



JUGGER TIG

DOGSKILL HEROES

RULES OF PLAY

PRESENTACIÓN DEL JUEGO: "THE JUGGERS ARE COMING!"

Jugger TTG™ es un juego de mesa basado en un deporte alternativo que nació a partir de la película de culto de los años 80 "La Sangre de los Héroes", la cual se centraba en un deporte ficticio de lucha, "El Juego", practicado por la sociedad existente en mundo post apocalíptico similar al que se ha visto en las películas de Mad Max (La película también es conocida en inglés como "The Salute of the Jugger" y "The Blood of Heroes").

La película de 1989 "La Sangre de los Héroes", rodada en Australia y protagonizada por el actor Rutger Hauer, trata sobre un mundo post-apocalíptico similar al del universo de Mad Max. El foco central de la película es la supervivencia de la raza humana mediante un deporte de lucha llamado "The Game". En la película, un grupo de luchadores desorganizados que se hacen llamar "Juggers", luchan abriéndose paso por las tierras devastadas en busca de conseguir el derecho a jugar en la gran liga de las Nueve Ciudades.

El gran auge viene después de la película, cuando comenzó a nacer el Jugger como deporte en donde las armas brutales de la película se cambiaron por armas acolchadas (conocidas también como Pompfers). Haciendo primero su aparición en Alemania, el Jugger fue ganando adeptos en la mayor parte de Europa, Australia y América. El deporte se ha hecho tan popular que incluso en el año 2014 se celebró en Alemania el torneo Internacional Alemán, el Deutsche Meisterschaft (DM) que atrajo a nada más ni nada menos que 74 equipos de todo el mundo.

En 2015, el diseñador de juegos y fan del Jugger Stuart Shaw, aceptó el reto de crear un juego de mesa fusionando su sistema de juego, Siostam™, con las reglas del Jugger. El resultado de esta fusión es un juego que os convertirá en auténticos maestros del Jugger desde vuestros propios hogares. Construye tu propio equipo de Jugger que mejor se adapte a tu estilo y llévalos directamente a la victoria y a la gloria. ¡Realiza todo esto solo en **Jugger TTG™!**

¿Estás dispuesto a aceptar el reto? ¡Si estás preparado no perdáis más el tiempo porque esto es Jugger!

CÓMO JUGAR PASO A PASO

1. Elige una partida corta o una partida larga (página 6).
2. Preparando el juego (páginas 6 – 8).
3. Comienza el juego (página 8 – 10).
4. Realiza diferentes acciones en el campo con tus luchadores de Jugger:
 - a. Movimiento (página 12 – 13)
 - b. Haz que tus Jugadores ponga en práctica Talentos especiales (página 13)
 - c. Poner en movimiento el Jugg (página 13 – 14)
 - d. Marcar un tanto con el Jugg (página 14)
 - e. Atacar a los Juggers del equipo rival (páginas 16 – 20).

CONTENIDO:

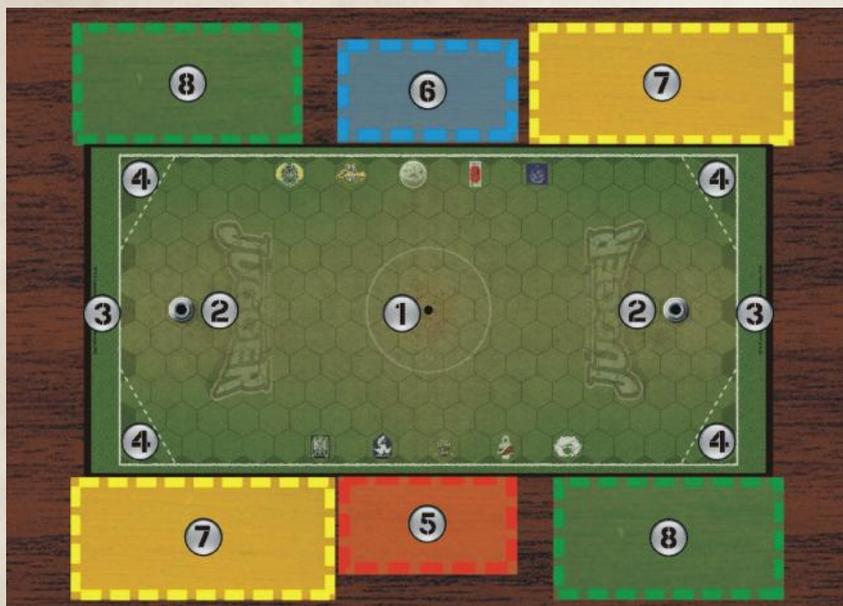
- Reglas de Juego
- 1 Tablero de Juego
- 1 Marcador de Iniciativa
- 1 Ficha de Jugg
- 10 Cartas de Piedras Contadas
- 10 Cartas de Puntos Marcados
- 30 Cartas de Estadísticas Personales de Juggers.
- 56 Cartas de Armas
- 30 Fichas de Campo de Juggers (Impresas en las dos caras)
- 16 Bases para las Fichas de Campo (8 rojas y 8 azules)
- 70 Fichas de Puntos de Concentración
- 70 Fichas de Puntos de Aguante
- 5 Fichas de Demora
- 10 Fichas de Sinergia de Equipo
- 9 Plantillas de Agachado
- 30 Fichas de Conteo de Agachado
- 2 Fichas de Cadena Preparada
- 6 Fichas de Estado de Agotado
- 6 Fichas de Estado Pineado
- 1 Ficha de Estado Apresado
- 16 x Dados de Combate/Jugg

DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO:

<p>Tablero: El Tablero está compuesto por una cuadrícula de 20 x 11 hexágonos que juntos forman el CAMPO DE JUGGER.</p>	
<p>Cartas de Puntos Marcados y Conteo de Piedras: Estas cartas son usadas para contar las piedras jugadas durante la partida. Cada vez que un jugador marque un punto, recibe una carta de Punto Marcado. El jugador que acabe con más cartas de Puntos Marcados, se alzará con la Victoria.</p>	
<p>Ficha de Jugg: La ficha cilíndrica de Jugg es la razón por la que ambos equipos de Juggers están enfrentados.</p>	
<p>Marcador de Iniciativa: Esta ficha se utiliza para designar qué jugador mantiene la iniciativa durante la ronda de juego.</p>	

<p>Cartas de Estadísticas Personales de Juggers y Cartas de Armas: Estas cartas muestran las estadísticas de los Juggers, sus atributos y Talentos y si tienen preferencias personales respecto a la posición en el campo o el uso de ciertas Armas.</p>	
<p>Fichas de Campo de Juggers: Estas fichas representan a los jugadores de Juggger que están jugando sobre el terreno de juego y se colocan en posición vertical sobre las bases proporcionadas .</p>	
<p>Bases para las fichas de Campo de Juggers: Son las bases en las cuales pondremos a nuestros Juggers para que luchen en el tablero.</p>	
<p>Fichas de Puntos de Concentración, Aguante y Sinergia de Equipo: Estas fichas son utilizadas para potenciar los movimientos y las acciones de los Juggers durante la partida.</p>	
<p>Fichas de Demora: Estas fichas representan cuando el luchador de Juggger en el campo está retrasando su activación.</p>	
<p>Fichas de Conteo (de Agachado): Estas fichas se colocan encima de los Juggers en el Campo y en la Carta de Estadísticas Personales cuando los Juggers son golpeados para representar que están agachados contando. Es decir, representan cuanto tiempo estarán agachados y, por ello, fuera de juego.</p>	
<p>Fichas de Cadena Preparada: Estas fichas representan cuando un Juggger que porta la Carta de Cadena (Un Cadenero) tiene su arma preparada o no.</p>	
<p>Fichas de Estado: Estas fichas representan cuando un Juggger es afectado por ciertos estados dentro del juego, como pueden ser: Agotado, Pineado o Apresado.</p>	
<p>Dados de Combate o de Jugg: Hay dos sets de 8 dados de combate, uno para cada jugador, y se utilizan ara resolver las tiradas de combate o de iniciativa.</p>	

PARTES DEL TABLERO DE JUEGO



- 1 – Punto Central: El Jugg se sitúa aquí al principio de cada punto.
- 2 – Porterías: Los Qwiks deben colocar el Jugg en la portería al final del campo contrario para marcar un punto.
- 3 – Zona de Salida: Las Fichas de Campo de Jugadores de Jugger se colocan aquí al principio y al final de cada punto. Los Marcadores de Iniciativa y los Puntos de Sinergia también se colocan en esta zona.
- 4 – Zonas Diagonales: Estas zonas se usan cuando se juega usando la alternativa Europea de las reglas, para designar los límites del campo.
- 5 – Zona de Tiempo y Marcador: Aquí se colocan las Cartas de Punto y las Cartas de Contador de Piedras.
- 6 – Zona de Fichas: Esta es el área donde se colocan las Fichas de Conteo de Agachado, las Fichas de Estado (Ej: Agotado, Pineado y Apresado,) y las Fichas de Demora.
- 7 – Zona de Jugadores en Juego: Aquí se colocan las Cartas de Estadísticas Personales de los Jugadores de Jugger.
- 8 – Zona de Reserva: En esta área se colocan las Cartas de Estadísticas Personales junto con las Fichas de Campo de los Jugadores de Jugger de tu Reserva.

PARTES DE LA CARTA DE ESTADÍSTICAS PERSONALES DEL JUGGER.



- 1 – Nombre del Jugger
- 2 – Equipo y país del Jugger
- 3 – Arma utilizada y coste de reclutamiento
- 4 – Atributos base
- 5 – Puntuación de Ataque y Defensa
- 6 – Agilidad
- 7 – Talentos
- 8 – Puntos de Aguante Máximos (PA)
- 9 – Puntos máximos de atención (Focus points)

PARTES DE LA CARTA DE ARMA



- 1 – Tipo de Arma
- 2 – Coste de reclutamiento
- 3 – Ataque, Defensa y Rango
- 4 – Nombre del Arma

PARTES DE LA FICHA DE CAMPO



- 1 – El ojo verde en el triángulo designa el Arco Frontal. El ojo en el triángulo rojo invertido designa el Arco Posterior.
- 2 – El número dentro del símbolo blanco representa los Reflejos del Jugger usados durante la Orden de Activación.
- 3 – El número de iconos naranja de Pies Ligeros representa el número de movimientos adicionales que un Jugger en el campo de juego puede realizar al inicio de su Movimiento.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo de **Jugger TTG** es conseguir que tu Equipo de Jugger marque más puntos que el equipo oponente. Los puntos se marcan consiguiendo que tu Qwik (también llamado Corredor) tome posesión del Jugg y lo coloque en la portería del oponente situado al final del

campo. Tu equipo de Jugger también tiene cuatro Defensores esgrimiendo Armas de Jugger para proteger al Qwik de los Defensores del equipo contrario y del corredor enemigo.

ACUERDOS DE JUEGO

- Un jugador puede pedir información a su oponente sobre las Cartas de Estadísticas Personales o del Estado de uno o más Juggers en cualquier momento durante el juego. Debido a la información adicional y otros componentes que pueden encontrarse o añadirse a las Cartas de Estadísticas Personales del Jugger, los jugadores pueden decidir transmitir esta información verbalmente.
- Las reglas detalladas en este reglamento de juego se considerarán como las Reglas Por Defecto (RPD).
- En ciertas ocasiones, las Cartas de Estadísticas pueden contener Reglas Específicas (RE) que invaliden las reglas por defecto (RPD). Un conflicto de reglas siempre beneficia a los Juggers en Juego.
- No se puede repetir una tirada repetida. Una tirada de dados de combate que se ha repetido una vez no puede repetirse de nuevo.
- Las tiradas en las que un dado no aterriza perfectamente plano en la superficie deben ser repetidas.
- Las disputas entre jugadores se resuelven con un tiradas enfrentadas de dados. El jugador que consigue más Juggs en sus dados gana.

SELECCIONAR LA DURACIÓN DEL JUEGO

En la película original “La Sangre de los Héroes”, el juego consistía en tres rondas de 100 “Piedras” (que se contaban literalmente lanzando piedras contra una plancha de acero colgante). El juego terminaba cuando el Qwik de uno de los equipos clavaba el Jugg en una estaca al final del campo de juego.

En la versión deportiva del Jugger esta estructura se ha modificado y se juegan 2-3 tiempos de 100 piedras cada uno. El ganador es el equipo que consigue colocar una réplica de gomaespuma de un Jugg (Un cráneo de perro en la película) en la portería contraria. Esta portería consiste en un montículo con un hueco central y también puede llamarse “maul” o “mal”.

En **Jugger TTG™** puedes jugar a recrear un pequeño fragmento de el excitante juego de Jugger real. Los siguientes formatos de juego están disponibles:

1. Juego Corto – El primer jugador en marcar 1 punto gana (Aproximadamente 45-60 mins),
2. Juego Largo – El primer jugador en marcar 3 puntos gana (Aproximadamente 120 – 180mins).

ORGANIZACIÓN DEL JUEGO

CONSTRUYENDO TU PROPIO EQUIPO DE JUGGER

Tú y tus amigos podéis construir un **EQUIPO DE JUGGER** utilizando las fichas de 30 jugadores de Jugger reales de distintas partes y equipos del mundo conocidos como los “Dogskull Heroes”.

Estructura de un equipo de Jugger

Hay dos tamaños de equipos disponibles dependiendo de la Duración de juego que se haya acordado previamente entre los jugadores:

1. Juego Corto: Ambos jugadores reclutan exactamente 5 jugadores cada uno.
2. Juego Largo: Ambos jugadores reclutan 8 jugadores cada uno.

Existen 2 posiciones de juego básicas:

- 1x **QWIK** o CORREDOR y
- 4x **DEFENSORES**.

El objetivo de los Qwiks o corredores es coger el Jugg y llevarlo hasta la Portería contraria para marcar un punto. Los Qwiks no pueden esgrimir armas.

El objetivo de los Defensores es luchar contra los Defensores del equipo contrario con sus Armas de Jugg para lograr que el Qwik de su propio equipo llegue a la portería y marque. Un Defensor por cada uno de los equipos puede esgrimir una Cadena. El resto pueden escoger una de las otras armas disponibles.

NOTA: No puedes tener al mismo jugador en tu equipo de Jugg más de una vez. Por ejemplo: Solo puede haber un "Mark Hill" en tu equipo, pero el equipo contrario puede usar los mismo jugadores que tú.

Coste de Reclutamiento

Cada Carta de Estadísticas Personales tiene un **COSTE DE RECLUTAMIENTO (CR)** que está representada por el número en el escudo amarillo en la esquina superior derecha de la carta. Cuando estás construyendo tu equipo tienes que sumar el CR de cada uno de tus jugadores para calcular el **CR TOTAL de tu equipo**.

Presupuesto de Reclutamiento

El Presupuesto de Reclutamiento de los equipos dependerá de la Estructura y tiempo de Juego acordados previamente:

- Juego Corto: 30 puntos.
- Juego Largo: 50 puntos.

Esto significa que la suma de los CR de los jugadores de tu equipo o CR TOTAL no puede ser superior al Presupuesto de Reclutamiento.

NOTA: La cantidad gastada en el reclutamiento de tu Equipo de Jugg no tiene que ser igual al Presupuesto de Reclutamiento, puede ser menor. En ocasiones puede darse el caso de que el uso de ciertas sinergias entre jugadores sea estratégicamente mejor que gastar todo tu presupuesto.

MÉTODOS DE CREACIÓN DE EQUIPOS

Reclutamiento

Los jugadores realizan un concurso de reclutamiento usando las Cartas de Estadísticas Personales disponibles para formar su equipo de Jugg. El Equipo de Jugg debe realizarse teniendo en cuenta el Presupuesto de Reclutamiento de cada Equipo.

Proceso:

- La baraja de Cartas de Estadísticas Personales es barajada y se reparte una mano de 5 cartas a cada uno de los jugadores. Los jugadores pueden ver su mano en secreto.
- Las Cartas de Estadísticas Personales restantes se colocan en una pila, con una pila de descarte al lado de la misma.
- Los jugadores realizan una tirada enfrentada de tres dados cada uno y el jugador que obtiene más Juggs (los empates se repiten) elige el cual de los dos jugadores inicia el primer turno.

Durante el turno de un jugador:

1. Se roban tres cartas que se añaden a la mano del jugador. Las cartas pueden robarse tanto de la pila de Cartas de Estadísticas Personales como de la pila de descarte en cualquier combinación. El jugador las añade a su mano para verlas.
2. Una vez que el jugador ha robado tres cartas debe Reclutar de 1 a 3 Jugadores de Jugger. Esto se hace escogiendo de 1 a 3 cartas de su mano y colocándolas en la mesa boca arriba enfrente de él.
3. El jugador solo puede tener 5 cartas en su mano al final de su turno. Si el jugador solo ha reclutado 1 o 2 Jugadores de Jugger deberá descartar cartas de su mano y ponerlas boca arriba en la pila de descarte hasta que su mano contenga solamente 5 cartas.

Los jugadores alternan turnos hasta que cada uno de ellos haya reclutado el número de Juggers requerido para su Equipo.

Si uno de los jugadores ha reclutado el número requerido de Juggers antes que el otro jugador, ese jugador continua jugado en el proceso de Reclutamiento y puede, en cada uno de sus turnos, intercambiar uno de los Jugadores de Jugger que tiene en la mesa por uno de su mano. El Proceso de Reclutamiento termina cuando ambos jugadores han reclutado el número requerido de Juggers para su equipo.

Equipos Pre-construidos

Cada jugador construye su equipo usando su colección de Jugadores de Jugger. El Equipo de Jugger debe construirse teniendo en cuenta el Presupuesto de Reclutamiento aplicable dependiendo de la Estructura de Juego que se ha acordado previamente.

Hay diferentes estrategias que te permitirán ganar un juego. Escoge entre:

- Poder de Ataque Agresivo o Defensa Estoica
- Velocidad y Maniobrabilidad
- Sinergia de Equipo
- Control del Campo
- Talentos y Maniobras Heroicos

EQUIPA A TUS JUGADORES DE JUGGER

Una vez que los equipos han sido seleccionados, los jugadores seleccionan las Armas de su equipo del la Baraja de Equipamiento.

Tabla 1: Armas de Jugger

Arma	Conteo	A / D / R
Espada y Escudo	3	1 / 3 / 1
Espada Larga	3	2 / 1 / 2
Staff	3	1 / 2 / 2
Q-tip	3	2 / 1 / 2
Cadena	5	3 / 0 / 3

Conteo = Conteo de Agachado A = Valor de Ataque D = Valor de Defensa R = Rango

Cada Defensor será equipado con una sola Arma de Jugger (también conocidas en este deporte como pomfens o spars). Es un requisito mínimo seleccionar al menos tantas Armas como Jugadores de Juggers habrá en el Campo de Juego. Necesitaras, al menos:

- 1x Cadena (Solo puede haber una Cadena por cada equipo de Jugger en el campo)
- 3x Otras Armas

Recuerda que en cualquier momento dado durante el juego, solo puede haber 4 Armas de Jugger. Aunque es recomendable alinear las armas dependiendo de las especializaciones de los Jugadores de Jugger, cualquier Jugger puede ser equipado con cualquiera de las armas o puede ser utilizado para jugar en cualquiera de las posiciones disponibles.

Los Qwicks o Corredores no son equipados con un Arma, en su lugar se les equipará con la carta de Posición de Qwik.

PREPARA TU EQUIPO DE JUGGER

Una vez que has reclutado a tus jugadores de Jugger y seleccionado las armas debes preparar todos los componentes requeridos:

- Las Cartas de Estadísticas Personales para cada Jugger de tu Equipo.
- Las Cartas de Estadísticas de cada una de las Armas y Posiciones de Jugger seleccionadas.
- Las Fichas de Campo de cada uno de los jugadores.
- Las bases para cada una de las Fichas de Campo de tus jugadores.
- Suficientes fichas de Puntos de Concentración y Aguante para cada uno de tus jugadores.
- Suficientes Fichas de Sinergia de Equipo para el máximo nivel de sinergia requerido por tu Equipo de Jugger.

Se pueden escoger dos colores para los equipos: rojo o azul. Los Jugadores decidirán con que color juega cada uno y montarán las Fichas de Campo de los Juggers de su equipo en las bases del color escogido.

CONFIGURACIÓN DEL CAMPO DE JUEGO

1. Despliega el tablero de juego o “Campo de Juego” en una mesa con al menos 30cm de espacio libre a izquierda y derecha del tablero y 15cm de espacio libre arriba y abajo.
2. Sitúa el Contador de Piedras y las Cartas de Punto en pilas en un lateral del campo de juego.
3. Sitúa las Fichas de Agachado, las Fichas de Conteo de Agachado, las Fichas de Estado (ej: exhausto, pineado, agarrado) y las Fichas de Retraso en el lado opuesto a las pilas de Contador de Piedras.
4. Coloca la Ficha de Jugg sobre el punto negro en el centro del tablero de juego.
5. Coloca el Marcador de Iniciativa a un lado del tablero, alineado con el centro del Tablero de juego.
6. Cada jugador prepara las cartas de Estadísticas de Personales de sus Juggers, sus Fichas de Campo y sus bases, sus cartas de Armas así como sus Fichas de Concentración, Aguante y Sinergia de Equipo.
7. Coloca los dados en el tablero de juego, un set para cada jugador.

LA ESTRUCTURA DE JUEGO

El juego de **Jugger TTG™** se organiza en uno o más **PUNTOS** compuestos por distintas rondas llamadas **PIEDRAS**.

ESTRUCTURA DEL PUNTO

Puesta en Juego de los Jugadores

- Cada Jugador selecciona 5 Juggers de su equipo de 8 para ser los **JUGGERS EN JUEGO** para el punto en cuestión. En el caso del Juego Corto, solo 5 jugadores están disponibles y todos ellos serán Juggers en Juego.
- Una vez se han marcado uno o más puntos en un partido, los Juggers en Juego pueden intercambiarse por Juggers de la Reserva, que se transforman en Juggers en Juego.
- Los jugadores colocan las Fichas de Campo de los Juggers representando a los Jugadores en Juego al final de la Zona de Salida. Las Cartas de Estadísticas Personales de los Juggers en Juego se colocan en la Zona de Jugadores en Juego (Ej: Zona 7).
- Los jugadores seleccionan a uno de sus jugadores para ser el Qwik. La Carta de Posición de Qwik se coloca en el espacio destinado para el Arma de ese jugador.
- Los Jugadores restantes son Defensores. Las Cartas de Arma se pueden asignar a estos jugadores colocándolas en el espacio para Armas (Ej: deslizándolas por debajo del la parte derecha de la Carta de Estadísticas de manera que los valores de ataque y defensa de la Carta de Arma sean visibles y estén alineados con los valores de ataque y defensa de la Carta de Estadísticas).
- Los jugadores restantes se consideran **JUGADORES DE RESERVA**. Las Cartas de Estadísticas de los Juggers de reserva se colocan en la Zona de Juggers de Reserva (Ej: a la izquierda del tablero de juego desde el punto de vista de cada Jugador). Las fichas de juego correspondientes a los juggers de reserva se colocarán encima de sus respectivos jugadores.

Asignar Puntos de Sinergia de Equipo

Determina el número de Puntos de Sinergia de Equipo (PSE) y colócalos en la Zona de Salida de cada jugador (ver Puntos de Sinergia de Equipo).

"3, 2, 1, Jugger!"

En la práctica deportiva del Jugger es costumbre que el árbitro grite "3, 2, 1, Jugger!" al principio de cada Punto, cuando el Jugg se coloca en el centro. En **Jugger TTG™** se anima a los Jugadores a seguir esta tradición y gritar "3, 2, 1, Jugger!" con gusto y entusiasmo.

Tiradas de Iniciativa

1. Cada jugador identifica el valor más alto de Voluntad entre sus Juggers Activos o Juggers en Juego (es decir, jugadores que no estén Agachados). Este valor es el número de dados que el jugador lanza (los empates se repiten).
2. El Jugador con la mayor cantidad de Juggs **GANA LA INICIATIVA**. Esto se indica poniendo el contador de iniciativa en su lado del campo.

Despliegue de Juggers en Juego

1. El jugador que no tiene la iniciativa coloca todos sus jugadores en la Zona de Salida, detrás de la línea blanca, alineados con los hexágonos (los semi-hexágonos o los hexágonos tocando la línea base).
2. El Jugador con la Iniciativa despliega sus jugadores de la misma manera.

Jugando la FASE DE PIEDRA

Comienza jugando la primera piedra y subsecuentes piedras hasta que se marque un Punto. NOTA: La PRIMERA PIEDRA de un Punto va directa a la Fase de Activación, saltándose los pasos de Mantenimiento de Piedra y Repitiendo la Iniciativa (ver Estructura de la Piedra).

Fin de la Fase de Punto

Cuando el Qwik de un Jugador coloca con éxito el Jugg en la Portería (es decir, la base que el oponente está defendiendo) ha ganado el punto. Cuando esto ocurre:

- El ganador del punto toma una (1) carta de la baraja de Cartas de Punto, sumando uno (1) a su marcador del partido. Si se juega una partida rápida, el ganador del punto gana el juego.
- Se quitan todas las Fichas de Agachado del Campo de Juego y las Fichas de Conteo de Agachado de las Cartas de Estadísticas Personales de los Juggers.
- Se quitan todas las fichas de Estado del Campo de Juego con la excepción de las Fichas de Estado Agotado.
- Todas las Fichas de Campo de los Juggers se devuelven a la Zona de Salida del Jugador correspondiente.
- Los Juggers de Reserva recuperan una porción de los Puntos de Aguante gastados (ver Puntos de Aguante).

Una vez esto ha sido completado empieza un nuevo Punto y el juego vuelve a la fase de Despliegue de los Juggers en Juego.

ESTRUCTURA DE LAS PIEDRAS

Fase de Mantenimiento de la Piedra

Todos los Juggers que están agachados pueden quitarse 1 Ficha de Conteo de su Carta de Estadísticas Personales.

Volver a tirar por la Iniciativa

Cada Piedra constituye una nueva oportunidad de ganar la iniciativa para cualquiera de los equipos.

Fase de Activación

Los Juggers con Reflejos más altos se ACTIVAN primero, en orden de iniciativa. Este proceso de activar los Juggers en orden de Reflejos se llama **ORDEN DE ACTIVACIÓN**.

- El valor del orden de activación (VOA) empieza en 5 y va en orden descendiente (i.e. 4, 3, 2, etc.)
- Cuando el VOA baja a un nuevo valor TODOS los Juggers de ambos equipos cuyos Reflejos = actual VOA llevan a cabo la **FASE DE MANTENIMIENTO DE LA ACTIVACIÓN**:
 - Se recuperan todos los Puntos de Concentración de sus Cartas de Estadísticas hasta el máximo permitido.
- El Jugador con la Iniciativa empieza su TURNO Activando, uno por uno, a todos sus Juggers cuyo VOA coincida con el VOA actual.
- Un Jugador Activa a un Juggger haciendo una declaración verbal (Ej: "Activo a Mark Hill"). El Juggger activado debe completar TODAS las acciones que van a hacer en esa Piedra incluyendo atacar, mover, y realizar otras acciones permitidas. (Ver Acciones de Juggger).

- Lo primero que puede hacer un Jugger al inicio de su Activación es elegir su orientación.
- Un Jugger puede retrasar su activación (ver Retrasar Activación).
- El otro Jugador tiene entonces su turno para completar la Activación de todos sus Juggers con el actual VOA.
- Una vez todos los Juggers con un Valor de Reflejos igual al actual VOA han completado su Activación, el VOA disminuye 1 punto y el juego vuelve a la Fase de Mantenimiento de la Activación.

Retrasar la activación

En vez de Activar, un Jugger puede Retrasar su Activación posponiéndola para un Orden de Activación menor.

- Cuando a un Jugger le corresponde ser Activado, el Jugador declara que va a Retrasar su Activación.
- El Jugger gasta 1 Punto de Concentración para Retrasarse y se coloca una Ficha de Demora en el Campo de Juego al lado de La Ficha de Campo de ese Jugger.
- El Jugador puede entonces Activar el Jugger durante su Turno quitando la Ficha de Demora y declarando que el Jugger se Activará en ese momento.

Fin de la Fase de Piedra

Cuando todos los Juggers hayan completado su Activación la Piedra termina y la piedra se “cuenta” cogiendo una Carta de Piedra de la pila principal para colocarla en la Pila o Marcador de Conteo de Piedras.

ACCIONES DE UN JUGGER

PUNTOS DE CONCENTRACIÓN

Todo lo que un Jugger puede o no puede hacer gira entorno a cómo uses los Puntos de Concentración. Como regla general, si un Jugger tiene Puntos de Concentración para gastar éste puede realizar Acciones en el Campo.

Gastar los Puntos de Concentración

Siempre que una Acción te permita gastar PC puedes realizarla dándole la vuelta a tantas Fichas de PC como sean necesarias de encima de la Carta de Estadísticas Personales del Jugger correspondiente. Los PC se pueden gastar para:

- Permitir un movimiento mayor a los Juggers en Juego
- Iniciar Acciones de ataque y defensa así como potenciar el ataque o la defensa
- Realizar acciones sobre el Jugg (es decir: recogerlo, barrerlo y arrojarlo, marcar puntos, etc)
- Ejecutar Talentos especiales o Maniobras.

Recuperación de Puntos de Concentración

Durante la Fase de Mantenimiento de la Orden de Activación un Jugger recupera al máximo todos sus PC en su Carta de Estadísticas Personales (ver Fase de Activación).

PUNTOS DE AGUANTE

Como usar los Puntos de Aguante como Puntos de Concentración

En cualquier momento en el que un Jugger podría gastar un PC, este puede gastar uno o más Puntos de Aguante (PA) para conseguir el mismo beneficio 1:1 equivalente al número de PC. Los PC se usan dándole la vuelta al número requerido de Fichas de PA.

Recuperación de Puntos de Aguante

Durante la Fase Final de Punto todos los Juggers de Reserva recuperan un número de PA equivalente al valor de su Fortaleza sin exceder su máximo permitido.

Agotado/Exhausto

Inmediatamente después de que la acción en la que un Jagger gasta su última Ficha de PA en su Carta de Estadísticas Personales sufre la condición de AGOTADO. Cuando esto ocurre:

- Una Ficha de Estado Agotado se coloca al lado de la Ficha de Campo del Jagger.
- Los valores ataque y defensa base del Jagger se reducen en 1 con un mínimo de 0, lo que implica que el Jagger usa un dado menos de combate tanto para atacar como para defender.
- El Jagger no puede realizar un movimiento normal de más de 3 hexágonos (como caminar).
- El Jagger no puede realizar Talentos.

PUNTOS DE SINERGIA DEL EQUIPO

Juggers del mismo equipo trabajan mejor juntos; conocen las fortalezas y debilidades de sus compañeros y tienen estrategias y tácticas que trabajaron juntos. Esto es simulado asignando cierto número de Puntos de Sinergia de Equipo (PSE) para varios Juggers en Juego que sean del mismo equipo.

Tabla 2: Determinar el número de Puntos de Sinergia de Equipo

1 Jagger* = 0	2 Juggers = 1 PSE	3 Juggers = 2 PSE	4 Juggers = 3 PSE	5 Juggers = 4 PSE
---------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------

* i.e. Un Jagger sin compañeros de su equipo no recibe PSE.

Solo se tienen en cuenta para este cálculo de los PSE los Juggers en Juego. Los Juggers de Reserva no cuentan.

Cómo usar los PSE

Cuando un Jagger podría gastar PC o PA, puede gastar uno o más PSE para conseguir el mismo beneficio 1:1 equivalente al número de PC/PA. Los PSE se usan dándole la vuelta al número requerido de Fichas de PSE.

Recuperación de Puntos de Sinergia de Equipo.

Los PSE son re-asignados al comienzo de cada nuevo Punto (ver Estructura de la Piedra).

MOVIMIENTO

Cada Jagger se puede mover una distancia limitada desde su **POSICIÓN ACTUAL** sobre el Campo de Juego (es decir, el hexágono del campo que ocupa actualmente ese Jagger) en cada Piedra. La distancia recorrida cuesta un número determinado de Puntos de Concentración.

Tabla 3: Límites de Movimiento y su Coste

Tipo de movimiento	Límite de movimiento	Coste de movimiento
Caminar	1- 3 hexágonos	0 Puntos de Concentración
Correr	Hasta 6 hexágonos	1 Puntos de Concentración
Sprint	7 - 9 hexágonos	2 Puntos de Concentración

Estructura del movimiento

- El jugador declara el tipo de movimiento que hará su Jugger y paga ese movimiento por adelantado como parte de su declaración.
- Una vez el jugador haya hecho la declaración y pagado por esta no puede cambiar el Tipo de Movimiento.
- Si un Jugger tiene el bonus **PIES LIGEROS** (es decir el valor de agilidad en el cuadro naranja de su Carta de Estadísticas) añade este valor al límite de movimiento del tipo de movimiento que fue declarado. Ejemplo: Un jugador declara que Max va a Correr, lo cual tiene un límite de movimiento de 6. Max tiene Pies Ligeros a 2 y su valor es añadido al límite de movimiento, lo que significa que Max ahora puede mover 8 hexágonos en su movimiento.
- Durante su movimiento los Juggers pueden mover a cualquier hexágono adyacente y desocupado. Cada nuevo hexágono que ocupe se convertirá en su nueva posición actual.
- Un Jugger puede dividir su movimiento, es decir, puede moverse, detenerse para realizar una acción, y entonces moverse otra vez mientras no exceda el límite permitido que había declarado. Si un Jugger divide su movimiento puede elegir su orientación cuando se detiene para realizar una acción.
- Un Jugger también puede realizar una acción y después mover.
- Mientras se está moviendo un Jugger esta orientado en la dirección en la que avanza (ver Orientación).
- Si un Jugger intenta moverse a través del Rango de Ataque de un oponente podría provocar un Ataque de Oportunidad (ver Ataques de Oportunidad).
- Un Jugger no está obligado a moverse hasta alcanzar el límite de movimiento que había declarado. Ejemplo: Si un jugador declara un Sprint el Jugger no está obligado a mover los 9 hexágonos. Puede elegir mover solo 7 u 8 si es necesario.
- Una vez el movimiento ha sido completado, el jugador decide la Orientación final del Jugger (ver Orientación), y la fase de movimiento termina.

Condiciones del Movimiento

- Los Juggers no pueden mover a través de un hexágono ocupado por otro Jugger, ni detenerse en uno.
- Si un Jugger sale del área de la cuadrícula del Campo de Juego se considera que está Fuera de Límites debe agacharse durante 3 piedras.
- Durante juegos importantes (como torneos, etc.) en cuanto un jugador suelta la Ficha de Campo del Jugger durante su movimiento no puede retractarse de ese movimiento (lo que en Ajedrez se conoce como ficha tocada jugada).
- A menos que se realice un movimiento extra por Pies Ligeros o Pasos Rápidos, un Jugger no puede mover más de 9 hexágonos (i.e. esprintando) durante su activación.

Aclaraciones: Moverse dentro del Rango vs. Moverse a través del rango vs. Salir del Rango.

- Moverse dentro: Cuando la posición actual de un Jugger está fuera de un determinado rango y entonces se mueve a un hexágono dentro de ese rango.
- Moverse a través: cuando la posición actual de un jugger está dentro de un determinado rango y este se mueve a un hexágono también dentro de ese rango.

- Salir del Rango: Cuando la posición actual de un Jugger está dentro de un determinado rango y se mueve a un hexágono fuera de ese rango.

Movimiento Pasos Rápidos

Un Paso Rápido NO se considera una acción de movimiento estándar, por lo tanto NO provoca Reacciones (i.e. Talentos que son Reacciones la vez que Ataques de oportunidad). La distancia de un Paso Rápido y los costos, condiciones, y límites son especificados en la Carta de Estadísticas Personales del Jugger.

NOTA: si un Paso Rápido es parte de la Reacción a un ataque que se ha declarado sobre un jugador de Jugger y el paso rápido resulta en el jugador desplazándose fuera de rango o fuera de la línea de visión del atacante, el ataque es cancelado y todos los FP gastados durante la declaración del ataque se consideran perdidos.

ATAcando Y DEFENDIENDO

Si todos los requisitos de combate y condiciones se cumplen entonces un jugador puede declarar un ataque con uno de sus Juggers contra uno del oponente, quien por supuesto, puede defenderse del ataque (ver Fase de Combate).

REALIZAR TALENTOS

Los Juggers en Juego pueden realizar los Talentos que tienen en sus respectivas Cartas de Estadísticas.

- Los talentos pueden prevalecer sobre las reglas escritas en este reglamento. Los detalles se especifican en las Cartas de Estadísticas Personales de los Juggers.
- Para poder realizar Talentos es necesario que el Jugger esté Activo (es decir, no puede estar Agachado).

Costo para realizar Talentos:

Los Talentos tienen un coste para realizar sus habilidades especiales. Este coste está indicado en la Carta de adísticas Personales de cada Jugger con un escudo azul (🛡️) para los Puntos de Concentración o con uno rojo (🔴) para los Puntos de Aguante acompañados cada uno con un número indicando cuántos se requieren. Un escudo gris indica que el Talento no tiene coste.

Términos clave en la Carta de Estadísticas Personales de un Jugger:

Acción Estándar	Una acción que puede realizarse como parte de las Activaciones normales de un Jugger en Juego.
Ataque Estándar	Un ataque que puede realizarse como parte de las Activaciones normales de un Jugger en Juego.
Defensa Estándar	Una defensa normal que se ejecuta en respuesta a un ataque del oponente.
Acción dual	Un contraataque realizado en respuesta a un Ataque Estándar del oponente.
Reacción	El Talento puede hacerse en cualquier momento en respuesta a un disparador específico. Tiene lugar inmediatamente después de que la acción del disparador se ha completado y antes que cualquier otra acción (Ver Reacciones).
Pasivo	Pasivo: El Talento es constante durante todo el juego.
Requerido	Los requisitos necesarios (es decir, armas específicas / posición en el campo) para realizar la habilidad.

Condiciones sobre Talentos

- Cuando se declara un Talento se debe de pagar su coste total.
- Si un *Jugger* declara un Talento, el efecto de éste debe de completarse antes de que el *Jugger* realice cualquier otra acción. Ejemplo: Cuando Pierre realiza su Talento, su segundo Ataque extra debe hacerse antes de que él pueda realizar otra acción.

BARRER EL JUGG

Un *Jugger* activo puede intentar **BARRER EL JUGG**, moviendo el Jugg un número de hexágonos en una dirección elegida. Además, se aplican estas condiciones:

- Si en el mismo hexágono o en uno adyacente al Jugg hay un *Defensor*, este puede mover el Jugg 1 hexágono por cada punto de PC que utilice para esta acción.
- Si el Defensor está a dos hexágonos de distancia de el Jugg, puede moverlo 1 hexágono por cada 2 puntos de PC que utilice para esta acción.
- Un *Defensor* equipado con la cadena no puede barrer el Jugg.
- Con cada nuevo movimiento el Jugg siempre debe de moverse un hexágono lejos de su punto de origen en comparación a su posición anterior.
- El jugg se puede mover a través de hexágonos ocupados por *Juggers*.

PINEAR A UN JUGGER

Un *Jugger* Activo puede Pinear a un Jugger Agachado del oponente (es decir, un *Jugger* que ha sido impactado) evitando que pueda incorporarse al juego incluso si ha terminado su conteo. En la práctica deportiva del *Jugger* esta acción es ejecutada por Jugger que colocará su Arma sobre una zona válida de impacto (como el hombro) de un Jugger que se encuentre Agachado. Esta práctica también se refleja en el Juego *Jugger TTG™* (Ver *Juggers* Agachados).

ACCIONES DEL QWIK

Levantar el Jugg

- Si un *Qwik* está en el mismo hexágono que el jugg, puede utilizar 1 PC para levantarlo y convertirse en el Portador de el Jugg.
- Si un *Qwik* está en el hexágono adyacente al del jugg, puede utilizar 2 PC para levantarlo.

Lanzar el jugg

- El Portador de el jugg puede lanzarlo como una Acción Estándar durante su Activación, o si un ataque es declarado contra el Portador, este puede hacer una Reacción y Lanzar el jugg.
- Por cada 1 PC que un *Qwik* utilice puede lanzar el jugg de 1 a 3 hexágonos.
- Con cada nuevo movimiento el jugg siempre debe de moverse un hexágono lejos de su punto de origen en comparación a su posición anterior.
- El jugg se puede moverse a través de hexágonos ocupados por *Juggers* en Juego. Un Jugg lanzado no se puede bloquear.

Marcar un punto con el Jugg

- Si un *Qwik* está en el hexágono de la Portería, puede gastar 2 PC para marcar un punto.
- Si un *Qwik* está en el hexágono adyacente a la Portería, puede utilizar 3 PC para marcar 1 punto.

Apresar al QWIK de un Oponente

Un *Qwik* puede intentar Apresar al *Qwik* de un Oponente (ver la Fase de Combate).

EL JUGG SALE FUERA DEL CAMPO

Si en cualquier momento durante el juego el Jugg sale fuera de la cuadrícula del Campo de Juego, se asume que un árbitro la recoge y la coloca de nuevo en el hexágono dentro del campo por donde esta había salido.

REACCIONES

Jugger es un juego de acción y reacción. El combate cuerpo a cuerpo es caótico y las condiciones en campo pueden cambiar en un suspiro. Muchos Talentos y Maniobras, así como los Ataques de Oportunidad, permiten a un Jugador en Juego reaccionar rápidamente a los eventos que ocurren en el campo.

EVENTO EN JUEGO

La última acción completada por cualquier Jugger en Juego se considera el **EVENTO ACTUAL EN JUEGO**.

La Fase de Combate tiene varias etapas y el terminar cada una de ellas también se considera como el ACTUAL EVENTO EN JUEGO (ver Fase de Combate).

EJEMPLOS DE EVENTOS EN JUEGO

- Pierre declara un ataque sobre Lulo (es decir, el Dado de Combate aún no ha sido lanzado), realizar esta declaración se considera el actual evento en juego.
- Taylor se mueve de un hexágono a otro durante su activación, haciendo que este movimiento sea el actual evento en juego.
- Marion exitosamente se defiende en contra de un ataque, haciendo que esta defensa exitosa sea el actual evento en juego.
- Linus aumenta sus dados de combate, haciendo que el aumento de defensa sea el actual evento en juego.
- Tobi hace una tirada de ataque, haciendo de esta tirada el actual evento en juego.

DESENCADENANTES DE REACCIÓN

En la Carta de Estadísticas de cada *Jugger* se especifica si un Talento es una Reacción. La primera línea de texto en la descripción del Talento detalla qué Evento desencadena la Reacción.

DETERMINAR QUÉ JUGGER EN JUEGO REACCIONA

Durante cualquier evento en juego, el primer Jugador en declarar una Reacción (simplemente diciendo reacción) obtiene la Reacción con uno de sus *Juggers*.

Si ambos Jugadores declaran la reacción al mismo tiempo (es decir, su declaración se solapa, aunque solo sea por un poco), entonces el *Jugger* que reacciona se determina de la siguiente manera:

- El *Jugger* con mayor puntuación de Reflejos toma la Reacción.
- Si ambos *Juggers* tienen la misma puntuación de Reflejos, el *Jugger* que tiene la Iniciativa realiza la Reacción.
- Si un jugador tiene 2 o más *Juggers* para realizar una Reacción en el Evento en Juego actual, debe elegir solo uno de ellos para realizar la Reacción.

NINGUNA PARTE DE UNA REACCIÓN PUEDE DESENCADENAR OTRA REACCIÓN

Esto aplica a todos los Talentos de tipo Reacción, así como también a los Ataques de Oportunidad. Para estar 100% seguros, si una Reacción es declarada, ninguna otra Reacción se puede declarar hasta que se haya completado y resuelto la Reacción actual.

NOTA: Algunos Talentos pueden ignorar esta regla, esto se especifica en la carta de Estadísticas Personales de cada *Jugger*.

ORIENTACIÓN

El **Arco Frontal** de un *Jugger* incluye cualquier hexágono que esté completamente dentro del Arco de 180° frente a la Ficha de Campo del *Jugger*. Recuerda que cada *Jugger* tiene su lado frontal y su lado posterior:

- El lado frontal está indicado con un ojo verde en un triángulo.
- El lado posterior está indicado con un ojo rojo en un triángulo invertido.

Un *Jugger* está **Orientado** hacia otro *Jugger*, cuando el segundo *Jugger* está en un hexágono que se encuentra totalmente dentro del arco frontal del primer *Jugger*.

PUNTOS DE ORIENTACIÓN

Cada lado de un hexágono representa un punto de orientación, esto implica que cada hexágono tiene 6 de estos puntos. Un jugador determina la dirección hacia la cual está orientada una Ficha de Campo alineando la parte frontal con uno de los puntos de orientación.

CUANDO SE PUEDE ELEGIR ORIENTAR

- Al inicio de la Activación de un *Jugger*.
- Al final de cada acción que un *Jugger* realice.
- Después de ser atacado y de que el combate se haya resuelto completamente.
- Al final de la Activación de un *Jugger*.

LÍNEA DE VISIÓN

Una ficha de *Jugger* tiene una línea de visión (LDV) hacia otra ficha de *Jugger* en el campo si:

- La segunda ficha de *Jugger* está en Arco frontal (ver Orientación) de la primera Ficha de Campo del *Jugger*
- Puedes dibujar una línea recta, sin obstrucciones (es decir, que no atravesase ninguna parte o punto de un exágono ocupado por otro *Jugger*) desde una esquina del hexágono que ocupa la primera Ficha de Campo de un *Jugger* hasta dos o más esquinas del hexágono de otra Ficha de Campo.

Excepciones:

- Un *Jugger* siempre tiene línea de visión hacia cualquier otro *Jugger* que se sitúe en un hexágono adyacente siempre y cuando esté dentro de su arco frontal.
- Los *Juggers* Agachados no bloquean ni obstruyen en la línea de visión.

ESTRUCTURA DEL COMBATE

OPCIONES DE COMBATE

1. EL ATACANTE

Durante la activación de un *Jugger* se puede realizar una Acción Estándar contra un *Jugger* del oponente:

- Opción #1: Realizar un Ataque Básico utilizando la Puntuación de Ataque de la Carta de Estadísticas del *Jugger* y la puntuación de Ataque de la Carta de Arma.
- Opción #2: Realizar un Talento con la descripción "Ataque Estándar".

2. EL DEFENSOR

Una vez declarado el ataque, el *Jugger* defendiendo puede realizar una Acción Estándar:

- **Opción #1: Ir en Defensa Total:** En una Defensa Estándar, el *Jugger* se concentra solo en defender y puede bloquear el ataque pero no es posible golpear al atacante en respuesta. Los Jugadores pueden realizar:
 - Una Defensa Básica usando solo la puntuación de Defensa en la carta de Estadísticas del *Jugger* y la Puntuación de Defensa de la Carta de Arma.
 - Utilizar un Talento con la descripción “Defensa Estándar”.
- **Opción #2: Participar en el Duelo:** El *Jugger* va cara a cara con el atacante en un enfrentamiento de habilidades de combate, en el cual ambos *Juggers* corren el riesgo de ser golpeados. Efectivamente, el defensor también se convierte en atacante (es decir, ambos *Juggers* en el duelo se atacan mutuamente). De cualquier manera, una Acción de Duelo **NO** es un Ataque Estándar. Si todos los requisitos y condiciones se cumplen, los *Juggers* pueden realizar:
 - Un Ataque Básico utilizando solo la Puntuación de Ataque de la carta de Estadísticas del *Jugger* y la Puntuación de Ataque de la carta de Arma.
 - Un Talento con la descripción “Acción de Duelo”.
- **Opción 3: No se defiende:** Si el Jugador de *Jugger* no puede permitirse pagar una de las opciones anteriores solo obtendrá el número de dados de combate que la puntuación de defensa de su Arma o Escudo le proporcione al defender. Si como resultado se obtienen cero dados de combate, la única posibilidad de no ser golpeado por el atacante es que este no saque nada en su tirada de dados de combate.

REQUISITOS Y CONDICIONES DE COMBATE

1. El Atacante:

- El *Jugger* objetivo debe estar tanto en su Línea de Vision como dentro de su rango de Ataque.
- El *Jugger* debe poder pagar el coste del Ataque (es decir, 2 PC por un Ataque Básico o el coste de realizar un Talento).
- Un Cadenero debe tener la cadena preparada para poder iniciar un ataque.

2. El Defensor:

Ir en Defensa Total:

- El *Jugger* debe ser capaz de pagar el coste de la defensa (es decir, 2 PC para una Defensa Básica o el coste de realizar un Talento).
- El ataque no puede ser un Ataque por la Espalda (Ver Ataques de Flanco y Ataques por la Espalda).

Enzarsarse en Duelo:

- El oponente objetivo debe estar en su Línea de Visión y dentro de su Rango de Ataque.
- El *Jugger* debe ser capaz de pagar el coste del ataque (Es decir, 2 PC para un Ataque Básico o el coste de realizar un Talento. Una cadena no preparada tiene un coste de 3 PC si no estaba preparada para entrar en duelo).

No defiende:

- Mientras que el ataque no sea un Ataque al Flanco o un Ataque por la Espalda el defensor sigue recibiendo la defensa de su Arma o Escudo.

SECUENCIA DE LA FASE DE COMBATE

1. Declarar el Ataque y Potenciar los Dados

El Jugger declara su ataque, paga por un Ataque Básico y lanza en número correspondiente de dados de combate.

Puntos de Ataque del Jugger + Puntos de Ataque del Arma + Cualquier dado de Bonificación de Talento.

* Las Reacciones activadas por un tipo de ataque que está siendo declarado pueden realizarse ahora. Si la Reacción puede cancelar el ataque en algún momento (es decir, un movimiento rápido lleva al defensor fuera del alcance de ataque) las Fichas que el atacante ha gastado Declarando el Ataque **seguirán estando gastadas** y la Fase de Combate habrá acabado.

Declarar la Defensa y Potenciar el Dado de Combate

El atacante puede potenciar sus dados de combate una vez por combate pagando 2 PC por cada dado y colocando estas fichas en el campo junto con el resto. Se pueden comprar tantos dados adicionales como puedan permitirse.

*Las reacciones activadas por la potenciación de los dados de combate del atacante pueden realizarse ahora.

2. Declarar la Defensa y Potenciar los Dados:

El defensor declara ahora lo que va a hacer:

- Defensa Total: El Jugger declara y paga por su defensa,
 - Las reacciones activadas por un tipo de defensa que está siendo declarado pueden realizarse ahora.
- Enzarsarse en duelo: El Jugger declara y paga por el ataque.
 - Las reacciones activadas por una acción de duelo que está siendo declarada pueden realizarse ahora.
- No se defiende: Si el Jugger no puede permitirse pagar por su defensa esta opción ocurre por defecto.

El defensor despliega su número correspondiente de dados de combate:

Defensa Total:

Puntos de Defensa del Jugger + Puntos de Defensa del Arma/Escudo + Cualquier dado de Bonificación por Talentos.

Enzarsarse en Duelo:

Puntos de Ataque del Jugger + Puntos de Ataque del Arma

No se defiende: Puntos de Defensa del Arma/Escudo

Potenciar los Dados de Combate

El defensor también puede potenciar sus dados de combate una vez por combate pagando 2 PC por cada dado y colocando estas fichas en el campo junto con el resto. Se pueden comprar tantos dados adicionales como puedan permitirse.

*Las reacciones activadas por la potenciación de los dados de combate del defensor pueden realizarse ahora.

3. Lanzar los Dados de Combate

Atacante:

Se lanzan todos los dados de combate desplegados y se cuentan los Juggs obtenidos en la tirada. Si el atacante obtiene un resultado en blanco (no Juggs en el dado) en todos sus dados de combate el ataque falla automáticamente y el combate acaba.

*Las reacciones activadas por la tirada de dados de combate pueden realizarse ahora.

Defensor:

Se lanzan todos los dados de combate desplegados y se cuentan en número de Juggs en cada uno.

*Las reacciones activadas por la tirada de dados de combate del defensor pueden realizarse ahora.

4. Determinar el Resultado del Combate

Si el defensor ha elegido Defensa Total:

- Si la tirada de dados del atacante tiene como resultado un número mayor de Juggs que la tirada de dados del defensor, se considera que el defensor ha sido golpeado.

Si el defensor ha elegido Enzarsarse en Duelo:

- El Juggger que ha obtenido menos Juggs en su tirada de combate pierde y es golpeado.
- Si ambos Juggger obtienen exactamente la misma cantidad de Juggs en la tirada el resultado es de **DOBLES** y ambos resultan impactados.

Si el defensor No se Defiende:

- Si la tirada de dados del atacante es igual o mayor a la tirada de dados del defensor, se considera que el defensor ha sido impactado.

* Las reacciones activadas por el resultado del combate pueden realizarse ahora.

Cuando el resultado del combate se ha determinado la fase de combate termina.

PREPARAR LA CADENA

La cadena sólo puede atacar si está preparada (lo cual es indicado por la Ficha de Cadena Preparada) y cuesta 1 PC. Si un Juggger ataca con la Cadena éste debe gastar 1 PC para preparar la de nuevo Cadena antes de poder atacar otra vez.

Si un Juggger en Juego no tiene su Cadena preparada aún puede realizar un Ataque de Oportunidad y Enzarsarse en Duelo pero sólo si paga un mínimo de 3 PC (es decir, 1PC por preparar la Cadena y 2PC por el ataque).

ATAQUES DE BONIFICACIÓN

Los Ataques de Bonificación son ataques especiales proporcionados por ciertos Talentos.

Todos los Requisitos de Combate y Condiciones deben aplicarse a excepción de:

- El atacante no tiene que gastar ningún Punto de Concentración para realizar el ataque (el coste del Ataque de Bonificación está incluido en el coste de realizar el Talento).
- El Juggger realizando el Ataque de Bonificación no puede Potenciar el Ataque.
- El Ataque de Bonificación hereda el tipo de ataque de la palabra clave del Talento (es decir, si el Ataque de Bonificación es parte de un Talento con la palabra clave "Ataque Normal" el Ataque de Bonificación es un Ataque Normal. Lo mismo se aplica si el Talento es una Reacción o una Acción de Duelo).
- Lo dicho anteriormente determina si el defensor puede realizar Talentos en respuesta a un Ataque de Bonificación o si éste sólo puede realizar una Defensa Básica o Ataque Básico en una Acción de Duelo.

ATAQUES POR EL FLANCO

Si el atacante empieza su Activación en el Arco Frontal del defensor pero se ha movido para atacarle por su Arco Posterior, el defensor pierde todos los bonificadores de defensa de las Armas y Escudos de Juggger pero puede continuar defendiéndose normalmente (incluyendo Talentos SALVO que el Talento requiera el uso de su Arma de Juggger o su Escudo).

El defensor de un Ataque por el Flanco puede cambiar su Orientación una vez que la Fase de Combate ha terminado siempre y cuando se haya defendido del ataque.

ATAQUE POR LA ESPALDA

Si el atacante empieza su Activación en el Arco Posterior del defensor y le ataca por el Arco Posterior, el Defensor:

- Entra por defecto en la opción de defensa No se Defiende
- No puede potenciar la Defensa
- No puede realizar ninguna reacción al Ataque por la Retaguardia.

El defensor puede cambiar su orientación cuando la fase de combate haya acabado y si la Ataque por la Espalda ha fallado.

ATAQUES DE OPORTUNIDAD

Además de cumplir todos los Requisitos de Combate y Condiciones (incluyendo los 2 PC del coste del ataque), las Condiciones de un Ataque de Oportunidad son:

- Un Jugger en movimiento activará un Ataque de Oportunidad cuando se mueva 1 hexágono (o más) a través del Rango de Ataque de un Jugger.

Si estas Condiciones del Ataque de Oportunidad se cumplen:

- Como **REACCIÓN**, el Jugador solamente declara un Ataque Básico con su Jugger (es decir, no están permitidos Talentos) contra un Jugger en movimiento del oponente y se continua con la Fase de Combate normal. (Ver Fase de Combate)
- Para enfatizar las Reglas de Reacción, los Ataques de Oportunidad no pueden activarse en respuesta a Reacciones y ningún Jugger puede realizar una Reacción en ningún momento de un Ataque de Oportunidad.
- La Orientación de una Ficha de Campo de un Jugger se determina antes de que comience la Fase de Combate (ver Orientación)
- Un Ataque de Oportunidad NO es un Ataque Normal; por ello el defensor sólo puede declarar una Defensa Básica (no están permitidos Talentos) pero sigue pudiendo elegir declarar Defensa Total o Enzarsarse en Duelo (de nuevo, no están permitidos los Talentos).

Cadenas y Ataques de Oportunidad

Si la Cadena está preparada el Jugger puede realizar un Ataque de Oportunidad de la manera normal. Si la Cadena no está preparada el Jugger usando la Cadena debe gastar como mínimo 3 PC (1PC para prepararla + 2PC por el ataque).

FORCEJEO

Si se cumplen todos los Requisitos y Condiciones de Combate un Qwiker puede, como Ataque Normal, intentar Forcejear o Apresar al Qwiker del oponente siguiendo la Fase de Combate normal. El defensor puede elegir realizar una Defensa Normal o Enzarsarse en Duelo.

Si el Qwik atacante gana el Forcejeo éste puede elegir:

- Robar el Jugg: El atacante roba el Jugg del defensor
- Contener/Apresar: El atacante apresa y contiene al defensor:
 - La Ficha de Condición “Apresado” se pone a su lado.
 - El defensor no puede moverse (movimientos normales o Pasos Rápidos), o marcar un punto.
 - Ninguno de los Qwikers puede potenciar su tirada de defensa contra ataques de Defensores.
- Empujar: El defensor es desplazado 1 hexágono hacia atrás en la dirección del atacante.

Si el defensor elige Enzarsarse en Duelo y gana el combate puede elegir Empujar al atacante 1 hexágono hacia atrás.

Si el Duelo acaba en un empate en la tirada de dados de combate, el forcejeo o agarre no tiene efecto ni sobre el atacante ni sobre el defensor.

Escaparse de una Presa

El Jugger Apresado puede escapar de la Presa durante su Activación ganando un ataque de lucha normal contra el Jugger que lo está conteniendo. Una presa también puede terminar si, durante su Activación, el atacante declara que termina con la presa (es decir, libera al oponente).

Cuando la Presa termina la Ficha de Apresado se retira del campo y los dos Qwicks son libres de actuar normalmente.

Mantener la Presa

Para mantener la Presa sobre el oponente, el atacante debe gastar 1PC al comienzo de su Activación después de que la Fase de Mantenimiento de la Activación se haya completado (ver Fase de Activación) y antes de realizar otra acción.

JUGGERS AGACHADOS

Hay 2 motivos por los que un Jugger adquiere el estado **AGACHADO**:

1. Ha sido impactado por un Arma de Jugger
2. Está Fuera del Campo

En cualquiera de los casos el Jugger pasa a ser un **JUGGER AGACHADO** (en la práctica deportiva del Jugger el jugador debe agacharse literalmente hincando la rodilla y dejar su Arma de Jugger en el suelo), deja de estar Activo y permanecerá Agachado durante la duración del **CONTEO DE AGACHADO**.

Un Jugger Agachado:

- No puede llevar a cado ninguna Acción, incluyendo Talentos
- RECUPERA Puntos de Concentración de la manera habitual durante la Fase de Activación
- Puede ser Pineado por Juggers oponentes
- Si el Qwiker es impactado estando en posesión del Jugg, deja de estar en posesión del mismo y debe dejarlo en un hexágono vacío adyacente.

Siendo golpeado por un Arma de Jugger

Como se especifica en la Tabla de Armas de Jugger, hay dos duraciones distintas del Conteo de Agachado dependiendo del Arma de Jugger que haya golpeado al Jugger:

1. Conteo de 3 Piedras: Espada Larga, Q-tip, Bastón, Espada y Escudo
2. Conteo de 5 piedras: Cadena

Fuera del Campo

Si por cualquier motivo la Posición Actual del Jugger está fuera del área de casillas del Campo de Juego, éste debe Agacharse y realizar un Conteo de 3 Piedras.

Límites alternativos Europeos del Campo de Juego

En algunos lugares de Europa, los límites del campo de juego están designados por la líneas diagonales en las cuatro esquinas del Campo de Juego. En este caso, los Juggers se alinean de manera normal en su extremo correspondiente del campo (Zona de Salida) pero una vez que el Juego comienza, si se desplazan sobre o más allá de los hexágonos en los límites diagonales se considera que están fuera de juego.

El Conteo de agachado (“Conteo”)

El Conteo de Agachado o “Conteo” se representa en el “Campo de Juego” colocando una Ficha de Agachado debajo de la Ficha de Campo del Jugador y el numero requerido de Fichas Conteo colocados sobre la Carta de Estadísticas del Jugador Agachado. Durante la fase de mantenimiento de Piedra, cada Jugador agachado remueve 1 ficha de conteo de su Carta de Estadísticas hasta que no quede ninguna. Una vez que todos los contadores son eliminados y siempre y cuando el jugador no esté siendo pineado:

- El token de agachado se retira del campo de juego.
- El jugador agachado selecciona su área de Orientación, vuelve a estar Activo, y puede unirse a la Orden de Activación de manera normal.

Si los Reflejos del jugador son mayores que la Orden de Activación actual, los jugadores se pueden activar normalmente durante el turno del Jugador. Si cuando los jugadores se levantan ya es el turno del jugador (por ejemplo, si estaban pineados) los jugadores se pueden activar inmediatamente.

PINEO DE JUGADORES

- El Jugador Activo debe estar en un hexágono adyacente al del Jugador Agachado y gastar un Punto de Concentración (PC) para establecer el pineo.
- Un Jugador solamente puede pinear a un jugador a la vez.
- El jugador agachado se convierte en un Jugador Pineado y el Jugador pineando se convierte en Jugador Pineador.
- Una Ficha de estado Pineado se coloca en el Campo de Juego entre el Jugador Pineador y el Jugador Pineado.
- Una vez que el Pineo está realizado, el Jugador Pineador mantiene el Pineo sin coste alguno mientras se encuentre en un hexágono adyacente al del Jugador Pineado.
- Un Jugador Pineado permanecerá Agachado incluso si ha terminado su conteo hasta que el Pineo sea removido.
- Un Pineo es removido cuando el Jugador Pineador:
 - Es atacado y el Jugador Pineador usa la puntuación de defensa de su arma (lo que le obliga a dejar de hacer contacto con el arma sobre el Jugador Pineado). Esto no se aplica a jugadores pineados usando Espada Corta y Escudo.
 - Es golpeado por un ataque y se tiene que se convierte en Jugador Agachado/Caído.
 - Se desplaza a un hexágono no adyacente al del Jugador Pineado.
 - Declara que el Pineo ha terminado.
- Si un Pineo es eliminado, cualquier Jugador Activo puede re-establecer el Pineo en el Jugador Agachado siguiendo la estructura normal de Pineo siempre y cuando el Pineo se establezca ANTES del siguiente turno del Jugador controlando al Jugador Agachado.
- Los Qwiks o los Cadeneros no pueden pinear.
- Si un Pineo es terminado, retira la Ficha de Pineo del Campo de Juego. El Jugger Pineado se considera Activo de nuevo y puede Activarse de manera normal una vez sea el turno del Jugador que lo controla. Si es el turno del Jugador que controla a ese Jugador de Jugger cuando el Pineo se acaba, el Jugador puede Activarse inmediatamente.

CRÉDITOS

Autor, Diseñador, Coordinador del Proyecto

Stuart Shaw (aka "Forge")

Director administrativo, orientador de Proyecto, Playtester y maravillosa persona en general:

Kristina Lappin

Diseño Gráfico, Coordinador de Heroes

Mark Hill

Artista:

Ann Marie Burke

Productor de la película:

Corben Mitchell

Stephen Denham

Alex Cossu

Playtesters principales:

Adam Anderson

Pierre Maarifat

Ben Droste

Edwin Lambeck

Haz Hazler

Taylor Coe

Miguel Alvarado

Rickhard Nilsén

Blair Crewther

Simeon Borszik

Alexander Linden

Dennis Arkanius

Matt Devoe

Yo Gi

Saleem Hirmandi

Gavin Tof Hoffman

Peter Sanzén

Jake Rawls

John Young

Philip Mansour

Steven Clarke

Morgan Leetham

Pierre-Marc-Mario Quade

Gernot Goetz

Daniel Eins

Adhiwana Huvat

Emeraldo Huvat

Traductores:

Ana Cañizares Bejarano

Hetty Droog

Alejandro Asensi Barbera

Lautaro Castro

Pierre Maarifat

Kristina Lappin

Jonathan Boelcke

Simeon Borszik

Torsten Bingenheimer

YO GI

Yo Leiten Wolff

Loki Wald

Roberto Juan Molins

Ruben Wickenhäuser

Juan Carlos Soriano Cubillos

La Cábala (ese genial grupo de personas que han contribuido y guiado a nuestro desarrollo):

Andrew Lang,

Ale Underwood Florrick,

Adam Anderson,

Justin 'Stimpy' James,

Pierre Maarifat,

TheSoul Smith,

Adam Horsten,

Séptimo Verso,

Linus Smid,

Eric Jones,

Ann Marie Burke,

Brian Crouch,

Wolves Hoard (Cam),

Nikki Bmans,

Ruben Wickenhäuser,

Claire Reeves,

Simon Feeney,

Miguel Angel Ruiz Garcia,

Dave Edwards,

Dave Johnston,

Edwin Lambeck,

Taylor Coe,

Miguel Alvarado,

Mark Hill,

Alejandro Asensi Barbera,

Corben Mitchell,

Haz Hasler,

Tobi Doßman,

Marion Liéto,

Lautaro Castro,

Seamus Cassells,

Ben Droste,

Jesse Ray Gough-McIlrick,

Matthew Hodgkinson,

Wendy J-m,

Käptn Prositron,

Beff Schmidt,

Ezequiel Fernandez,

Daniel Eins.

Glosario de términos

En construcción