



BATMAN

MINIATURE GAME

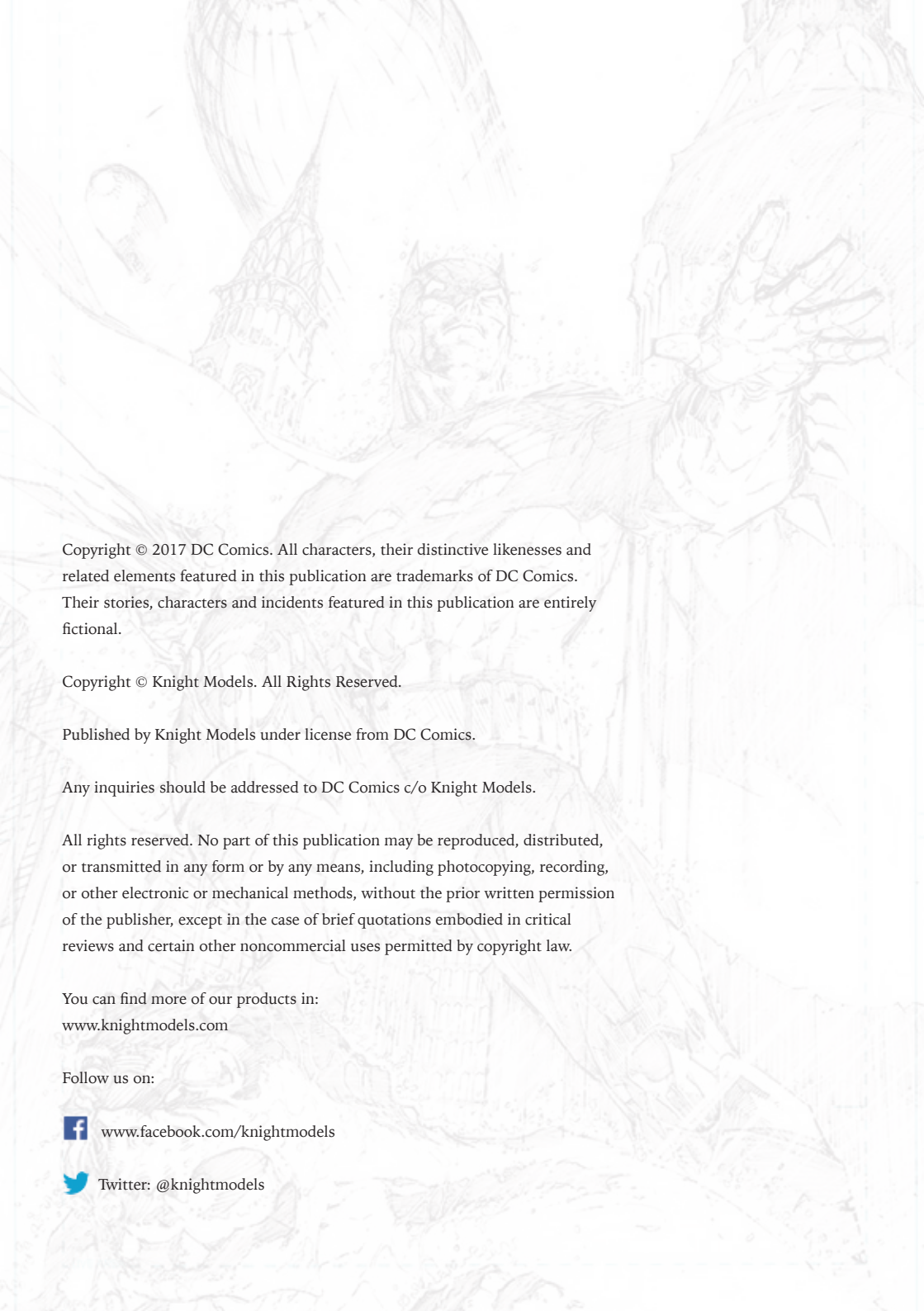


REGLAS DE INICIO



KNIGHTTM
MODELS





Copyright © 2017 DC Comics. All characters, their distinctive likenesses and related elements featured in this publication are trademarks of DC Comics. Their stories, characters and incidents featured in this publication are entirely fictional.

Copyright © Knight Models. All Rights Reserved.

Published by Knight Models under license from DC Comics.

Any inquiries should be addressed to DC Comics c/o Knight Models.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, distributed, or transmitted in any form or by any means, including photocopying, recording, or other electronic or mechanical methods, without the prior written permission of the publisher, except in the case of brief quotations embodied in critical reviews and certain other noncommercial uses permitted by copyright law.

You can find more of our products in:
www.knightmodels.com

Follow us on:



www.facebook.com/knightmodels



Twitter: [@knightmodels](https://twitter.com/knightmodels)

BIENVENIDO A GOTHAM

The Batman Miniature Game es un juego de mesa estratégico para dos o más jugadores, donde podrás coleccionar una Banda de detalladas miniaturas de resina, con las que podrás recrear grandes batallas del Caballero Oscuro y sus rivales, además de tejer tus propios cuentos de heroísmo y villanía, con la ambientación gótica de Gotham City. Ponte del lado de Batman, el GCPD, el maniaco Joker. La Liga de los Asesinos o cualquier número de luchadores del crimen disfrazados y los viles lunáticos de los bajos fondos de Gotham.

En estas reglas de Inicio Rápido podrás encontrar las reglas básicas del juego, con las que puedes empezar a jugar con tus primeras miniaturas ya mismo. Con estas reglas serás capaz de jugar tus primeras partidas usando las miniaturas de alta calidad de resina contenidas en nuestros Packs de Inicio (por ejemplo, Batman, Joker, Bane y las Sirenas de Gotham).

Cuando estés preparado para llevar tus partidas al siguiente nivel, necesitarás una copia del Reglamento Batman Miniature Game, que contiene todas las reglas avanzadas y habilidades, junto a nuevos escenarios.

COSAS QUE NECESITARÁS

Antes de que puedas empezar a jugar, necesitaras lo siguiente:

- Uno de los nuevos Packs de Inicio de Knight Models. Cada Pack contiene cuatro detalladas miniaturas, y sus correspondientes Fichas de Personaje. Un conjunto de modelos que pueden trabajar y luchar juntos se llama “Banda”.
- Una cintra métrica en pulgadas (“”).
- Un tablero de juego, 36” x 36” (aproximadamente 90cm x 90cm), y unos pocos elementos de escenografía, como figuras de coches, edificios, contenedores, etc.
- Seis o más dados de seis caras (referidos a partir de ahora como ‘D6’), uno de los cuales debe ser de diferente color al resto.
- Entre 4 y 9 contadores pequeños por modelo. Estos serán llamados “Contadores de Acción”, y se colocaran en las Características Básicas en la Ficha de Personaje durante el juego.
- Seis contadores – 3 por cada jugador. Estos contadores deben de ser del mismo tamaño y forma, pero cada jugador debe de tener un color único asociado a el. Necesitarás también una bolsa opaca o un contenedor desde donde puedas sacar estos contadores durante la partida. Si no tienes ningún contador adecuado, puedes usar dados de colores.
- Un lápiz y papel para llevar la cuenta de las puntuaciones durante la partida.

MEDICIONES

En The Batman Miniature Game la cinta métrica se usa para medir la distancia que un modelo puede mover, y para medir las distancias entre un modelo y otro punto en el tablero, bien sea otro modelo o una pieza de escenografía. Durante la partida, cualquier distancia puede ser medida en cualquier momento. Cualquier medición entre dos miniaturas, o entre una miniatura y un obstáculo o pieza del terreno, debe realizarse entre los puntos mas cercanos de su volumen (a continuación). Para mediciones horizontales, esto se suele conseguir midiendo del borde al borde de las bases de los modelos. Ten en cuenta que los modelos pueden mover hasta que su base se toque (en contacto “base con base”), pero nunca pueden superponerse.

BATMAN MINIATURE GAME

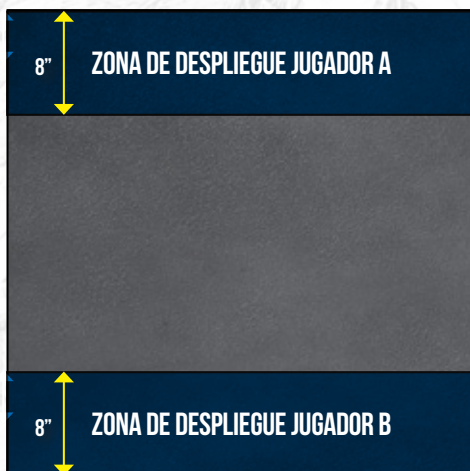
VOLUMEN

Cada modelo tiene un volumen que viene determinado por la base circular sobre la que es montado. El modelo ocupa un espacio imaginario que se extiende desde su base hacia arriba. Para todos los modelos, la altura se considera que es de 1,5" para bases de 30mm, 2,5" para bases de 40mm y 3" para modelos con una base enorme (60mm). No importa si el modelo esta agazapándose, saltando o de pie encima de un objeto alto – el volumen corresponde a su altura natural.



DESPLIEGUE

Cada jugador tira 1D6; el que obtenga un resultado más alto elige la zona de despliegue y coloca su Banda completa en ella. El otro jugador entonces coloca su Banda completa en la otra zona de despliegue. El juego ahora se sucede en un número de "Rondas" – durante cada ronda los jugadores por turnos "activan" sus modelos y realizan varias acciones. La primera fase de cada ronda se llama "Tomar la Delantera".



JUGANDO UNA PARTIDA

Las batallas en The Batman Miniature Game están estructuradas alrededor de "Escenarios" – simples esquemas que te cuentan cómo colocar tu zona de juego, dónde desplegar tus modelos y, más importante, cómo ganar! En estas Reglas de Inicio Rápido te guiaremos a través de tu primer Escenario, el Reglamento The Batman Miniature Game contiene más, añadiendo nuevos retos a tus partidas.

1. TOMAR LA DELANTERA

El jugador que desplego el último saca un contador de la bolsa opaca. El color del contador indica qué jugador Toma la Delantera (decide si va primero o segundo en la ronda de juego).

2. TRAZAR EL PLAN

El jugador designado para ir primero ahora coloca sus Contadores de Acción en las Fichas de Personaje de cada uno de sus modelos. Un modelo gana tantos Contadores de Acción como el valor impreso de Voluntad (Willpower) en su Ficha de Personaje. Los Contadores de Acción pueden ser colocados en sus características

BATMAN MINIATURE GAME

básicas – Movimiento (Movement), Ataque (Attack), Defensa (Defense) y/o Especial (Special) – pero como máximo hasta el valor impreso en cada característica (así que si tiene un valor de Movimiento 3, no se le podrán colocar más de 3 contadores). Tan pronto como son colocados, estos Contadores de Acción pasan a llamarse Contadores de Movimiento (MC), Contadores de Ataque (AC), Contadores de Defensa (DC) y Contadores Especiales (SC), pero siguen contando como Contadores de Acción también.

Cuando el primer jugador ha “Trazado el Plan” colocando sus Contadores de Acción, el otro jugador hace lo mismo.

3. EJECUTAR EL PLAN

¡Ahora es el momento de poner el plan en acción! El jugador que colocó primero sus Contadores de Acción es también el primero en activar un modelo. Ese modelo puede mover una vez, atacar una vez, y usar sus Habilidades Especiales si tiene alguna. Estas “acciones” pueden ser realizadas en cualquier orden, y puedes elegir realizarlas todas o solo algunas. Una vez que un modelo ha realizado todo lo que puede hacer, el otro jugador activa uno de sus propios modelos y hace lo mismo. Los jugadores activan alternativamente sus modelos, hasta que todos los modelos lo hayan hecho.

Una vez que todos los modelos en juego hayan tenido su activación, la ronda de juego termina. Empieza una nueva ronda volviendo al paso de Tomar la Delantera, sacando otro contador de la bolsa (el jugador que no sacó un contador en la anterior ronda lo saca en esta vez). Continúa realizando estos pasos hasta que no quede ningún contador en la bolsa, o uno de los jugadores no tengan más modelos en juego.

Al final de la partida, el jugador que tenga más Puntos de Victoria gana (mira más abajo como conseguir Puntos de Victoria).

REALIZANDO ACCIONES

Aquí puedes encontrar las reglas que gobiernan el movimiento, las peleas y el realizar otras acciones especiales con tu Banda.

MOVIMIENTO

Cada modelo puede mover hasta 4” en cualquier dirección (incluso pueden mover directamente arriba o abajo saltando y trepando). Sin embargo, un modelo debe acabar su movimiento en una posición donde su base quepa por entero (sin balancearse en escenografía, por ejemplo) y sin superponer a otro modelo.

Un modelo puede mover 2” más por cada Contador de Movimiento (MC) gastado. Puedes gastar cualquier número de contadores de esta manera, hasta un máximo del número de contadores colocados en la característica básica de Movimiento.

ATAQUES Y DAÑO

Hay dos tipos de ataques que pueden ser realizados en cada activación: Cuerpo a Cuerpo o a Distancia (puedes usar uno u otro). Un modelo puede usar un arma que venga impresa en su Ficha de Personaje para realizar un ataque – en cuerpo a cuerpo, también puede atacar desarmado.

ATAQUES CUERPO A CUERPO

Para atacar a un modelo enemigo en cuerpo a cuerpo, tu modelo debe estar en contacto con el volumen del modelo enemigo, a no ser que dispongas de un arma que especifique lo contrario. Puedes gastar Contadores de Ataque (AC) hasta el máximo de contadores colocados en la Ficha de Personaje. Entonces realiza una tirada de 1D6 por cada AC gastado. Cada D6 es un “Golpe”. Cada resultado que iguale o mejore la Defensa del objetivo es un Impacto, y a no ser que el objetivo lo bloquee (mira más abajo), tiraras para ver cuando daño es infligido.

BATMAN MINIATURE GAME

BLOQUEAR

Los Impactos en cuerpo a cuerpo pueden ser bloqueados gastando Contadores de Defensa (DC) hasta el máximo de contadores colocados en la Ficha de Personaje. Por cada DC gastado, lanza 1D6. Si el resultado es igual o mejor que el valor de Ataque del modelo enemigo, entonces el Bloqueo es exitoso. Cancela un impacto enemigo por cada tirada de bloqueo exitosa.

ATAQUES A DISTANCIA

Para atacar a distancia, tu modelo debe tener al menos un arma a distancia (un arma con RoF, o “Cadencia de Tiro”, representada en la Ficha de Personaje con un número seguido de ☉). Un modelo solo puede realizar un ataque a distancia por activación, costándole 2 AC. Debes elegir un objetivo valido para el ataque, como indica a continuación:

- El objetivo debe estar a 12” o menos (siempre es de noche en Gotham...)
- El objetivo debe ser visible (debes ser capaz de trazar una línea directa a cualquier parte del volumen del objetivo desde el volumen de tu modelo).

Lanza tantos D6 como el valor de RoF del arma disparada. Cada D6 es llamado “Disparo”. Si moviste el modelo antes de realizar el ataque a distancia, el RoF de todas sus armas se reduce automáticamente a 1 para toda la activación. El resultado de cada Disparo que sea mayor o igual que la Defensa del objetivo es un Impacto. A no ser que el impacto sea parado por una tirada de iPing! (ver más abajo), tirarás para ver cuánto daño es infligido (ver Tiradas de Daño).

PING!

Si cualquier elemento de escenografía u otro modelo se encuentra entre el volumen del modelo atacante y el volumen del objetivo del ataque a distancia, el objetivo debe realizar una tirada de iPing!. Por cada Impacto exitoso, el objetivo lanza 1D6. Con un resultado de 4 o más, el Impacto es cancelado.



MUNICIÓN

El valor de Munición (representada en la Ficha de Personaje con un número seguido de 📡) de un arma es el número de veces que se puede usar durante una partida. Si el valor de munición de un arma es ∞, el arma puede usarse cualquier número de veces.

TIRADAS DE DAÑO

Por cada Golpe o Disparo no cancelado, el modelo atacante lanzara 1D6. Además, lanzará 1D6 adicional de un color diferente – este dado es llamado Dado Colateral. Solo se lanza un Dado Colateral, sin importar el número de Impactos.

Lanza todos los dados. Por cada resultado igual o mayor al valor de Fuerza (Strength) del atacante (para cuerpo a cuerpo) o del valor de fuerza del arma (para ataques a distancia), el modelo enemigo recibe 1 Daño de Contusión (★). Si el resultado del Dado Colateral es un 6, el enemigo recibe

BATMAN MINIATURE GAME

un daño de Contusión (★) adicional. Por cada punto de Daño infligido, coloca un marcador en la característica básica de Resistencia (Endurance) en la Ficha de Personaje del objetivo. Si un modelo acumula un número de contadores de daño igual a su Resistencia, es Noqueado (KO).

Ten en cuenta que ciertas armas pueden infligir más de un marcador de daño por impacto, o infligir marcadores de Daño de Heridas (💧) en vez de contusiones, incrementar la Fuerza del modelo para los ataques ... Estas características vienen claramente indicadas en la Ficha de Personaje.

DAÑO DE HERIDAS Y CONTUSIONES

Hay dos tipos de Daño: Herida (💧) y Contusión (★), que son representados con marcadores. Todo el daño se acumula, independientemente del tipo. Cuando un modelo recibe los dos tipos de marcadores de Daño, los marcadores de Herida son asignados primero, y luego los marcadores de Contusión. Si el modelo sufre más marcadores de daño (Herida+Contusión) en total que su valor de Resistencia (Endurance), el daño que excede es descartado. Sin embargo, los marcadores de Herida son aplicados antes que los de Contusión, y en ataques posteriores los marcadores de Contusión pueden ser reemplazados por marcadores de Herida.

NOQUEADO (KO)

Un modelo KO no puede mover, atacar, bloquear o usar cualquier habilidad que tenga un coste de activación (a no ser que ponga lo contrario en la regla de la habilidad o en la Ficha de Personaje). Un modelo puede recuperarse del KO pasando una tirada de Resistencia al final de cualquier ronda: lanza 2D6, suma los dos resultados y, si el resultado es igual o menor que el valor de Resistencia del modelo, retira un Daño de contusión de la Ficha de Personaje. El modelo ya no está KO. Un modelo puede estar KO más de una vez durante una partida si recibe más daño después de recuperarse.

Si un modelo tiene acumulado el mismo número de marcadores de Herida que su valor de Resistencia (Endurance), se convierte en una Baja y es retirado del juego.

EJEMPLO DE UNA ACTIVACIÓN

El jugador de The Brave and the Bold quiere activar el Guardia de Arkham para disparar al Payaso del Joker con su Assault rifle. El Guardia de Arkham puede ver a su objetivo (esta solo a 8") y no movió antes de realizar el Ataque a Distancia, con lo que puede disparar con su RoF completa de 3:

- El Guardia de Arkham gasta 2 Contadores de Ataque y lanza 3D6.
- El jugador de The Brave and The Bold compara los resultados con el valor de la característica de Defensa del Payaso: el Guardia consigue dos impactos, pero el Payaso puede realizar sus tiradas de ¡Ping!, ya que hay una caja entre la trayectoria de los disparos.
- Los resultados de las tiradas de ¡Ping! del Payaso son un 5 y un 2, con lo que consigue cancelar un impacto.
- El Guardia de Arkham lanzara un dado de daño más el Dado Colateral. Consigue un resultado de 3+ para el impacto y un 5 para el Dado Colateral. No ha conseguido daño Colateral, pero el Payaso obtiene 3 marcadores de Herida por el ataque.
- El jugador del Joker es afortunado! Si el Payaso hubiera fallado una tirada más de ¡Ping! podría haber recibido hasta 6 marcadores de Herida y entonces habría sido retirado del juego como Baja.

Finalmente, el Guardia de Arkham usa su movimiento (4") para moverse encima de un contenedor, y gastara 1 MC adicional para añadir 2" a su distancia básica de movimiento y poder llegar a su posición deseada.

BATMAN MINIATURE GAME

PUNTOS DE VICTORIA

Cuando un modelo se convierte en KO por primera vez o es retirado como Baja, se otorga un número de Puntos de Victoria (PV) al jugador oponente. Si un modelo es retirado como baja sin haberse convertido en KO previamente, otorga el total de puntos de haber sido KO y Baja.

El número de Puntos de Victoria que otorga cada modelo depende de su Rango, que viene en su Ficha de Personaje.

Rank del Modelo	KO	Baja	Total
Líder 	4	2	6
Hombre de Confianza 	2	2	4
Agente Libre 	3	1	4
Secuaz 	1	1	2

El jugador con más Puntos de Victoria al final de la partida gana. Si el resultado en PV es igual, la partida es un empate.

HABILIDADES

Te darás cuenta de que tus Fichas de Personaje incluyen una lista de Habilidades (Traits). Estas son reglas especiales que reflejan las habilidades únicas de un personaje, tales como una agilidad acrobática o una dureza increíble. Algunas Habilidades permiten a los modelos realizar acciones especiales, mientras que otros modifican las reglas mencionadas arriba.

Puedes familiarizarte con las reglas básicas sin preocuparte de las Habilidades. Pero cuando estés listo para dar un paso más, puedes descargar el Compendio gratuito de las Habilidades y otras reglas especiales desde la web de Knight Models.

Te darás cuenta de que las Fichas de Personaje incluyen algunas Habilidades en el interior de un recuadro. Estas habilidades son completamente compatibles con las Reglas de Inicio Rápido, y pueden ser usadas libremente. Las demás hacen referencia a reglas más avanzadas del Reglamento de Batman Miniature Game, ignoralas por el momento.

LA BATALLA POR GOTHAM HA COMENZADO...

Ahora que has tenido tus primeros pasos dentro de los juegos de miniaturas de tablero, estás listo para oír la llamada para proteger – o destruir – la Ciudad de Gotham. El Reglamento y el Compendio de Batman Miniature Game tiene reglas ampliadas, Habilidades, estrategias, escenarios y objetivos para mejorar tus partidas. También encontraras muchas imágenes inspiradoras de escenografía y miniaturas pintadas para ayudarte en tu incursión en este Hobby.

Y no lo olvides, Knight Models produce un amplio rango de miniaturas, representando tus héroes y villanos favoritos de la variada historia de Batman ya sea que prefieras el Batman de los comics, películas, o videojuegos, podrás hacer una Banda que encaje con tus gustos.