en contacto peana con peana con ella, pasando a controlarla esa nueva figura. Los criminales ganarán el escenario si consiguen evitar la liberación del rehén antes de 12 rondas. Las TNMT y aliados ganarán el escenario si logran liberar al rehén y lo salen por uno de los bordes del tablero.

- 
5. **Encontrar el mutágeno:** Debes colocar 1D6+3 contenedores (ya sean container, cajas, bidones o similares) repartidos por el tablero de juego, ubicándolos los jugadores alternadamente a al menos 20 cm. de distancia uno de otro y de los bordes del tablero en la medida de lo posible. El objetivo es buscar y registrar estos contenedores. Para llevar a cabo el registro la miniatura debe estar en contacto con el contenedor, sin estar cuerpo a cuerpo ni haber esprintado, y lanzar 1D6; con un resultado de 4+ habrás encontrado el mutágeno, llevándolo consigo el resto de la partida; con otro resultado está vacío. Si el portador es puesto fuera de combate, el mutágeno se colocará en la mesa donde estaba el portador hasta que otra miniatura entre en contacto peana con peana con él, pasando a portarla esa nueva figura. Ganará el escenario el jugador que encuentre más mutágeno al final de 10 rondas; si los dos encuentran en mismo número de mutágenos se considera empate.
6. **La fuga:** En este escenario los criminales deben desplegar en el centro del tablero y escapar por los bordes de la mesa de juego, teniendo las TNMT y aliados que detener dicha huida; eso antes de 10 turnos máximo. Las TNMT y aliados pueden desplegar en cualquier parte del tablero pero a más de 40 cm. de los criminales. Los criminales ganarán el escenario si consiguen salir por bordes del tablero con al menos la mitad de miembros de su banda. Las TNMT y aliados ganarán el escenario si dejan fuera de combate a más de la mitad de los miembros de la banda criminal o evitar que huyan la mitad o más de los criminales.

9.0 COMIENZA A JUGAR

Primero monta un escenario con las medidas estipulas o elegidas, escoge un escenario, saca las figuras y... ¡Kowabunga!

9.1 Despliegue estándar

El despliegue es la posición en la que se colocan las minis en el tablero antes de empezar la partida. En los escenarios puede venir especificados quién comienza la partida y donde se despliega, pero existe una regla estándar que se pueden aplicar también para estos u otros escenarios.

Para saber quién comienza a desplegar, los jugadores tiran 1D6 y el que obtenga la puntuación mayor elegirá quién despliega primero. En caso de empate se vuelven a tirar los dados repetidos.

El jugador al que le toque desplegar escoge un borde del tablero para colocar todas sus miniaturas hasta a 10 cm. del borde del tablero escogido y al menos a 30 cm. de una miniatura rival (se puede dar el caso que se desplieguen las bandas en lados contiguos). Una vez el jugador haya colocado todas sus figuras, pasará al siguiente jugador haciendo lo mismo, escogiendo otro borde del tablero distinto.

9.2 Secuencia de juego

Jugar a Kowabunga es realmente muy sencillo y con una secuencia de juego muy rápida y concisa. Cada ronda de juego tiene 2 fases:

1. Fase de Iniciativa: los jugadores tiran 1D6 y el que obtenga la puntuación mayor comenzará a activar figuras primero ya que es el ganador de la iniciativa en esa ronda. En caso de empate se vuelven a tirar los dados repetidos.
2. Fase de Activación: Los jugadores activan una figura por turno alternativamente, es decir, actúan con una figura el jugador A y después hace lo mismo el jugador B. Una vez haya actuado con esa figura no podrá activarla hasta la próxima ronda. Cuando se hayan activado todas las figuras acabará la ronda y se pasará nuevamente a la Fase de Iniciativa.

9.3 Reglas de Partidas

En algunas situaciones de la partida tendrás que realizar una o varias tiradas con 1D6 o 2D6 para determinar cómo te afecta una situación.

9.3.1 Chequeos de Valor

Para superar un Chequeo de Valor, debes lanzar 2D6 y obtener un resultado igual o inferior al valor numérico del atributo después de haber aplicado los bonificadores pertinentes. Si no se supera se considera que el chequeo a resultado fallido. Un resultado de 12 siempre se considera un fallo.

9.3.2 Chequeos de Destreza

Para superar un Chequeo de Destreza, debes lanzar 1D6 y obtener un resultado igual o inferior al valor numérico del atributo después de haber aplicado los bonificadores pertinentes. Si no se supera se considera que el chequeo ha resultado fallido. Un resultado de 6 siempre se considera un fallo.

9.3.3 Línea de Visión

Para poder tener línea de visión hacia un personaje necesitas poder ver más de la mitad de la figura. A parte de los elementos de escenografía, una miniatura tanto amiga como enemiga bloquea la línea de visión de la figura también de la forma habitual. Lo mejor es ponerse a la altura de la miniatura para observar la línea de visión que tiene o utilizar un puntero láser.

Si una miniatura tiene cubierta más de la mitad de la envergadura se considerará Oculta.

La línea de visión es de 360° y abarca todo el tablero de día. Pero se puede ver reducida según la franja horaria o el tiempo meteorológico.

10.0 ACCIONES

Los miembros de las bandas sólo pueden llevar a cabo una acción por turno además de combatir que no se considera como tal. Antes de realizar una acción debes declarar cual vas a llevar a cabo. Las posibles acciones son:

- Mover
- Esprintar
- Interceptar a un enemigo
- Disparar un arma de ataque a distancia
- Destrabarse de un combate cuerpo a cuerpo.
- Ocultarse



11.0 MOVIMIENTO

Los personajes se desplazarán por el tablero los centímetros que indique su atributo en la Carta de Personaje. No se puede premedir antes de desplazar una figura, al igual que no se pueden guardar centímetros de movimiento de un turno a otro, ni se pueden usar más de los que tienen (a no ser que se indique lo contrario). Los personajes no tienen encaramiento, es decir, que tienen visión de 360°.

11.1. Terrenos

Hay variedad de terrenos por los que se desarrolla la acción. Antes de comenzar la partida los jugadores deben ponerse de acuerdo y aclarar de qué tipo son todos y cada uno de los elementos. Hay cinco tipos de terreno:

- **Despejado:** Son los terrenos normales en los que no se aprecia ninguna característica especial y no tienen penalización ninguna al movimiento.
- **Obstáculos bajos (vallas, setos, muros,...):** Son los que tienen una altura de entre 2 cm. hasta 3 cm. y no tiene penalización ninguna al movimiento al sobrepasarlos. El movimiento de una miniatura no puede terminar en medio de un obstáculo a no ser que quepa más de la mitad de la peana y se mantenga de pie.
- **Obstáculos altos (vallas, muros, vehículos...):** Son los obstáculos que tienen entre 3 y 10 cm de altura, debes medir que altura tiene y esos serán los cm. que debes emplear para pasar el obstáculo, colocando acto seguido la miniatura en el otro lado del obstáculo y pudiendo mover si le sobra centímetros. El movimiento de una miniatura no puede terminar en medio de un obstáculo a no ser que quepa más de la mitad de la peana y se mantenga de pie.
- **Difícil:** Son terrenos como escombros, aguas poco profundas, etc. Para moverse por ellos se ven penalizados con la mitad de la capacidad de movimiento. El movimiento de un personaje puede terminar en medio de este elemento.
- **Impasable:** Son los obstáculos de más de 10 cm. de alto y no pueden ser rebasados de ninguna manera, excepto con escaleras o que se indique lo contrario.

11.1.1 Destruir obstáculos

Cuando un obstáculo es destruido debido a un lance de juego, se podrá atravesar sin ningún tipo de penalizador. Para representar esto, en el obstáculo se colocará un marcador de 'Destruído' de 4 cm. de largo que será el hueco que se abrió en el mismo.

En caso de que se vuelva a destruir una nueva parte del mismo obstáculo, se volverá a colocar otro marcador. Si más de la mitad de la superficie de un obstáculo está destruida, este se retirará del juego, pasando a ser un terreno difícil.

11.2 Esprintar

Cuando una miniatura esprinta, puede mover hasta el doble de su atributo de movimiento en línea recta y solo por terreno abierto, parándose si va a entrar a otro tipo de terreno. Si ocurre esto último, perderá el resto del movimiento.

Si con esa acción de esprintar entra en combate cuerpo a cuerpo con un enemigo, este sumará +1 al atributo de Destreza cuando ataque siempre que se desplace más de su atributo de movimiento básico. Cabe decir que debe tener línea de visión hacia el enemigo, de lo contrario no tendrá el bono de +1.

11.3 Interceptar a un enemigo

Una miniatura puede interceptar a un personaje rival aunque no sea su turno activo. Para ello, la miniatura rival debe pasar a 2 cm. o menos de una figura que aún no se haya activado esa ronda. El jugador que intercepta debe declararlo cuando el rival mueva la figura dentro de la zona de intercepción; este interrumpirá su movimiento y el personaje que intercepta moverá su personaje hasta colocarlo peana con peana. Se considera que se han trabado cuerpo a cuerpo y deben resolver un combate acto seguido. El jugador que intercepta se considera activado para el resto de la ronda.

11.4 Saltar

Una figura puede saltar desde una zona elevada, a otra zona elevada, escalera o edificio con una separación máxima de 9 cm. de largo y de altura. Para poder saltar debes acabar tu movimiento en zona firme (no te puedes quedar levitando como es lógico) y no se puede premedir antes de realizarlo.

11.5 Caídas

En caso de que al saltar calcules mal y te quedes corto en el salto sufrirás una caída. Por cada 5 cm. completos que haya de altura desde el emplazamiento de la miniatura al suelo o firme, la miniatura sufrirá 1 herida automática sin poder realizar una Tirada de Resistencia. Coloca la figura donde haya caído y quedará Aturdida.

11.6 Aturdido

Una miniatura que haya quedado aturdida por cualquier lance de juego, no podrá hacer nada en la ronda en juego en caso de sobrevivir, constando como si se hubiera activado. Una vez haya acabado esa ronda de aturdimiento podrá actuar en la siguiente si supera un chequeo de Valor. Pasada esa ronda, actuará con normalidad.

Si la miniatura es trabada por un rival mientras está aturdido, esta sufrirá 1D3 heridas automáticas sin poder realizar una Tirada de Resistencia.

11.7 Salir de la mesa de juego

Una miniatura puede salir tanto voluntariamente como por un efecto del juego fuera del tablero. Si esto ocurre, se considera que el personaje ha quedado fuera de combate a efectos de puntuación de victoria.

En caso de que las miniaturas de una banda tengan que salir del tablero de juego por exigencia del escenario, lógicamente, no constará como fuera de combate.

12.0 COMBATES

Existen dos formas básicas de infligir daño. La primera mediante el uso de armas de disparo y la otra es en cuerpo a cuerpo.

12.1 ATAQUES A DISTANCIA

12.1.1 Disparos

Una miniatura equipada con arma de disparos puede atacar como acción en su turno si el blanco no está cuerpo a cuerpo con una figura de la misma banda, a no ser que se indique lo contrario.

Para resolver el ataque, el atacante elegirá un objetivo y, sin premedir, ambos jugadores lanzan 1D6 y suman su valor de Destreza, además de los bonificadores que te confieran las armas o cualquier otro modificador, si los tuvieras. Cabe decir que los modificadores a las tiradas y a los atributos en las distintas situaciones son acumulativos.

Si el objetivo tiene más de la mitad de su envergadura cubierta por un elemento de escenografía o un personaje el atacante, tendrá un penalizador de -1 a la Destreza.

Si el atacante obtiene el resultado mayor causará tantas heridas como diferencia entre los resultados de ambos jugadores hubiese. Si el objetivo obtiene un resultado igual o mayor, el disparo no habrá impactado.

Si declaras una acción de disparo y el alcance del arma no llega al objetivo, se considerará que no ha impactado, no pudiendo cambiar de objetivo una vez lo hayas elegido o realizar cualquier otra acción en esa ronda.

Si posee dos armas de disparo distintas, escogerá una de ellas cuando se active y la tendrá equipada el resto de la ronda.

Las miniaturas con armas de disparo que no tengan armas para cuerpo a cuerpo se consideran que combaten con Puños y Patadas cuando están trabados.

12.1.2 Combatir con armas de multidisparo

Cuando en la carta de personaje de una miniatura indique que posee arma de multidisparo, este lanzará tantos dados como indique el valor del paréntesis cuando ataque a distancia y escogerá el resultado que más le convenga, desechando los otros resultados.

12.1.3 Disparar a un combate cuerpo a cuerpo

Existe una posibilidad de disparar a una miniatura que esté en combate cuerpo a cuerpo siempre que una de ellas tenga la habilidad de Esbirro.

Justo antes de realizar el disparo, debes asignar al azar qué figura puede ser impactada con el ataque. Se otorga a cada miniatura unos valores numéricos equitativamente y se lanza 1D6. El resultado obtenido en la tirada es a la figura que impacta la cual se le otorgó ese o esos números. El disparo se desarrolla de la manera habitual.

12.2 ATAQUES CUERPO A CUERPO

12.2.1 Combate cuerpo a cuerpo

Cuando se produce el contacto de la peana de una miniatura con otra, estaremos ante un combate cuerpo a cuerpo, considerándose trabados. Para poder entrar en combate cuerpo a cuerpo puede ser por medio de una acción de movimiento o una acción de esprintar. Una vez estén en combate cuerpo a cuerpo, el resto del movimiento de la miniatura que ha trabado se pierde y se resuelve el ataque acto seguido. La miniatura enemiga contará como trabada y activada automáticamente para esa ronda si no estaba ya activada. El combatir cuerpo a cuerpo no se considera una acción para el jugador activo, sino que forma parte del desplazamiento de la figura.

Una vez en combate, se hace una tirada enfrentada. Cada jugador tira un dado y le suma el valor que indique el atributo de Destreza, a cada resultado se les suma los bonificadores que te confieran las armas de combate cuerpo a cuerpo o cualquier otro modificador, si los tuvieras. Cabe decir que los modificadores a las tiradas y a los atributos en las distintas situaciones son acumulativos.

Quien obtenga el resultado mayor en la tirada después de la suma, infligirá tantas heridas como diferencia entre los valores haya. En caso de empate, ambos jugadores quedarán trabados en la misma posición para la siguiente ronda.

Si al principio de su turno lo comienza trabado, podrá moverse (no esprintar) si logra destrabarse, o si después de combatir el sujeto quedara libre del cuerpo a cuerpo; incluso podría entrar nuevamente en combate cuerpo a cuerpo y resolverlo acto seguido.

12.2.2 Combatir con dos armas de mano

Cuando en la carta de personaje de una miniatura indique que posee dos armas de mano iguales (Ej.: 2 x Katanas), este lanzará dos dados cuando ataque cuerpo a cuerpo y escogerá el que más le convenga, desechando el otro resultado. Si las armas son distintas, escogerá una de ellas cuando se active y la tendrá equipada el resto de la ronda.

12.2.3 Combate en posición elevada

Si uno de los dos personajes trabados en combate cuerpo a cuerpo está en una posición elevada, este obtendrá un +1 a la Destreza. Se considera en posición elevada si está elevado entre 2 y 3 centímetros de altura sobre el rival.

12.2.4 Retroceso

Si una miniatura sufre cuerpo a cuerpo más de 3 heridas en ese turno, este moverá al lado contrario de la miniatura que lo atacó 5 cm., pudiendo sufrir una caída.

En caso de que en ese retroceso chocara con un obstáculo alto o impasable, la miniatura se parará pegado junto al mismo y perderá una herida automáticamente sin poder realizar Tirada de Resistencia. Eso sí, no sufrirá penalización de movimiento de ningún tipo por los demás terrenos con ese retroceso.

12.2.5 Combate múltiples cuerpo a cuerpo

Se puede dar el caso de un combate múltiple. Se considera combate múltiple cuando 2 o más figuras se encuentran trabados cuerpo a cuerpo con otra figura enemiga. En este caso el atributo de Destreza de dicha figura se verá reducido en 1 punto para combatir contra los enemigos. Una miniatura no podrá estar trabada con más de 4 enemigos a la vez.

El personaje puede ser trabado por dos figuras en distintos turnos, o por el contrario, puede decidir trabar a dos enemigos por decisión propia. Si es este último caso, se resolverán los dos ataques con cada enemigo, en vez de solo con uno de ellos como es habitual.

12.2.6 Destrabarse de un combate

Las figuras pueden intentar destrabarse si al principio de su turno comienza trabado gastando una acción y realizando una tirada. Ambos jugadores lanzan 1D6 y suman la Destreza de los implicados, ten en cuenta que si estás en un combate con más de 2 combatientes, la Destreza se reduce en -1. El jugador que obtenga el resultado mayor decide si se destraba o siguen con la pelea.

Si la miniatura que intenta destrabarse logra hacerlo, esta podrá mover con normalidad (no esprintar).

12.3 TIRADA DE RESISTENCIA

En ocasiones, la herida sólo roza al objetivo causándole un simple rasguño. Para representar eso, una miniatura podrá hacer una Tirada de Resistencia cuando haya sufrido al menos una herida, ya sea causada por disparos o por combate cuerpo a cuerpo. Para saber si ha tenido suerte, el individuo lanza 1D6. Con un resultado de 5+ la miniatura cancelará 1 herida (no recuperará); si no obtiene el resultado anterior, el individuo sufrirá las heridas de la forma habitual.

13.0 OCULTO U OCULTARSE

Los personajes pueden estar ocultos debido a que una figura o elemento de escenografía tapa parte de la miniatura o porque el personaje decide ocultarse por voluntad propia.

Una miniatura puede decidir ocultarse como acción en su turno. Para ello, la miniatura debe tener más de la mitad de su envergadura fuera de la línea de visión de los enemigos.

Si un personaje se desplaza de un elemento de escenografía a otro elemento estando con el marcador de oculto y sigue con la mitad de su envergadura fuera de la línea de visión de los enemigos, seguirá permaneciendo oculto.

Mientras una miniatura esté oculta, no podrá ser objetivo de ataques de disparo.

13.1 Descubrir miniaturas ocultas

Un personaje puede intentar descubrir a una miniatura enemiga oculta que esté dentro de un radio de 15 cm. de distancia. No se considera acción pero debe declararse antes de llevarla a cabo. Para descubrirlo, debes superar un chequeo de Destreza y tener Línea de Visión con alguna parte de la envergadura del personaje; si lo superas la figura deja de estar oculta para el resto de la ronda, eso sí, para ser objetivo de disparo el tirador tendrá un penalizador de -1 a la Destreza.

14.0 FUERA DE COMBATE

Cuando una miniatura ve reducido a 0 su atributo de Salud, la miniatura se retira del juego quedando esta Fuera de Combate y no pudiendo participar más en ese escenario.

14.1 ¡Quedamos pocos!

Si una banda pierde más de la mitad, redondeando hacia arriba, de los miembros o solo les queda 2 en el escenario, deberá realizar un Chequeo de Valor con el atributo más alto del miembro de la banda que quede en la mesa. Si el chequeo es superado, la banda continuará jugando. En cambio, si el chequeo es fallido, la banda se retira del juego inmediatamente. A partir que se realice el primer chequeo de ¡quedamos pocos!, la banda deberá realizar un chequeo por cada miembro adicional puesto Fuera de Combate (no por cada herida sufrida) en lo que queda de partida. Hay que tener en cuenta que los resultados de 12 (ya sean con modificadores o no) se consideran fallos a todos los efectos de juego.

Una banda puede retirarse voluntariamente cuando tenga que realizar un chequeo de ¡quedamos pocos! O al principio de cualquiera de sus rondas, pero ojo, contará como si hubiera fallado el chequeo de ¡Quedamos pocos! a efectos de juego y que ha perdido el escenario.

15.0 CAMPAÑAS

Para jugar campañas, los puntos de victoria obtenidos en los escenarios son canjeables para mejoras. Consulta la siguiente tabla:

MEJORA	PTOS DE VICTORIA
+1 a un atributo de los siguiente: Destreza, Valor o Salud	5 puntos
+2 cm. al atributo de Movimiento	5 puntos
Recupera 1 punto de Salud	1 puntos

No se podrá subir más de una vez los atributos de los miembros de las bandas, a excepción del Movimiento que puede subirse hasta 3 veces y la Salud tantas veces como quieras. Tampoco se puede tener más heridas que los indicados en el perfil del personaje (incluyendo las mejoras) cuando recuperas Salud.

Los miembros de las bandas no recuperarán las heridas recibidas automáticamente al final de la partida, tan solo las pueden recuperar gastando puntos de victoria; así que empezarán la siguiente partida con las que le hayan quedado en el escenario anterior si no son curadas.

En caso de que un personaje quede fuera de combate durante una partida de campaña y se quiera seguir contando con él para el siguiente escenario, se debe superar un chequeo de Destreza para saber que ocurre:

- Superado: Actuará con normalidad en el siguiente escenario pero con la mitad de Salud (redondeando hacia arriba) y conservando todas las mejoras.
- Fallido: No podrá actuar en el siguiente escenario (se está recuperando de sus heridas). Cuando cumpla ese escenario sin jugar, el siguiente recuperará todas las Heridas pero perderá todas las mejoras que haya conseguido hasta el momento, volviendo a sus niveles iniciales de atributos.



16.0 PUNTOS DE VICTORIA PARA EMPATES Y CAMPAÑAS

Para averiguar quién es el ganador en caso de empate en la partida, se debe calcular una serie de puntos que te dan beneficio o te los quitan. Estos puntos también sirven para hacer mejoras en los personajes si juegas una campaña. Consulta la siguiente tabla:

ACCION	PTOS DE VICTORIA
Por retirarse en un chequeo de ¡quedamos pocos!	-2
Por miembro de la banda fuera de combate	-1
Por miembro de la banda que huya de la mesa de juego	-1
Por cada miembro enemigo (no esbirro) fuera de combate	+1
Por cada 2 miembros enemigos (esbirros) fuera de combate	+1
Por miembro de la banda enemigo que huya de la mesa de juego	+1
Por empatar el escenario (solo campañas)	+1
Por cada 2 objetivos encontrados en escenarios de búsqueda	+1
Por ganar el escenario (solo en campañas)	+3

17.0 MODOS DE JUEGO

A parte del sistema de juego que estamos explicando en este reglamento, también podemos jugar con otros dos modos: KIDS y Autoplay.

17.1 KIDS

En el Modo KIDS, facilitamos el sistema para los más peques de la casa. Por eso, para estas partidas descartamos las siguientes reglas:

- Tipos de armas
- Tipos de armas
- Obstáculos Altos y Terreno Difícil
- Reglas especiales para escenarios
- Habilidades

Conforme van cogiendo soltura en el juego y reglas, y dependiendo de la edad se pueden ir incluyendo algunas de estas reglas descartadas.

17.2 Modo Autoplay

Este sistema permite tener tan solo un jugador y combatir con los enemigos que los maneja una inteligencia artificial del propio juego. La mecánica se desarrolla de la manera habitual pero con algunos apuntes a tener en cuenta para la inteligencia artificial:

A la hora de activar las miniaturas rivales, siempre lo hará primero la que pueda realizar una acción de disparar, trabarse cuerpo a cuerpo o buscar en los escenarios de búsqueda en este orden. En caso de no poder ser esas, esprintarán (si pueden hacerlo) o moverán también en ese orden hacia el enemigo u objetivo más cercano. Siempre todo de la forma habitual con los penalizadores pertinentes.

18.0 CREDITOS

CREACION: Javi Imperio

DISEÑO DEL REGLAMENTO: Javi Imperio

DISEÑO CARTAS DE PERSONAJE: Abraham Cereto

DISEÑO DE MARCADORES: Miguel Gaitán

DISEÑOR DE PORTADA: Javi Imperio

BETA TESTERS: Álvaro Ferrete, Rubén Cárdenas.

COLABORADORES: Rafael González, Fernando Morillo, Mundo Wargames, Antonio Maldonado.

Descarga el reglamento y las fichas de personajes de forma gratuita en:
www.imperiwargames.com



IMPERIO WARGAMES © 2017

Estimote
Project
Artec

NEW

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

EL WARGAME DE LAS TORTUGAS NINJA

KOWABUNGA ES UN WARGAME DE MINIATURAS BASADO EN LOS PERSONAJES DE LAS TORTUGAS NINJA DONDE ESTOS HÉROES VERDES Y SUS AMIGOS LUCHAN CONTRA EL CLAN DEL PIE Y OTROS VILLANOS QUE INTENTAN LLEVAR A CABO SUS MALVADOS PLANES.

KOWABUNGA SE PUEDE JUGAR DE TRES FORMAS DISTINTAS. EL TRADICIONAL, DE UNO CONTRA UNO; MODO SOLITARIO, DONDE LLEVAS UNA BANDA Y TE ENFRENTAS A OTRA BANDA CON UNA INTELIGENCIA ARTIFICIAL DEL JUEGO; O MULTIJUGADOR, DONDE VARIOS PARTICIPANTES LLEVAN UN PERSONAJE CADA UNO DE UNA MISMA BANDA QUE LUCHAN CONTRA OTRA BANDA LLEVADA POR UNO O VARIOS JUGADORES, O POR LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL DEL JUEGO.



**VIGILANTE
SYSTEM**

