

### Acciones

Mov base → [0] [MOV]/

Sprint → [1] / [MOV]

Carga → [2] sprint +4 [TAC]

No enfrenta @ → Fin activación

Atacar → (ver tabla)

#@ < 2+ → + datos

#@ > 6+ → - datos

Min 1 dado. 1 impacto ☹

Chutar ☹ → [1] 4+ #@  
No requiere 👁

Tiro a puerta/Pasar a aliado o lugar

@ ≤ 1/2 rango? -1 #@

-1 dado/enfrentado 👤

-1 dado/interceptando 👤

+1 #@ si ☹@

+1 #@/enfrentado@

Chutar ☹: ↕ (interc)

Chutar ☹+ Gol: ↓ ≤ 10" + ↕ (interc)

☹ sale del campo? ☹ centro campo

### Características

[MOV] → base/sprint(carga)

[TAC] → #datos ataque

[KICK] → #datos/rango

[DEF] → #@ impactar

[ARM] → ☹ #impactos

[INF] → genera/max

### Jugadas

[CST] → Influencia (y #datos) o ☹

[RNG] → Rango: [S] 👤, [P] sólo con ☹

[SUS] → ✓ Hasta fin ☹ (hasta ☹)

[OPT] → ✓ Una vez por turno (1/ ☹)

Dados = Influencia y #@ = [DEF]@

👤 👁 @ y @ en rango 👤

Area → Medir desde 👤 a borde area  
#@ = [DEF]@ por cada @

Heroica → -1PM. 1/ ☹

### Jugadas (cont)

Legendaria → 1/partida

### Terreno

Terreno difícil → -2"/-2" [MOV]

Terreno rápido → +2"/+2" [MOV]

Cobertura → Si @ a 1", -1 [TAC]

Obstrucción → Cobertura. 👤 puede mover por encima, pero no sprints, ni cargas, ni enemigo controlado. No quedarse.

Barrera → Cobertura. Infranqueable. ☹

Bosque → Terreno difícil. Chutes desde/- hasta bosque -1 dado. ☹ a través.

### Despliegue y Saque

Terreno y Planes Juego (Repartir 7, quedarse 5)

1d6 → ↑ elige J1/J2

J1 Despliega ≤ 10"

Elige lanzador y le da ☹

J2 Despliega ≤ 10"

Sacar → J1 mov base (o)  
+ pase al campo

J2 gana ☹ si no en su mitad

J2 +1PM

J2 iniciativa. Activaciones

### Turno - Iniciativa ☹

Plan de Juego + PM

Empate 1d6. ↑ iniciativa

PM ↑ = 0 PM ↓ = 1

### Turno - Mantenimiento ☹

Primero ↑, luego ↓

Entran modelos **eliminados** (Recuperación.

Borde zona despliegue + mov base)

Generar **Influencia** (+1/Gol)

Asignar influencia

### Turno - Activación ☹

↑ activa 1, luego ↓ activa 1

1 activación/modelo

### Turno - Fin ☹

☹ efectos, no condiciones

Daño condiciones

☹ influencia

🔄 Planes Juego si se acaban

### Condiciones

Sangrado [3] ☹ ☹

Quemado [1] -2"/-2" [MOV]

Envenenado [2]

Atrapado -2"/-2" [MOV]  
-1 [DEF]

Eliminado (0HP) Si ☹, ☹

Derribado (KD) -1 [DEF]  
Si ☹, ☹

☹ mov levanta  
No bloquea 👁  
No enfrenta  
No tiene ☹  
No recibe pase  
No mueve. < >

### Momentum

Gol → +1PM (2x6 o más +2PM)

Pase → +1PM (pase ☹ a aliado)

Eliminar → +1PM (como parte de acción)

Jugada → +1PM (resultado con color)

Tiro a puerta → -1PM

Pasar y Mover → Tras pase ☹, -1MP 4" < .

Pasar y Tirar → Tras pase ☹, -2MP para tirar fuera de ☹. No Pasar y Mover.  
2 éxitos para Gol.

Celebración → Tras Gol, -1MP 4" < .



By mazus (mzusblight)

[cheatography.com/mzusblight/](https://cheatography.com/mzusblight/)

Published 29th February, 2024.

Last updated 29th February, 2024.

Page 1 of 2.

Sponsored by [Readable.com](https://readable.com)

Measure your website readability!

<https://readable.com>

### Momentum (cont)

Contraataque → -1PM @ de ataque/carga para atacarle justo después. **No da PM.**

Una vez por □ y enemigo.

No contra contraataques ni oportunidad.

Posición defensiva → Tras declarar carga, @ -1PM +1[DEF].

Descanso → -1PM +4HP/ ✗ condiciones.

Sobre 👤. Una vez por □ y 👤.

Animar → -2PM +4HP/ ✗ condiciones.

Sobre aliado. Una vez por □ y @.

Tiempo Extra → -1PM +1 dado para # @.

Una vez por tirada.

Deslizarse → -1PM para atravesar terreno difícil sin penalización

### Atacar

Enfrentado: 👤 @ y @ en rango 👤

No hay límite de enfrentados

👤 [TAC] dados (+-MOD) >= @ [DEF]

✗ Impactos = @ [ARM]

Impactos > 0 → 📌 (Jugadas)

Impactos > Jugadas → Varios resultados

MOD → Carga(+4[TAC])

Gang Up(+1[TAC]/aliado @)

Crowd Out(-1[TAC]/enemigo 👤)

@ en cobertura(-1[TAC])

Ataque oportunidad(+2[TAC])

@ sale de rango/👤 de 👤

No Gang Up, No Crowd Out

No Jugadas, No PM

Sólo daño, KD, o placaje (T)

### Partido

Pista	Equipo	VP
2'x2'	1Cpt2Sq	6
3'x3'	1Cpt4Sq1Ms	8
3'x3'	1Cpt4Sq1Ms	12

### Victoria

Gol →	4VP
Baja →	2VP (1VP mascota)



By mazus (mzusblight)

[cheatography.com/mzusblight/](https://cheatography.com/mzusblight/)

Published 29th February, 2024.

Last updated 29th February, 2024.

Page 2 of 2.

Sponsored by [Readable.com](https://readable.com)

Measure your website readability!

<https://readable.com>