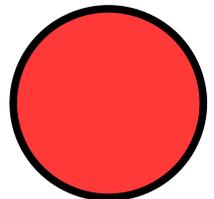
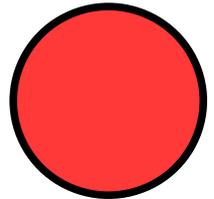
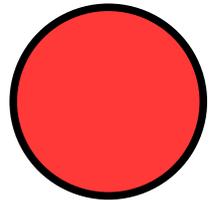
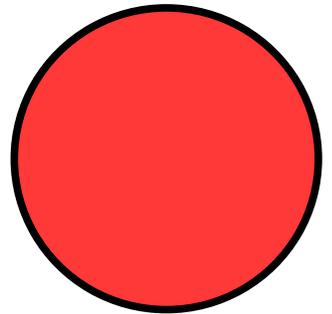
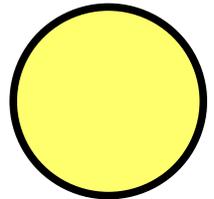
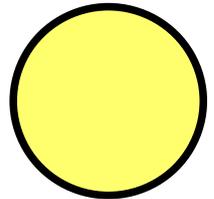
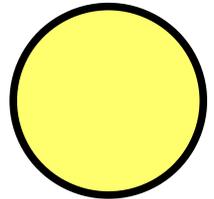
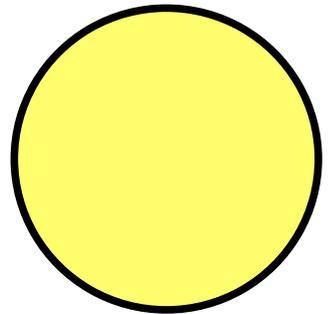
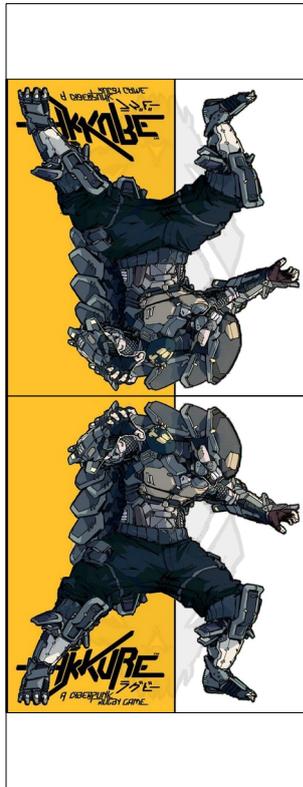
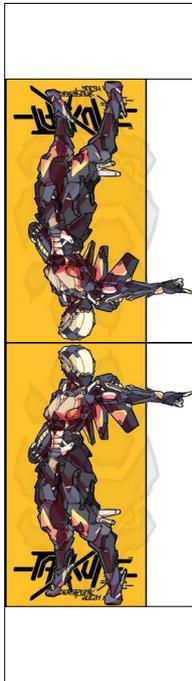


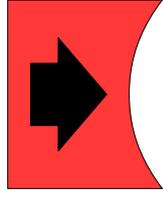
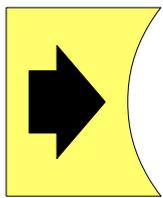
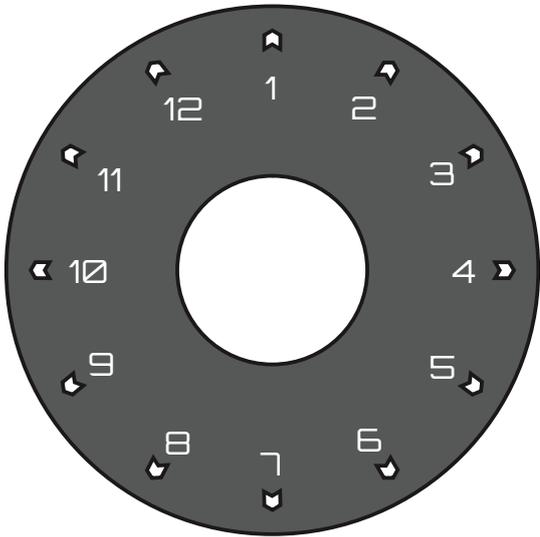
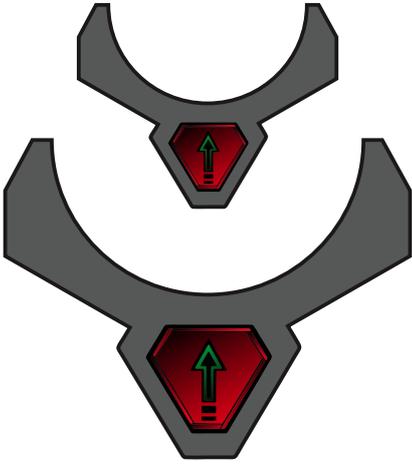
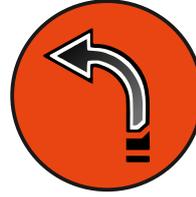
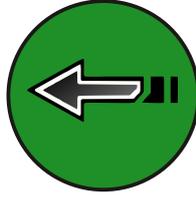
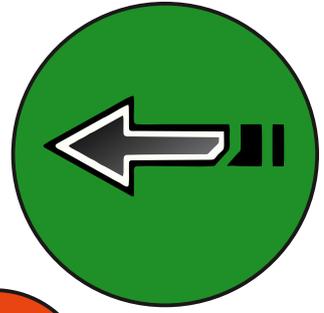
# TAKKURE™

ラグビー  
A CYBERPUNK RUGBY GAME.



# TAKKURE™

ラグビー  
A CYBERPUNK RUGBY GAME.



TIEMPO	
5	5
4	4
3	3
2	2
1	1
∅	∅

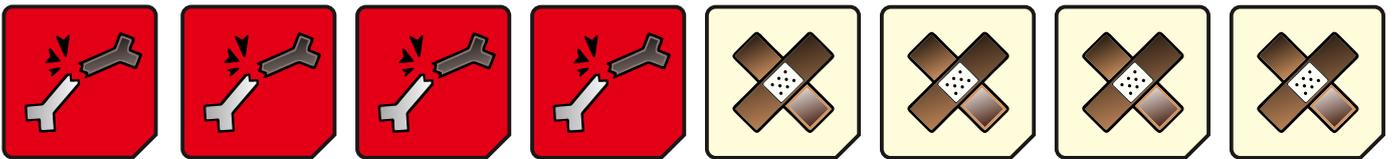
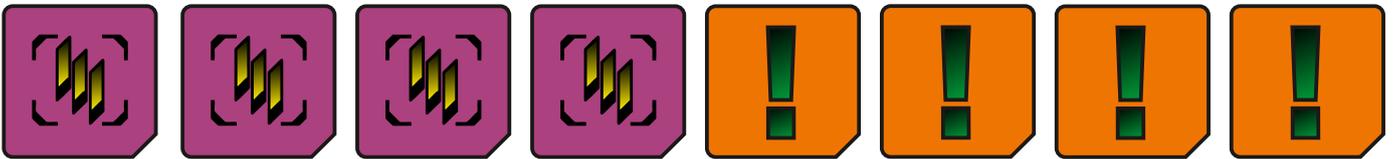
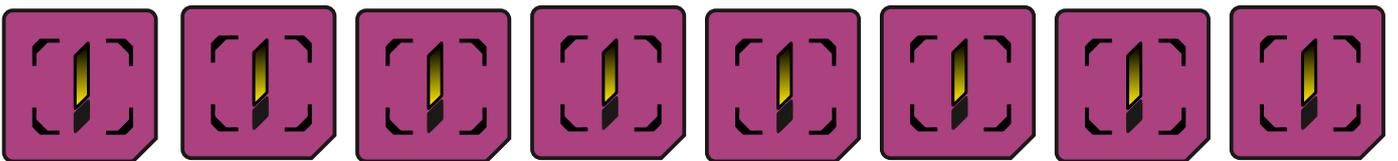
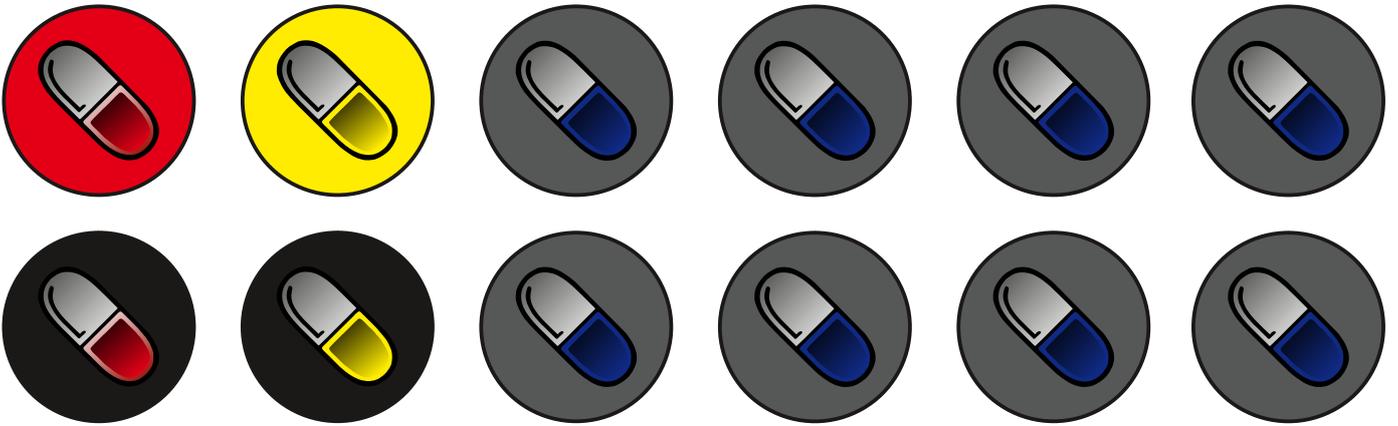
1	2	3	4

8	
7	
6	+∅
5	
4	+2
3	
2	+4
1	

8	
7	
6	+∅
5	
4	+2
3	
2	+4
1	

# TAKKURE™

ラグビー  
A CYBERPUNK RUGBY GAME.





### DEFENSA RÁPIDA

DURANTE UNA ACCIÓN EN DEFENSA, UN JUGADOR MUEVE EL DOBLE DE SU MOV DEFENSIVO. DURANTE EL USO DE ESTA CARTA NO PUEDE USAR NINGUNA OTRA HABILIDAD QUE LE AUMENTE EL MOV DEFENSIVO.

INDIVIDUAL



### REFLEJOS DEFENSIVOS

EL JUGADOR RETIRA UN TOKEN DE CAIDO RECIBIDO TRAS UN PERCUTIR O TRAS FALLAR UNA TIRADA DE REF.

INDIVIDUAL



### PASE PROFUNDO

ACTIVACIÓN: 2 JUGADORES  
EL JUGADOR PORTADOR RECIBE UN TOKEN DE FATIGADO.

1ª ACCIÓN DEL ATACANTE:  
TODOS LOS JUGADORES MOVER

2ª ACCIÓN DEL ATACANTE:  
PORTADOR PASE  
RECEPTOR (SI EL BALÓN LLEGA A SUS MANOS) MOVER

COLECTIVA



### MOMENTO INSPIRADO

ÚSALA ANTES DE UNA TIRADA DE DADOS. ESTA TIRADA TIENE UN MOD DE +2 A TODAS LAS CARACTERÍSTICAS Y AÑADES UN DADO A LA TIRADA

INDIVIDUAL





## COLOCACION EN ATAQUE

ACTIVACION: 4 JUGADORES  
EL JUGADOR PORTADOR RECIBE UN  
TOKEN DE FATIGADO.

1ª ACCIÓN DEL ATACANTE:  
TODOS LOS JUGADORES MOVER O  
LEVANTARSE

2ª ACCIÓN DEL ATACANTE:  
TODOS LOS JUGADORES MOVER

COLECTIVA

TAKKURE

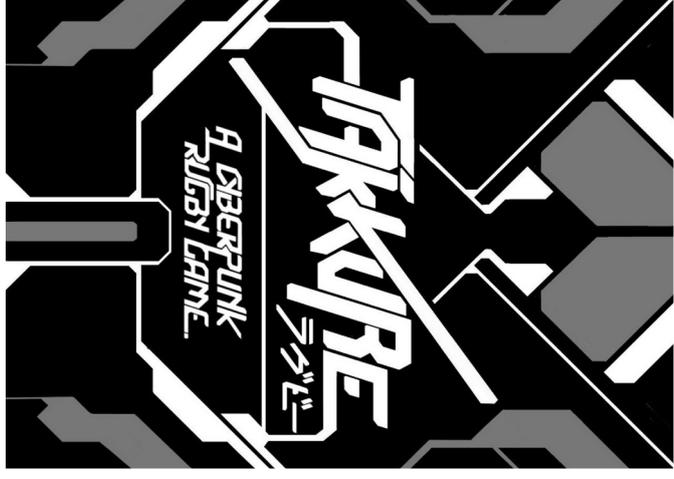


## ÚLTIMO ESFUERZO

DEVUELVE EL TOKEN DE ACTIVACIÓN  
QUE ACABAS DE USAR AL CONTEO.  
NO PUEDES USAR ESTA CARTA SI EL  
TOKEN DE ACTIVACIÓN LO HAS  
USADO PARA REALIZAR UNA  
JUGADA COLECTIVA.

INDIVIDUAL

TAKKURE



## BUSCAR EL HUEGO

ACTIVACION: 3 JUGADORES  
EL JUGADOR PORTADOR RECIBE UN  
TOKEN DE FATIGADO.

1ª ACCIÓN DEL ATACANTE:  
TODOS LOS JUGADORES MOVER

2ª ACCIÓN DEL ATACANTE:  
PORTADOR PASE  
1ER RECEPTOR PASE  
2º RECEPTOR MOV

COLECTIVA

TAKKURE



## JUEGO DE MANOS

ACTIVACION: 4 JUGADORES  
EL JUGADOR PORTADOR RECIBE UN  
TOKEN DE FATIGADO.

1ª ACCIÓN DEL ATACANTE:  
TODOS LOS JUGADORES MOVER

2ª ACCIÓN DEL ATACANTE:  
TODOS LOS JUGADORES PASE

COLECTIVA

TAKKURE



**DEFENSA RÁPIDA**

DURANTE UNA ACCIÓN EN DEFENSA, UN JUGADOR MUEVE EL DOBLE DE SU MOV DEFENSIVO. DURANTE EL USO DE ESTA CARTA NO PUEDE USAR NINGUNA OTRA HABILIDAD QUE LE AUMENTE EL MOV DEFENSIVO.

**INDIVIDUAL**



**REFLEJOS DEFENSIVOS**

EL JUGADOR RETIRA UN TOKEN DE CAIDO RECIBIDO TRAS UN PERCUTIR O TRAS FALLAR UNA TIRADA DE REF.

**INDIVIDUAL**



**PASE PROFUNDO**

**ACTIVACIÓN: 2 JUGADORES**  
EL JUGADOR PORTADOR RECIBE UN TOKEN DE FATIGADO.

**1ª ACCIÓN DEL ATACANTE:**  
TODOS LOS JUGADORES MOVER

**2ª ACCIÓN DEL ATACANTE:**  
PORTADOR PASE RECEPTOR (SI EL BALÓN LLEGA A SUS MANOS) MOVER

**COLECTIVA**



**MOMENTO INSPIRADO**

ÚSALA ANTES DE UNA TIRADA DE DADOS. ESTA TIRADA TIENE UN MOD DE +2 A TODAS LAS CARACTERÍSTICAS Y AÑADES UN DADO A LA TIRADA

**INDIVIDUAL**





## COLOCACION EN ATAQUE

ACTIVACION: 4 JUGADORES  
EL JUGADOR PORTADOR RECIBE UN  
TOKEN DE FATIGADO.

1ª ACCIÓN DEL ATACANTE:  
TODOS LOS JUGADORES MOVER O  
LEVANTARSE

2ª ACCIÓN DEL ATACANTE:  
TODOS LOS JUGADORES MOVER

COLECTIVA

TAKKURE



## ÚLTIMO ESFUERZO

DEVUELVE EL TOKEN DE ACTIVACIÓN  
QUE ACABAS DE USAR AL CONTEO.  
NO PUEDES USAR ESTA CARTA SI EL  
TOKEN DE ACTIVACIÓN LO HAS  
USADO PARA REALIZAR UNA  
JUGADA COLECTIVA.

INDIVIDUAL

TAKKURE



## BUSCAR EL HUEGO

ACTIVACION: 3 JUGADORES  
EL JUGADOR PORTADOR RECIBE UN  
TOKEN DE FATIGADO.

1ª ACCIÓN DEL ATACANTE:  
TODOS LOS JUGADORES MOVER

2ª ACCIÓN DEL ATACANTE:  
PORTADOR PASE  
1ER RECEPTOR PASE  
2º RECEPTOR MOV

COLECTIVA

TAKKURE



## JUEGO DE MANOS

ACTIVACION: 4 JUGADORES  
EL JUGADOR PORTADOR RECIBE UN  
TOKEN DE FATIGADO.

1ª ACCIÓN DEL ATACANTE:  
TODOS LOS JUGADORES MOVER

2ª ACCIÓN DEL ATACANTE:  
TODOS LOS JUGADORES PASE

COLECTIVA

TAKKURE

### AGUILA



4/2	8/11	7	7	7	1	3	25

PASADOR NATO

SUS PASES SON CRITICO CON UN RESULTADO DE 1 Y 2 EN EL DADO.

FAKIRE

### GORILA



4/2	6/11	8	7	7	1	3	25

VISION DEFENSIVA

SALTO

IGNORA AL RESTO DE JUGADORES QUE HAY EN EL CAMPO A EFECTOS DE MOVIMIENTO Y OCUPACION DE ESPACIO.

FAKIRE

### PANGOLIN



4/2	7/12	8	6	7	3	4	40

EMBESTIR

BLINDAJE PELIGROSO

(SOLO EN ATAQUE)  
SI ESTA ACTIVACION SOLO HA MOVIDO TODOS LOS DEFENSORES TIENEN UN -1 A FUE PARA PLACAR

FAKIRE

### GUEPARDO



4/2	7/11	6	8	7	1	3	25

CONTRAPIE

CYBERGOLA

+2 A REF EN LAS TIRADAS PARA EVITAR CAER AL SUELO

FAKIRE

### KARAKURI



4/3	7/11	8	8	6	1	4	25

CONTRAPIE

MECANICA

NO APLICA LAS REGLAS DE EQUIPO NI APORTA AL CONTADOR DE HONOR

IGNORA LOS EFECTOS ADVERSOS QUE PRODUCE LA FATIGA, PERO NO LOS EFECTOS DE UNA LESION.

FAKIRE

### YOKOZUNA



4/2	7/11	8	6	7	0	5	25

EMBESTIR

ARTE MARCIAL

CUANDO POR UN PERCUJITR EXITOSO UN JUGADOR DEFENSOR DEBA REALIZAR UNA TIRADA DE RES. PUEDES PEDIRLE QUE REPITA ESA TIRADA UNA VEZ.

FAKIRE

### OYOROI



4/3	6/11	8	6	7	2	4	25

PLACADOR EXPERTO

REPLIEGE DESESPERADO

EL JUGADOR RECIBE UN TOKEN DE FATIGA. EL JUGADOR PUEDE MOVER 1" ADICIONAL EN EL MOV DEFENSIVO DURANTE ESTA ACCION.

FAKIRE

### KYUDOKA



4/2	8/11	7	6	7	0	4	25

PASE PRECISO

PASE ESTRATEGICO

SI DURANTE UNA ACCION DE PASE SE OBTIENE RESULTADO DE CRITICO, EL RECEPTOR DEL PASE, PUEDE MOVER 4" EN LUGAR DE 2"

FAKIRE

