

1. Introduction - Introducción

En TMNT: Sombras del pasado, hasta 4 jugadores interpretarán a las Tortugas Ninja, mientras que el otro jugador interpreta el papel del Villano, controlando a todos los enemigos que se enfrentarán a las Tortugas Ninja. Ambas partes, durante 1 - 2 horas, juegan a su estilo a través de una de las Batallas incluidas. Los jugadores pueden disfrutar cada batalla como una experiencia individual, o incluso guardar su progreso entre juegos para construir la senda de una aventura completa.

2. Lista de Componentes

- Este manual.
- 8 dados de combate.
- 15 dados de acción.
- 45 figuras de plástico.
- 4 Hojas de Héroe.
- 9 Hojas de Villano.
- 128 cartas.
- 6 losetas dobles.
- 2 comics con 16 escenarios de batalla.
- 1 marcapáginas de victoria.
- 132 fichas de Estado.
- 46 fichas de mobiliario urbano.

3. Resumen

Cada ronda, las Tortugas lanzan sus dados de Acción para determinar qué hacen. Podrán utilizar Concentración para relanzarlos y compartir dados con cualquier otra hasta llevar a cabo sus planes. Así, sin importar el orden escogido, cada Tortuga juega su turno, gastando sus dados de Acción. Tras cada turno de una Tortuga, le toca al villano, que juega 2 cartas de Habilidad de villano para activar las figuras de villano que haya en el mapa. Después del turno del villano que termina la ronda, se generan nuevas figuras de villano sobre el mapa antes de que empiece la siguiente ronda y todo el proceso comienza de nuevo. Esto sigue así hasta que un bando u otro consiguen su objetivo en la Batalla que se está llevando a cabo.

4. Components Overview - Vistazo a los Componentes

Son los siguientes:

1. **Dados de combate:** estos dados se usan tanto por Héroes como por villanos para resolver ataques, defensa y control de habilidades.
2. **Dados de acción:** cada héroe usa su conjunto de dados de acción personalizados. Estos dados marcan qué acciones tendrán disponibles los Héroes en su turno.
3. **Miniaturas:** Cada figura de plástico representa una unidad diferente en el mapa. Cada jugador héroe controla una única figura, mientras que el jugador villano controlará todas las miniaturas villanas.
4. **Losetas de mapa:** cada batalla comienza seleccionando las dos losetas de mapa donde la batalla tendrá lugar. Cada loseta de mapa tiene sus propias y únicas reglas de terreno y disposición.
5. **Comic de aventuras:** Un cómic de aventuras está compuesto de numerosas batallas. Las batallas se combinan dentro de un arco argumental completo.

6. **Hojas de Héroes:** cada héroe tiene su propia hoja de héroe presentando las estadísticas y habilidades especiales únicas de ese personaje.
7. **Hojas de villanos:** cada villano tiene su propia hoja de villano presentando las estadísticas y habilidades especiales únicas de ese personaje.
8. **Cartas de habilidad de villanos:** Las cartas de habilidad del villano son la forma en que el jugador Villano jugará su turno. Cada carta contiene símbolos de acción y reglas especiales que permitirán al jugador Villano activar sus diferentes unidades.
9. **Cartas de movimientos especiales:** Cada héroe tiene su propio conjunto de cartas de movimientos especiales. El jugador Héroe seleccionará un cierto número de estas poderosas habilidades para comenzar con ellas al principio de cada batalla.
10. **Cartas de aliados:** Algunas batallas permitirán a los Héroes usar cartas de Aliados. Las cartas de aliados proporcionan Refuerzos únicos, dependiendo del aliado que seleccionen.
11. **Cartas de terreno:** Cada loseta de mapa lleva una disposición única de terreno. Las cartas de terreno explican cualquier regla adicional que los jugadores deberán considerar cuando usen una loseta de mapa específica.
12. **Fichas de vida:** Las fichas de vida marcan/cuantifican la vida de cada personaje. Cuando la vida de un personaje se reduce a cero estará KO (derribado). Pizzas completas cuentan como 5 vidas, las porciones cuentan como 1 vida.
13. **Fichas de concentración:** Las fichas de concentración representan cuánta concentración tiene el personaje en cualquier momento. La concentración puede gastarse para relanzar dados o activar movimientos especiales.
14. **Fichas de agotado/ tapas de alcantarilla:** La ficha funciona como tapa de alcantarilla en la loseta de mapa, y como fichas de Agotado que tapan los dados de Acción de los jugadores una vez utilizados.
15. **Fichas de KO:** Fichas de KO se le dan a los personajes si han sido derribados y han fallado para levantarse en su turno.
16. **Fichas de turno:** Después de que un jugador Héroe haya terminado su turno, el jugador villano le dará una ficha de turno. Una vez todos los Héroes tenga una ficha de Turno y el jugador Villano haya realizado su cuarto turno, comienza una nueva ronda.
17. **Fichas de Cubos de basura:** Estas fichas representan Cubos de basura en el mapa. Mira las cartas de terreno para las reglas de terreno de cobertura y lanzamiento de objetos.
18. **Fichas de coche:** Estas fichas representan coche en el mapa. Mira cartas de Terreno lento para las reglas.
19. **Fichas de contenedor:** Estas fichas representan contenedores en el mapa. Mira las reglas de terreno de cobertura y terreno elevado.
20. **Fichas de pilas de bolsa de basura:** Estas fichas representan pilas de bolsas de basura en el mapa. Mira cartas de terreno elevado 2 y terreno lento para las reglas.
21. **Fichas de escalera de incendios:** Estas fichas representan escaleras de incendios en el mapa. Mira cartas de terreno lento para las reglas.
22. **Fichas de puerta de seguridad:** Estas fichas representan puertas de seguridad en el mapa. Mira las cartas de terreno de puertas cerradas para las reglas.
23. **Fichas de cámara de seguridad:** Estas fichas representan las cámaras de seguridad en el mapa. Mira la carta de terreno de cámara para las reglas.
24. **Fichas de chorro de vapor:** Estas fichas representan chorros de vapor en el mapa. Mira las cartas de terreno oscurecido para las reglas.

25. **Fichas de contenedores de mercancías:** Estas fichas representan contenedores de mercancías en el mapa. Mira las cartas de terreno elevado para las reglas.
26. **Fichas de puerto de computadoras:** Estas fichas representan puertos de computadoras en el mapa. Mira la carta de terreno bloqueado para las reglas.
27. **Fichas de bloqueo:** Estas fichas representan áreas que no se pueden acceder. Mira las cartas de terreno bloqueado para las reglas.
28. **Fichas de objetivo:** Las fichas de objetivo representan objetivos especiales en algunas batallas. Estos pueden ser personajes u objetos que los jugadores Héroes necesitan adquirir o proteger.

5. Setup to play - Preparando la partida

PRIMERO, escoge un jugador para ser el Villano. El o los otros jugadores (hasta 4) juegan como los Héroes que llevan a las Tortugas. Se utilizan un total de 4 Tortugas sin importar cuántos jugadores Héroes hay (divídelas entre ellos como veas hasta cogerlas todas).

5.1 Cada jugador Héroe recibe (por cada Tortuga que lleve):

- La hoja de Héroe de esa Tortuga.
- Los dados de Acción de esa Tortuga.
- La miniatura de esa Tortuga.
- Las fichas de Vida iniciales de esa Tortuga.
- Las fichas de Concentración iniciales de esa Tortuga.
- Todas las cartas de movimientos especiales que correspondan a esa Tortuga.

SEGUNDO, los jugadores escogen una batalla para jugar. Las batallas se encuentran dentro de los Comics de Aventuras. Para tu primera batalla se recomienda jugar en el Libro 1, la Batalla 1.

5.2 El jugador Villano recibe:

- La cantidad de miniaturas de plástico que indique la descripción de la Batalla.
- El mazo de Villano (ver “Cómo se monta el mazo de Villano”, pág XX).
- Las hojas de Villano del tipo que se indiquen en la Batalla.
- La cantidad de fichas de Concentración señaladas en la Batalla.

TERCERO, el jugador Villano monta el Mapa como se muestra en la Batalla. Se colocan 2 losetas de Mapa una junto a la otra, a continuación se ponen las fichas de Mobiliario urbano como aparecen en la ilustración.

CUARTO, Las miniaturas de Villanos se sitúan en las casillas del mapa indicadas, dejando las sobrantes cerca a modo de “Reserva de miniaturas”. Echad un vistazo a las reglas especiales y al mapa de batalla hasta que todos tengan claro sus objetivos.

QUINTO, pon cerca del mapa las cartas de Terreno indicadas en la Batalla para que los jugadores puedan verlas.

SEXTO, cada jugador Héroe debe elegir para su Tortuga movimientos especiales **equivalentes a su Habilidad**, modificada por la Habilidad de batalla del Héroe (en el caso de la Batalla introductoria, -2). Los movimientos especiales elegidos por el jugador estarán disponibles durante esta Batalla. Se recomiendan los siguientes movimientos especiales en la primera partida:

Donnie (1 movimiento): Ataque giratorio.
Leo (2 mov.): Golpe en salto y ¡Los detendré!
Mikey (1 mov.): ¡Va para ti!
Raph (sin mov).

SÉPTIMO, los Héroes colocan sus miniaturas en la zona de inicio de los Héroes como se muestra en el escenario, una en cada casilla, ordenados como queráis.

OCTAVO, el jugador Villano baraja el mazo de Villano y saca 5 cartas. Si sale la carta de Reagruparse, sustitúyela por otra y devuélvela al mazo para barajar de nuevo.

NOVENO, pon los dados de Batalla, las fichas de Concentración extra, las fichas de Agotado, las fichas de KO, y las fichas de Vida extra cerca del área de juego. ¡Ahora estás listos para empezar!

5.3 Barra lateral - Cómo se monta el mazo de Villano

Para construir el mazo de villano, consulte el cómic de Aventura para situar la batalla que está jugando. Bajo la “Reserva de miniaturas y mazo de Villano” verás una serie de colores junto a las ilustraciones de los Villanos disponibles, estos colores representan las cartas que tendrás que añadir al mazo de Villano, con cada color se indica un grupo de 4 cartas. Por ejemplo, si Old Hob se muestra sobre una barra roja y una barra azul, entonces tendrás que añadir 4 cartas rojas de Old Hob y sus 4 cartas azules a la baraja de Villano. Continúa hasta añadir al mazo todas las cartas indicadas. Además, la carta de Reagruparse siempre se añade al mazo de Villano. El mazo de Villano siempre estará constituido exactamente por 25 cartas.

6. Round sequence - Secuencia de la ronda

Durante cada ronda, los Héroes primero lanzarán sus dados de Acción y después cada uno de los 4 Héroes hará su turno. Tras cada turno de un Héroe, el jugador Villano juega el suyo. Una vez que todos los Héroes han tenido su turno y el Villano ha realizado su cuarto turno, la ronda termina.

6.1 Lanzando dados de acción.

Para empezar cada ronda, cada jugador Héroe lanza sus 3 dados de Acción según Tortuga (6 en el caso de Raph). Si un jugador no está satisfecho con su tirada, podrá gastar fichas de Concentración para relanzar uno, varios o todos sus dados de Acción si así lo desean, pero no podrán relanzar una tirada dada más de una vez.

Después de lanzar los dados de Acción, los jugadores colocan los dados frente a ellos en el orden que elijan (entenderás el motivo dentro de un momento).

6.2 Compartiendo dados de Acción.

Los Héroes se han entrenado para luchar como un equipo. Así que, además de utilizar los 3 dados de Acción de la propia Tortuga en tu turno, también conseguirás usar el dado derecho de la Tortuga a tu izquierda, y el dado izquierdo de la Tortuga a tu derecha. Por tanto, según el orden en que coloquaste tus dados, estarás compartiendo una de tus acciones con la Tortuga de tu izquierda y con la de tu derecha. Lo que permite a cada Tortuga un total de 5 dados de Acción para usar en sus turnos (excepto para Raph, ver su Habilidad).

7. Hero Turns - Turno de los Héroes.

Después de lanzar los dados y ordenarlos, el Héroe elige una Tortuga para ir en primer lugar. En el turno de las Tortugas, utilizas los dados de Acción de la Tortuga en el orden que prefieras, resolviendo cada acción mientras lo hace. Los efectos de cada acción se describen en "Acciones" en la pág. XX. Marca los dados de Acción que ya se han utilizado colocando las fichas de Agotado (tapas de Alcantarilla) encima de ellos, y luego quita las fichas Agotado al final de tu turno para que las otras Tortugas puedan aprovechar tus dados. No recojas o relances tus dados de Acción si la primera Tortuga ha comenzado su turno en la ronda. Los otros jugadores necesitarán utilizarlos para sus turnos también.

Una vez que hayas terminado de utilizar los dados de Acción de tu Tortuga (bien porque se haya agotado o porque no quiera realizar más acciones), entonces tu turno termina y le tocará al Villano. En este punto, quita las fichas de Agotado que hayas colocado sobre los dados durante tu turno. El jugador Villano te entregará una ficha de turno que indica que nuestro turno se ha completado. No podrás activar de nuevo a tu héroe hasta que los 4 Héroes hayan recibido esta ficha, lo que significa el Fin de la Ronda.

7.1 Movimientos especiales

Durante el turno de un Héroe, también pueden usar uno (y sólo uno) de sus movimientos especiales de entre los que eligieron al comienzo de la batalla. Utilizando un movimiento especial podrán emplear uno o más dados del héroe para el turno que puede costar la Concentración o la Vida. Consulta "Utilizando movimientos especiales", pág. XX para más información.

8. Villain turn - Turno del Villano

Después de cada turno de Héroe, le toca al jugador Villano. Lo que significa que el jugador Villano tiene un total de 4 turnos en cada ronda. Durante el turno del Villano, el jugador Villano juega 2 cartas de Habilidad de su mano, una por una, resolviendo cada carta como se indique (ver "Jugando las cartas de Habilidad de Villano" en la pág. XX). A continuación el jugador Villano rellena su mano del mazo de Villano, y el juego sigue con la próxima Tortuga elegida por los jugadores Héroes.

8.1 Cartas de Habilidad de Villano activas.

Las cartas de Habilidad de Villano permanecen activas por poco tiempo tras ser jugadas. Todas las cartas de Habilidad de Villano se juegan colocándolas bocarriba delante del jugador Villano, desplazando a la izquierda las más antiguas y colocando a la derecha la más recientemente jugada. Si, al principio del turno del Villano, hay 4 cartas activas delante de ellos, las 2 cartas de Habilidad de Villano más antiguas (las dos de la izquierda) se descartan y su efecto termina.

Esto es muy importante ya que algunas cartas de Habilidad de Villano pueden proporcionar bonus de defensa persistentes a algunas clases de miniaturas de Villano o hasta efectos más infrecuentes.

9. End of round - Fin de ronda.

Esta fase sigue -con los Héroes y los Villanos alternando turno- hasta que las cuatro Tortugas han jugado sus turnos y el jugador Villano finaliza su cuarto turno. En este punto, el Villano recibe 1 ficha de Concentración de la banca (no excediendo el máximo establecido de inicio para la Batalla), genera nuevos Esbirros (ver "Generando nuevos Esbirros", pág. XX), y la nueva Ronda comienza.

10. Actions - Acciones.

Los Héroes realizan acciones gastando sus dados de Acción, en cambio el Villano lo hace jugando sus cartas de Habilidad de Villano. En cualquiera de los dos, dados o cartas proporcionan al jugador uno o más iconos de acción. Cuando se emplean estos iconos, permiten al jugador realizar acciones.

10.1 Los iconos de acción son:

- **Movimiento/Skate** (1 o 2 iconos): obtienes tantos puntos de movimiento por Icono utilizado, como puntos de atributo movimiento tengas especificado en tu hoja de personaje.
- **Cuerpo a Cuerpo/Katana** (1 o 2 iconos): elige a un enemigo adyacente (incluyendo enemigos en diagonal) y ejecuta un ataque cuerpo a cuerpo contra ese enemigo. Ver “Ataques cuerpo a cuerpo” en pág XX.
- **A distancia/Shuriken** (1 o 2 iconos): elige un enemigo no esté adyacente a tu personaje y hacia el que tenga línea de visión, y ejecuta un ataque a distancia contra ese enemigo. Ver “Ataques a distancia” en pág XX.
- **Defensa/Caparazón**: no es una acción en si misma, y por tanto no se gasta nunca. En su lugar, el personaje recibe un bonus +1 a su atributo de Defensa durante tanto tiempo como el icono de Caparazón esté en juego (por ejemplo, hasta que el dado es vuelto a lanzar o la carta de Habilidad de Villano se descarta del juego).
- **Defensa activa**: es una mezcla de icono de ataque cuerpo a cuerpo y Defensa. Proporciona un bonus de +1 al atributo de Defensa del personaje exactamente igual que el icono de Defensa, pero también permite al personaje realizar un ataque cuerpo a cuerpo (pudiéndose combinar con iconos de katana comunes, tal como se describe más adelante).
- **Chi** (sólo Héroes): sacar un icono de Chi en un dado de Acción es especial y representa a un Héroe concentrando su fuerza interior. Cuando sacas un icono de Chi (aunque tras resolver cualquier relanzamiento de dados de Acción), tu Héroe obtiene inmediatamente 1 ficha de Concentración (ver “Concentración”, pág XX) si su Concentración está actualmente por debajo del máximo, y curan 1 dado de Heridas si está herido (ver “Curar Heridas”, pág XX). A continuación, dale la vuelta al dado a un resultado de tu elección, significando “Estallido”, “Doble estallido” y “Defensa” respectivamente “Golpe único”, “Golpe doble” y “Bloqueo”.

10.2 Combinando y dividiendo iconos de Acción

Un jugador puede emplear múltiples iconos del mismo tipo de acción para así impulsar los efectos de esa acción. Por otro lado, un jugador no podrá emplear “parte” de un icono de Acción en una acción, dicho de otra forma, si un jugador tiene disponible un icono de Doble Katana en un dado o carta, no podrán elegir utilizar sólo una de esas Katanas en una acción. En otras palabras, se pueden combinar múltiples iconos, pero los jugadores no pueden “hacer arreglos” desde un solo Icono como si viniera de un dado o carta.

Ejemplo 1. Leonardo emplea un Icono de Doble Katana de un dado de Acción y un icono de Katana simple de otro dado de Acción para ejecutar un ataque CC. Ha gastado un total de 3 Katanas en el ataque CC y pone encima de ambos dados fichas de Agotado.

Ejemplo 2. A Leo sólo le queda un único dado de Acción este turno, obtiene una Doble Katana. Querría separarlas para hacer 2 ataques CC independientes con una Katana cada uno. Sin embargo, esto no está permitido, y está obligado a hacer un único ataque CC con dos Katanas utilizando el icono de Doble Katana de su dado de Acción.

11. Movement - Movimiento

Cuando un use una acción de movimiento gastando uno o más iconos de movimiento, reciban puntos de movimiento igual a su atributo de movimiento por cada patinete gastado. De este modo, un personaje con 3 de movimiento que gaste 2 patinetes recibirá seis puntos de movimiento. Estos puntos se usan pues para moverse por el tablero. Normalmente cuesta un punto de movimiento para mover un espacio por el tablero, incluso si se desplaza diagonalmente entre dos obstáculos. Los personajes no podrán entrar en un espacio que contenga otra figura. Podrán mover a través de figuras derribadas (KOed), pero no terminar el turno en el mismo espacio.

11.1 Movimiento interrumpido.

Si un personaje usa cualquier otra acción (como hacer un ataque cuerpo a cuerpo), entonces cualquier punto de movimiento restante se perderá. Esto significa que un personaje no puede mover, atacar, y entonces mover otra vez, a no ser que gaste otro icono de movimiento después de hacer el ataque.

Ejemplo 1: Donatello tiene 6 puntos de movimiento. El gasta 4 puntos en moverse adyacente a una figura enemiga, entonces realiza un ataque cuerpo a cuerpo. Tan pronto como realiza el ataque cuerpo a cuerpo los dos puntos restantes se pierden.

Ejemplo 2: Después de realizar el ataque arriba descrito, Donatello gasta el otro icono restante de movimiento que le quedaba, ganando **otros tres** puntos de movimiento. El puede ahora usar ahora esto puntos de movimiento para mover otra vez, incluso aunque él realizó un ataque entre movimientos.

11.2 Destrabándote de los enemigos.

Si un héroe o villano está adyacente a cualquier figura enemiga (incluso diagonalmente) cuando intente moverse a otra casilla, debe gastar un punto extra de movimiento por cada figura enemiga adyacente. Así, si Leonardo está próximo a dos ninjas del Clan del Pie, le costará tres puntos de movimiento moverse a otra casilla (un punto para el movimiento actual más dos puntos extra, uno por cada enemigo adyacente). los personajes no tienen que separarse de los enemigos derribados (KOed).

11.3 Efectos del Terreno en el movimiento.

Terreno bloqueado (espacios apagados) no se pueden mover a través de ellos. Adicionalmente, otros tipos de terreno pueden incrementar el coste de puntos de movimientos para entrar en ellos (como terreno lento/difícil), evitando que un personaje termine el movimiento en una casilla (como terreno inestable), o infringir daño a un personaje que entre en una casilla (como terreno peligroso). Para los efectos completos del terreno, por favor mira las cartas de terreno listadas en la batalla que estás jugando.

11.4 Movimientos de Terreno.

Algunos tipos de terreno tiene movimientos de terreno enumerados en su carta, que son tipos especiales de movimientos disponibles para cualquier personaje en la batalla. los movimientos de terreno no cuentan contra el límite del héroe de un movimiento especial por turno que se explican completamente en el apartado "Usando Movimientos de Terreno" en el punto 15.

12. Melee strikes - Ataques cuerpo a cuerpo (CC).

Cuando un personaje realiza un ataque cuerpo a cuerpo gastando uno o más iconos de ataque C/C, el jugador que controla al personaje elige como objetivo una figura enemiga adyacente (enemigos en diagonal cuentan como adyacentes, enemigos en diferente nivel de elevación no cuentan como adyacentes). los personajes derribados KOed no pueden ser objetivo de ataques cuerpo a cuerpo.

El jugador entonces lanza el número de dados de batalla igual al atributo de ataque del personaje más el número de iconos de cuerpo a cuerpo gastados en el ataque. Por ejemplo, si Leonardo gastó 3 Katanas para realizar un ataque cuerpo a cuerpo, el lanzará 4 dados de ataque debido a que su atributo de ataque es 1.

El daño por el ataque se añade como se muestra abajo:

símbolo de impacto= +1 daño

símbolo doble de impacto= +2 daños

símbolo caparazón= +0 daños

12.1 Tirada de Defensa

El defensor lanzará en este momento su tirada de defensa para intentar reducir el daño. El jugador defensor tira el número de dados de batalla igual al atributo de defensa del personaje objetivo más el número de iconos de defensa que tenga actualmente en juego, tanto de dados de defensa o de cartas de habilidad de villano. Por ejemplo, un ninja del Clan del Pie tiene un atributo de defensa de 2, y hay dos iconos de defensa para Ninjas del Clan del Pie en las tarjetas de habilidad de villano en juego, de este modo el jugador villano lanza 4 dados de batalla.

El daño del ataque se reduce en uno por cada símbolo de (caparazón) obtenido en los dados de batalla reducidos hasta el mínimo de cero. Cualquier daño restante se aplica entonces al objetivo (ver "Heridas", punto 18).

Ejemplo 1: Leonardo obtiene un total de 5 daños en su ataque CC, y el Ninja del Clan de Pie lanza dos bloqueos en su tirada de defensa, de este modo el Ninja del Clan del Pie sufre tres daños.

Ejemplo 2: Leonardo obtiene un total de 2 daños en su ataque CC, y el Ninja del Clan del Pie obtiene 3 bloqueos en su tirada de defensa, de modo que el Ninja del Clan del Pie obtiene cero daños.

12.2 Empleando Concentración en una tirada de Ataque o Defensa.

Al igual que con tu tirada de dados de acción al comienzo de la ronda, puedes gastar Concentración para relanzar uno, varios o todos tus dados cuando haces una tirada de ataque o defensa. Sin embargo, un dado obtenido por una tirada sólo puede relanzarse una sola vez. Después de eso, tendrás que aceptar el resultado obtenido.

Adicionalmente, el atacante debe decidir si relanza uno o varios dados de ataque antes que el defensor haga su tirada de defensa. En vez de la tirada de defensa se lleve a cabo, el ataque no puede ser relanzado. El defensor debe por supuesto dejar la oportunidad al atacante decidir si relanza o no.

13. Ranged Strikes - Ataques a Distancia (AD).

Cuando un personaje realiza un ataque a distancia empleando uno o más iconos de ataque AD, el jugador en juego elige una miniatura enemiga que no esté adyacente a su personaje (ni siquiera en diagonal) hacia el que dicho personaje tiene Línea de Visión (LdV -ver más abajo-). Igual que en los ataques CC, los enemigos KO no pueden ser seleccionados como objetivo de ataques AD.

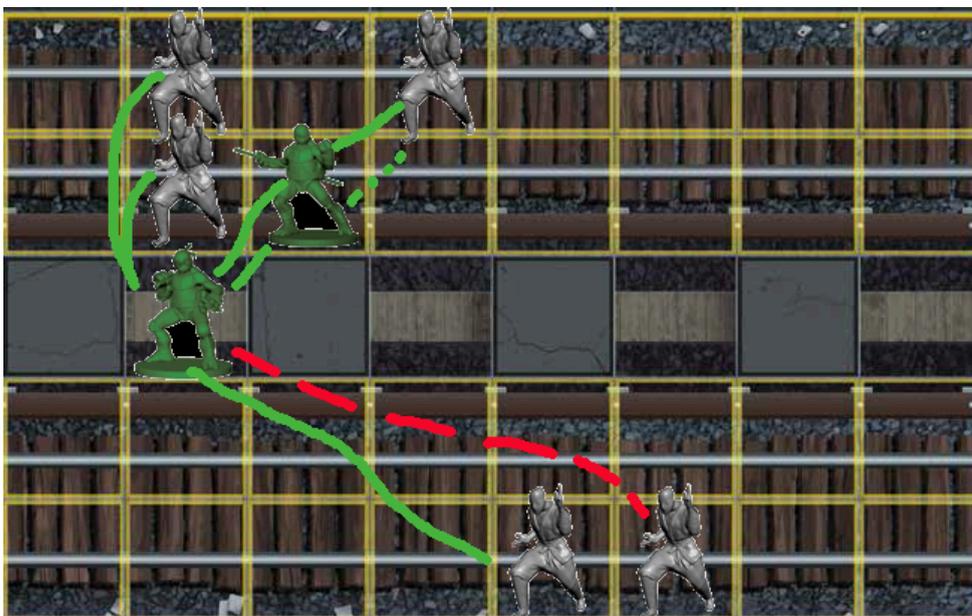
Hacer un ataque AD es exactamente igual que hacer un ataque CC, incluyendo la tirada de Defensa y el gasto de Concentración, salvo porque el ataque será más débil cuanto más lejos está el objetivo del atacante. Si el objetivo está a más de 2 casillas de distancia del atacante (calculado por la ruta más corta

posible), entonces el daño se reduce en 1 por cada espacio más allá de la segunda casilla. Es muy difícil herir a enemigos que están demasiado lejos.

Ejemplo 1. Raph selecciona como objetivo a un Ninja del clan del Pie que está a 6 casillas de distancia, así que el daño se reduce en 4 (la distancia total menos 2). Sin embargo Raph lanza la misma cantidad de dados de Combate cuando realiza el ataque, él simplemente resta 4 del daño antes de hacer la tirada de Defensa.

13.1 Línea de Visión (LdV).

Un personaje tiene LdV hacia su objetivo si puede trazar una línea recta desde el centro de su casilla al centro de la casilla objetivo sin atravesar terreno bloqueado (o cualquier otro terreno que impida LdV, cómo terreno oscurecido). Las miniaturas sobre el mapa no bloquean LdV.



14. Using special moves - Utilizando movimientos especiales.

Cada Tortuga tiene varios movimientos especiales que su jugador escoge para ellas al comienzo de la Batalla. Cada turno un Héroe puede usar 1 (y sólo una) de sus movimientos especiales. Para hacerlo, el Héroe debe emplear los iconos de acción, Concentración y/o Vida mostrada en la zona baja de la carta de movimiento especial. (Como siempre, no se recibe “el cambio” al gastar iconos de un dado de Acción). El Héroe entonces realiza el movimiento especial descrito en la carta. A continuación la carta de movimiento especial se coloca boca arriba frente al jugador, permaneciendo aún “activa” (lo que importa para el número de movimientos especiales) y además sirve como recordatorio de que el Héroe ya ha usado un movimiento especial este turno.

Recuerda, un Héroe sólo podrá usar el movimiento especial escogido por su jugador al comienzo de la Batalla actual. Los que no se eligieron no están disponibles para ser utilizados a menos que lo diga algún efecto del juego (tal como hace el movimiento de Michelangelo “¡Fiesta colega!”).

15. Using terrain moves - Utilizando movimientos de terreno.

Los movimientos de Terreno son movimientos impresos en las cartas de Terreno colocadas en el juego, tales como el movimiento de Escalar sobre una carta de Terreno Elevado. Todo personaje, Héroe o Villano, podrá utilizar cualquier movimiento de terreno que esté actualmente en juego empleando los iconos de acción apropiados, la Concentración y/o la Vida que muestre la carta. Los movimientos de terreno funcionan igual que los movimientos especiales, pero no se cuentan para el límite de 1 movimiento especial por turno y tampoco permanecen activos tras su uso tal como hacen los movimientos especiales.

16. Playing villain ability cards - Jugando las cartas de Habilidad de villano.

Cada carta de Habilidad de Villano te indica qué tipo de miniatura de Villano activa, cuantas miniaturas activa y qué iconos de Acción recibe cada una de esas miniaturas activas. Considera las cartas como si fueran los símbolos obtenidos con los dados de Acción para las miniaturas citadas. Así pues, si una carta dice que 2 Ninjas del Clan del Pie se activan 1 icono de Movimiento y 1 icono de ataque CC, entonces tienes que escoger hasta 2 miniaturas de Ninjas del Clan del Pie en juego y hacerles ejecutar 1 acción de Movimiento y 1 acción de ataque CC. Si la carta de Habilidad de Villano activa varias miniaturas, debes completar el turno de cada una antes de continuar con la siguiente.

Importante: el jugador Villano podrá activar una miniatura dada una vez por turno. Por tanto, si el Maestro Shredder se activa con la primera carta de Villano que se juegue, no se podrá activar de nuevo con la segunda carta de Villano que juegue en el turno.

16.1 Habilidades especiales de las cartas de Villano

Las cartas de Habilidad de Villano, pueden tener también una o más habilidades especiales listadas en el interior. Cada habilidad especial señala cuándo se inicia, como con “Una vez jugada”, “Una vez descartada”, “Este turno” o “Mientras esté activa”. A continuación enumeramos esos desencadenantes y qué significan:

- Una vez jugada: la habilidad se realiza en cuanto la carta se juega, antes de emplear en ella todos los iconos de Acción.
- Una vez descartada: la habilidad se realiza en cuanto la carta es descartada de la fila de cartas bocarriba que está frente al Villano.
- Este turno: La habilidad se activa desde el instante en que la carta se juega hasta que el turno del Villano termina.
- Mientras esté activa: La habilidad se activa desde el instante en que la carta se juega hasta que es descartada de la fila de cartas bocarriba que está frente al Villano.

Ten en cuenta que cualquier habilidad especial en la carta se activa tal como se describe, incluso si la miniatura está actualmente KO (a menos que se indique lo contrario).

16.2 Iconos de Defensa de la carta de Habilidad de Villano

Algunas cartas de Habilidad de villano tienen uno o más iconos de Defensa en ellas. Estas cartas añaden un bonus al atributo de Defensa de esa miniatura de Villano, equivalente al número de iconos de Defensa en la carta mientras la carta está activa. Esto afecta a todas las miniaturas de ese tipo de Villano, no sólo aquellas activadas por la carta. Por ejemplo, si una carta de Ninja del Clan del Pie (NCP) activa a 2 NCP y tiene 1 icono de Defensa, todos los NCP en juego obtienen +1 bonus al atributo de Defensa mientras la carta esté activa, no sólo para los 2 NCP activados por la carta.

16.3 Activación desesperada

Si el jugador Villano necesita desesperadamente activar a determinada miniatura de Villano y no tiene las cartas en su mano, podrá optar por jugar una carta de Habilidad de Villano bocabajo para activar una figura cualquiera con 1 icono de Movimiento, 1 icono de ataque CC o 1 icono de ataque AD. Esto no es demasiado eficiente, sin embargo a veces te ves obligado a activar a determinadas miniaturas para las que no tienes carta.

Importante: ten en cuenta que no puedes utilizar la Activación desesperada para activar a un líder Villano que esté KO.

17. Spawning new minions - Aparición de nuevos esbirros

Al final de la ronda, nuevos **secuaces/esbirros** aparecerán para el villano automáticamente. El villano cogerá la mitad (redondeando hacia arriba) de cada tipo de esbirro que tenga en su reserva de figuras. De este modo si hay 5 Ninjas del clan del pie, 2 Matones del Clan del pie, y un Elite del Clan del pie sentados próximos al mapa donde han sido derribadas KOed o no se ha iniciado el escenario en el tablero (por ejemplo, en la reserva de figuras), el villano generaría 3 Ninjas, 1 maton y 1 elite.

Para generar figuras, el jugador villano toma esas figuras y las coloca en los espacios vacíos en las zonas de reaparición mostradas en el mapa de la batalla en actual. El villano no puede generar más figuras en la ronda actual que espacios de reaparición hay en el tablero, pero si decidirá qué figuras se generan donde y cuales no se generarán.

No olvides que cuando se generan nuevos esbirros, el jugador villano además ganará una concentración al final de cada ronda, no superando su concentración inicial de la batalla.

18. Wounds - Heridas.

Cuando daño se adjudica a un personaje, sufren heridas igual a ese daño. Una vez el personaje ha sufrido heridas igual o superior a su atributo de vida, este personaje está derribado KOed (ver figuras derribadas KO'ed más abajo). Los esbirros dañados deberán tener las fichas de vida cercanas a él en el tablero para indicar las heridas que han sufrido, mientras que los Héroes y los líderes villanos deberán tener sus heridas colocadas en su hoja de personaje.

Alternativamente, los jugadores pueden elegir empezar con las fichas de vida en las hojas de personaje igual a su atributo de vida e ir quitandolas para indicar las heridas sufridas. Siempre y cuando todos los personajes tengan claro qué método usarán, no importa.

18.1. Curando heridas

Los personajes pueden ser curados de varias maneras, como las cartas de habilidad de los villanos, movimientos especiales, ú obteniendo un símbolo de Chi en un dado de acción. Normalmente, tendrás que lanzar un cierto número de dados de batalla, y el personaje se curará tantas heridas como impactos obtenga. Calcula el daño en el dado como si estuvieses haciendo un ataque pero curas tantas heridas como daño harías. Un personaje no podrá pasar tu atributo de vida. cualquier curación en exceso se perderá.

19. Ko'ed figuras - Figuras KO.

Un héroe o líder villano que es derribado KO'ed se pone de lado en el espacio que está, mientras que un esbirro villano se quita del tablero y se devuelve a la reserva de figuras. Una figura derribada KO'ed no

puede ser atacada, ni se pueden jugar movimientos especiales sobre ella a no ser que se indique lo contrario. Además un enemigo derribado no fuerza a los enemigos a **zafarse/destrabarse** de él, y no puede realizar ninguna acción normal. Debe levantarse primero, los personajes puede moverse a través, pero no terminar el movimiento en la misma casilla que la figura derribada KO.

19.1. Levantar Héroes derribados

Si un heroe está derribado, entonces en su próximo turno, lanzará un dado de batalla igual al atributo de defensa del heroe más:

- Cualquier bonus de sus iconos de defensa.
- +2 por héroe no derribado adyacente
- -3 por lider enemigo no derribado adyacente
- -1 por esbirro enemigo no derribado adyacente

20. Focus - Concentración

Tanto los Héroes como los Villanos tienen a su disposición una cantidad de Concentración. 1 ficha de Concentración podrá gastarse tras lanzar los dados (a menos que se diga lo contrario) para relanzar 1 dado, algunos, o todos los dados lanzados. Sin embargo, no se podrá relanzar ningún dado que ya haya sido relanzado más de una vez.

El jugador Villano empieza cada Batalla con una cantidad determinada de Concentración como se indica en la descripción de la Batalla y obtiene 1 Concentración al final de cada ronda cuando genere nuevos Esbirros. El Villano jamás podrá tener más Concentración de la que se indica de inicio en la Batalla.

Los Héroes comienzan la Batalla con la cantidad de Concentración que indican sus Hojas de personaje. No obstante, sólo recuperan Concentración cuando sacan un Chi en un dado de Acción (1 Concentración por cada Chi sacado) o cuando un movimiento especial o habilidad provoca que recuperen Concentración. Un Héroe jamás podrá tener más Concentración de aquella con la que empiezan la Batalla.

20.1 Testeos de Concentración

Los testeos de Concentración se utilizan para realizar ciertas actividades propias del escenario como Desbloquear puertas y Hackear ordenadores. Para hacer un testeo de Concentración emplea un dado de Acción con algún resultado que no sea un icono de Defensa. A continuación lanza tantos dados de Batalla como Concentración tenga tu Héroe, sumándole los impactos obtenidos. Si el total de impactos es igual o mayor a la dificultad del testeo de Concentración, tienes éxito. Si es menor, fallas, aunque puedes intentarlo otra vez gastando otro dado de Acción.

21. Winning the game - Ganando el juego

El juego continúa hasta que uno de los dos alcanza sus condiciones de victoria para la actual Batalla, momento en el cual un bando gana. Las condiciones de victoria pueden ser cualquier cosa, desde cruzar de un lado a otro del mapa, o seguir vivo un determinado número de rondas, hasta hackear cierto ordenador y escapar. Sin embargo, el jugador Villano siempre gana si, en cualquier momento, los cuatro Héroes son dejados KO a la vez.

22. Saving your place - Guardando tu sitio.

Después de que los jugadores completen la Batalla, posiblemente quieran continuar jugando su avance a través del comic de Aventura. A pesar de eso, es poco probable que deseen hacerlo inmediatamente, por lo que podrán utilizar los marcapáginas incluidos para recordar en qué parte del Comic se encuentran y qué bando ganó la última Batalla. Tan sólo coloca el marcapáginas al comienzo de la siguiente Batalla del cómic poniendo la cara del ganador de la última (Shredder o las Tortugas) mirando a la portada del cómic. La próxima partida que juguéis, simplemente despliega donde lo dejasteis, asegurándoos que el bando que ganó la Batalla anterior obtiene todos los beneficios señalados para los ganadores en esa Batalla. Esto es lo único que cambia durante los preparativos, a parte de disfrutar el seguir del curso de la historia. Los Héroes están a plena Salud al inicio de cada Batalla, es más, los jugadores no tienen que continuar con los mismos cuatro Héroes a lo largo de una Aventura dada. Naturalmente, tienen la posibilidad de escoger distintos movimientos especiales antes de cada Batalla.

23. Allies - Aliados.

A veces, como recompensa por ganar la Batalla anterior (o debido a alguna regla especial en una Batalla en particular), los Héroes tienen la posibilidad de "Llamar a un aliado". Cuando esto ocurra, los Héroes miran todos los Aliados disponibles y eligen uno de ellos, obteniendo los beneficios señalados en la Carta de Aliado.

24. Tracking rounds - Midiendo rondas.

El marcapáginas de Victoria incluido también puede ser utilizado para llevar la cuenta de las rondas. Coloca una ficha de Agotado en la casilla 1 del Marcapáginas al comienzo de una Batalla. Sube la ficha cuando los cuatro Héroes hayan tenido su turno y el Villano haya utilizado su cuarto turno (completando la ronda).

25. Resumen

Fe de erratas del manual y FAQs. Correcciones en componentes.

Las fichas de puerta deberían tener un lado "abierto" en lugar de ser el mismo lado cerrado en ambos lados.

Los raíles en los mapas 2ª y 2B deberían llevar flechas indicando la dirección cuesta abajo.

Correcciones en el libro de reglas

El diagrama de la línea de visión está equivocado. Mueve los dos ninjas del clan del pie en la fila inferior del diagrama 1 espacio hacia la derecha cada uno.

(setup paso 6) la primera misión debería ser a -2 destreza, no -1. La lista de habilidades recomendadas debe ser revisada.

Donnie: (1 movimiento) Ataque giratorio (Spin Attack)

Leo: (2 movimientos) ataque de salto (leaping strike) y ¡los sostendré! (I'll Hold Them Off!)

Mikey: (1 movimiento) te lanzaré! (I'll throw you!)

Raph: (no movimientos)

Atrás del reglamento: Shurikens deben usarse para atacar a enemigos NO adyacentes, no a enemigos como mínimo a dos espacios de distancia.

Figures a un espacio de distancia que no están adyacentes (como sería el caso de un cambio de elevación) son objetivos a distancia válidos. Por ejemplo: si tu estas en un tejado, y un ninja del Clan del

Pie está adyacente a ti pero en el suelo, no se considerará adyacente y será un objetivo válido. Debió mencionarse que el Chi gira el dado a otro lado. Blast doble, blast y defensa deberán ser impacto simple, impacto doble y bloqueo.

Correcciones en el cómic de aventuras.

Comic 1, batalla 2; Comic 2, batalla 2; Libro 1 de KS, Batalla 1: Necesitan carta de terreno bloqueado

Comic 2, batalla 1: La mayoría del texto esta equivocado. Error de copiar/pegar.

Texto corregido: Objetivo de héroe: los Héroes gana n si llegan todos vivos a la meta (no más de 2 Héroes por meta) y no están derribados (KO'ed). Objetivo del villano: el villano gana si los Héroes ganan un total de 2 fichas de derribado (KO'ed). Si los Héroes ganan: Los Héroes compran tiempo suficiente para pedir ayuda y luego deslizarse a las alcantarillas. Procede con la batalla 2. Los Héroes pueden llamar a un aliado para la batalla 2. Si el villano gana: Los Héroes están demasiado presionados por el tiempo como para hacer cualquier cosa, excepto salir volando de ahí. Procede a la batalla 2.

Comic 2, Batalla 4^a/4b: Elimina las cámaras de las cartas de terreno. Las losetas de terreno están etiquetadas como 2b en la página 36, pero en realidad es la loseta de mapa 2^a.

Comic 3, Batalla 1: falta una tapa de alcantarilla en la página 6, justo debajo de la furgoneta.

Pánico mouser: Mapa 4b esta mal etiquetado como el mapa 3b.

Preguntas Frecuentes:

P: Cuando uso un dado de acción que otro héroe ha compartido conmigo, se consumen?

R: NO. Los dados de acción compartidos contigo siguen estando disponibles para los otros jugadores en su turno. Los dos los usais.

P: Los Esbirros mejorados (que se encuentran en el material adicional de Kickstarter) son retirados del juego después de ser derrotados, entonces si hay dos Matones en la reserva, y son reemplazados por Bebob y Rocksteady, después de que BB&RS sean derrotados, sigues teniendo 2 Matones en la reserva? No hay ninguno?

R: Ellos deberían volver a ser dos Matones normales, entonces tienes 2.

P: Puedo usar la activación desesperada en una figura si ya tengo a una carta para esa figura en mi mano?

R: Si, aunque lo normal es que no sea tu mejor jugada.

P: Si uso un movimiento de terreno mientras paso adyacente a una figura enemiga, tengo que pagar un coste para alejarme?

R: No, los movimientos de terreno no se ven afectados por la separación.

P: Como afectan el contrataque como el de Mikey "escudo Whirling" a los mousers?

R: El héroe debe elegir un mouser específico para asignar todo el daño del contrataque, para cada vez que le ataquen.

P: Solo para versión Kickstarter, Porque no aparecen en el grupo de figuras de ninguna misión los personajes de Bebob y Rocksteady?

R: las versiones de kickstarter de Rocksteady y Bebob son versiones mejoradas de minions de los Matones del Clan del Pie. Esto significa que tienes que pagar concentración para generarlos en lugar de

un Maton del Clan del pie normal, tal y como se ha explicado en las reglas avanzadas de Minions en la guía exclusiva de Kickstarter.

P: ¿Cómo funciona el salto de terreno elevado a terreno elevado?

R: Solo puedes saltar cuando usas la habilidad especial o un movimiento que diga que estas saltando. Cuando saltas, no tienes que chequear si caes hasta el final del salto. La intención de esto es que estés en la zona más alta hasta el final del salto, permitiéndote saltar de edificio a edificio como naturalmente esperarías ser capaz de hacer. Si no tienes una habilidad o movimiento que te permita saltar, deberás confiar en las escaleras de incendios o movimientos de salto de terreno para conseguir llegar a los tejados.

P: Puedo atacar a un objetivo desde el tejado a las casilla adyacente a mi en el suelo con ataque a distancia? Sufre el modificador de +2 de ataque a distancia?

R: Puedes atacar hacia abajo a la casilla adyacente a la tuya con el ataque a distancia, debido a que estas dos casillas no se consideran adyacentes, y no sufres penalización por ataque a distancia cuando lo haces. Esta es la ventaja del terreno elevado.

P: Cuando Michelangelo usa Compi de Fiesta (Party Dude) puede intercambiarla con el mismo por otro movimiento especial? Si es así, esa carta entra en juego activo ya que está tomando el lugar de la Party Dude! Tarjeta que estaría en el lugar activo?