

ラッシュ

TAKKURU

A CYBERPUNK
RUGBY GAME



INDEX_

Das Takkure-Universum – Seite 4

Spielerlegenden – Seite 10

REGELN

Erstkontakt – Seite 12

Erste Schritte – Seite 18

Passen und Teamplay – Seite 31

Feld der Schmerzen – Seite 34

Vier gegen Vier – Seite 38

Trainingsspiel – Seite 43

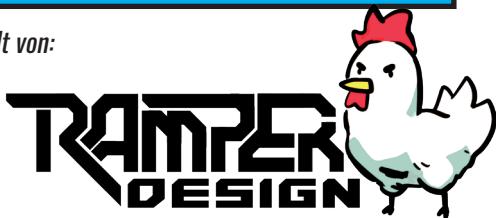
Das volle Programm –

Vollständiges Spiel – Seite 46

Glossar und Tabellen – Seite 50

ENTWICKLUNG UND VERLAG_

Entwickelt von:



Herausgegeben von:



DAS TEAM_

Diese Personen haben an der Entstehung von Takkure™ mitgearbeitet:

- **Entwicklung und Projektleitung:** Ramón „Sparco“ Pérez (RamPer Design)
- **Produktion:** Daniel Pro Gil (Zenit Miniatures)
- **Illustration:** Héctor Millón (Kazu_Hec)
- **Miniaturendesign:** Fernando Lago (Freddan114), David Pereira und Jose Pedrosa
- **Layout:** Ramón Pérez und Kazu_Hec
- **Design des Spielfelds:** Hugo Rodríguez García
- **Entwicklungs- und Testteam:** Daniel Domingo (Diendien), Miguel Ángel Blanco Moreno (Miwi), Joan Ferragut (Ferra), Fernando López (Sir Nando) und Adrià Agustín (Hiperión)
- **Korrekturlesen der spanischen Originalregeln:** Vicent Pavia Juan, Daniel Domingo und Catalina Llull
- **Englische Übersetzung:** Mario Fariñas, Daniel Domingo und Catalina Llull
- **Deutsche Übersetzung:** Michael Schmitt
- **Lektorat der deutschen Übersetzung:** Josef Haydn, Chantalle Hell und TvrtkoZuljevic
- **Hintergrundgeschichte:** Mario Siles (Estetioseslahostia) und Ramón Pérez
- **Videoproduktion:** Silvia Espadas (Magnet Videos)
- **Miniaturenbemalung:** Guillermo de la Calle (Giyepaints) und Berta Rodríguez (Bertaminiaturas)
- **Partnerunternehmen:** DovigeScenery, Laser ArmyScenery und Yedharo Models
- **Beta-Test und Korrekturlesen der spanischen Originalversion:** Die fantastischen Patreons von ORA Crítica und die Mitglieder des Bakunin Club, welche das Projekt von Beginn an unterstützt haben.

Danke an alle, die Takkure™ möglich gemacht haben. Und ein weiterer Dank an all jene, die darüber hinaus ihren Teil dazu beigetragen haben, dass dieses Projekt Realität wurde.

DIE BACKER

Ihr habt dieses Projekt möglich gemacht. Vielen Dank.

A
 A Edwards
 Aaron Farmer
 Abraham Olayo De Diego
 Adam Bienvenu
 Adri Nieto - Adrián Nieto Galindo
 Adriá Agustín Mora
 Adrián Alfonso Gutiérrez
 Adrián Barrio
 Adrián Ruiz Picornell
 Adrián Santana Navarro
 Al Campbell
 Alan Bullard
 Alastair Duly
 Albano Castillo Callejas
 Alberto Abal
 Alberto Ríos Escobar
 Alberto Viera
 Alean Ricardo Gomez Paredes
 Alejandro Alberola Ibarra
 Alejandro Hevia
 Alejandro Rodríguez Monterroso
 Alejandro Sánchez Alarcón
 Alejandro Sesma Rangel
 Alexander Ludlam
 Alexandre Ducrocq
 Alfonso - Nuria Cortés Aránega
 Alfonso Mauro Usero González
 Alfredo Gil Reche
 Alfredo Hernández Sellés
 Allen Emlat
 Alonso Romero Carrillo
 Alun Edwards
 Alvaro De Lamo Pérez
 Alvaro García Colomo
 Andre Jeremy - Jérémy André
 Andrea Bufa
 Andrea Ernesto Boriani
 Andrea La Rosa
 Andreas Kiefaber
 Andres Alonso Linares
 Andres Tapia Alonso
 Andres Tomas Ibañez
 Andreu Martínez Maestre
 Andreu Puig Costa
 Andrew Helson
 Andrin Würigler
 Angelica Lopez Lerma
 Anthony Pereda
 Antonio Beired Martín
 Antonio Diaz - Tonijor
 Antonio Dios Esponera
 Antonio Jesus Sánchez Pascual
 Aqua Calida Mykhailo Golovan
 Aric Hansen
 Aron Britchford
 Asier Campos Alvarez
 Attila Czifra
 Augusto E. Rodrigues
 Aurelio Juan Bueno Alvarez
 Austin Enriquez
B
 Baba Ghanoush - Nicolaj Wild
 Baki Hanma - Joshua Hamby
 Barry Gingell
 Bartomeu Servera Servera

B
 Bartosz Rosa
 Ben Trenoweth
 Benjamin Preizal
 Bethan Nye
 Bialobos Pierre
 Brad Crawford
 Brian L. Rooney
 Brian M Weisberg
 Burie Alain
C
 Cameron Michael Carlson
 Carcastos Nicola
 Carlo Bagnoli
 Carloni Cristian
 Carlos Guerrero Calatayud
 Carlos Pérez Juan
 Carlos Suazo López
 Charles Denham
 Charles Falcone
 Chai Fun Wong
 Chris Bennett
 Chris Pujan
 Chris Plaice
 Chris Snyder
 Chris Zanella
 Christian Burns
 Christian Westerholm López
 Christophe Fourrage
 Christophe Mathurin
 Christopher Broomfield
 Christopher Dinan
 Christopher Eberly
 Christopher Krajci
 Corey Sullivan
 Alvaro García Colomo
 Corvus Belli SI
 Cotton Cedric
 Cristian Carloni
 Cristiano Santiglia
 Cristofer Carceller Albalate
D
 Daniel Gaghan
 Daniel Gaumont
 Daniel McKinney
 Daniel Núñez Sánchez
 Daniel Otto
 Daniel T Murphy
 Daniele Verona
 Danilo Maruccia
 Danny Strahl
 Dario Martos
 David Anta De Frutos
 David Bea Lores
 David Cerdá Obrador
 David Fackelman
 David Fortes
 David Molla Monte
 David Mullen
 David Ogea
 David Polo Celma
 Denny Yan
 Derek Chien
 Derek J Sharpe
 Diego Esteban Gisbert
 Diego Fernandez Valbuena
 Donald O'bryan

D
 Dr Gordon Watson
 Duthu Sylvère
E
 EbaN de Pedralbes
 Ed Churchman
 Edu Herbosa Cárcamo
 Edu Vidal Mata
 Egoitz Conte Aretxandieta
 Eliseo Garcia Martinez
 Elliot Hares
 Enrique Blasco Arandis
 Eric Falsken
 Eric Harris
 Eric Hearth
 Eric Lamothe Legendre
 Ero Garcia Pleguezuelo
F
 Fabian Sellin
 Fabrizio Tripepi
 Fall Hyacinthe
 Familia Carballido Pérez
 Fernando Cazallas
 Fernando Liste Azpeitia
 Fernando López Toledano
 Florian Kaulfersch
 Francesc Mari Torrejón
 Francisco Javier Escobar Ordax
 Francisco José Morales Granado
 Francisco José Pando Martín
 Franz Baumdicker
 Fraser Mcfettridge
G
 Gabriel Pilon
 Gael Corral Bernárdez
 Gary Mcewen
 Gerard Puche
 Gérôme Wüthrich
 Gian Lorenzo Madonna
 Gianluca Antonio Rignoni
 Giguët Marc
 Guillaume Bilodeau
 Guillaume Robert
 Guillemot Axel
 Guillermo De La Calle Aranda
 Gustavo Lobo
H
 Harald Griober
 Harlan Mcglinchey
 Harold Earl Mccammon Jr
 Harrison Lindner
 Haussaire Olivier
 Heah Khim Yong
 Héctor Sanchis Mas
 Heydenreich Jeanne-Lise
 Hipolito Cabrera
 Hugo Lamosa Garrido
I
 Ivan Azcona Astiz
 Ivan Hervas Garcia
 Iván Portela López
J
 J Brian Andersen - Joseph
 Andersen
 J. R. Tracy
 Jacob Askeland
 Jahn Hermansen

J
 Jaime Lopez Martinez
 Jakob Hildebrand
 James Cain
 James M Redmond
 James Mortimer
 James Webb
 Jamie Searle
 Jason E. Petrea
 Jason Fitzgerald
 Jaume Balagueró Bazataqui
 Lance Newton
 Lance Riera Genovart
 Javi Alba
 Javi López Gómez
 Javier Castellanos Frades
 Javier Cuenca
 Javier García Bargaño
 Javier Velázquez Pastor
 Javier Vicente Morilla
 Jennifer Götz / Carlos Langa-Morales
 Jérémy Bongain
 Jeremy Goens
 Jerome Derien
 Jesús Álvarez Vergara
 Jesús Botello Gamo
 Jesus Coello
 Jesús Gómez Vargas
 Jim Negus
 Joan Rotger Bibiloni
 Joan Valls De Padrines Amengual
 Joel L Bell
 Joel Ruiz Díaz
 Joel Traveller - Joel Tolbrigt
 Jon Ander Otxoa De Zuazola
 Jon Gonzalez Ribadulla
 Jonatan Conesa Leñero
 Jonatan Reino
 Jonathan Hay
 Jordan Monestier
 Jorge Cristobal Mauleon
 Gary Mcewen
 Gerard Puche
 Gérôme Wüthrich
 Jorge Martinez Amado
 Jorge Navarro Puche
 Jorge Piza Lloris
 Jorge Vega Lamas
 Jörn Marius Walle
 José Antonio Costa Rubio
 José Antonio Moreno Gómez
 Jose Carlos González
 José Cristóbal Ordoño Rubio
 Jose Enrique Cuello Gutierrez
 Jose Francisco Lopez Lopez
 José Manuel Delgado Nodar
 Jose Manuel Diaz Porras
 José Manuel Rodríguez Navarro
 José Mañas Picó
 Josef Haydn
 Josep Cerdá Baldó
 Joseph Pocs
 Joshua D Zakerski
 Juan Alberto Sánchez Costillo
 Juan Alejandro Hervás Valenzuela
 Juan Carlos Perez
 Juan Lois Rey
 Juan Manuel Moreno Barragán
 Juan Manuel Moreno Rivera
 Juan Marcos Garcia Perello
 Julio C. Molto Garcia
 Justin Freeman
 Justin Ragle

K
 Karim Zendougui
 Kees Dedeu Van Den Berg
 Kevin Witt
 Khi-Jon Chua
 Kieran Arnold
 Kyle Schweitzer
L
 Lai Kei Yi
 Lance Manstrong - Alan Passaro
 Lance Newton
 Leonard Wollenberg
 Leonardo Almondz Aspas
 Luca Canazza
 Luis Alberto Alonso Marín
 Luis Pérez Gramaje
 Luke Weston
M
 Magdalena Czarnicka
 Manuel Castellanos Cantera
 Manuel Rodríguez Becerra
 Marcin Biczyski
 Marco Antonio Saldon Guerrero
 Marco Tesconi
 Marcos Diaz Delgado
 Marcos Peñaalver Rodriguez
 Marcus Berg
 Marcus Ervin
 Mark Atkinson
 Mark Rickell
 Mark Sherman
 Marshall Hahn
 Mats Van Riezen
 Matthieu Feard
 Menno De Bode
 Michael A Michaelson
 Michael Galosi
 Michael Hochscheidt
 Michael Ordridge
 Michael Rossmassler
 Michael Schmitt
 Miguel Bolufer Labella
 Miguel Cámara Gil
 Miguel Narvaez Hidalgo
 Miguel Sánchez Rodriguez
 Mikel Gallego Rodrigo
 Miquel Pol Gomila
 Mykola Didyk
N
 Nathan R Hards
 Nathanael Delarge
 Nathaniel Skinner
 Nicholas Affinoti
 Nicholas Piper
 Nick And Jake - Jake Richmond
 Nick Rebergen
 Nicolas Chaumerliac
 Nicolas Morganti Navazo
 Norihisa Kontani
O
 Obadiah N Hampton
 Orlando Soage Sánchez
 Oscar Cid Lorenzo
 Oscar Clemente Barres
 Owen Bell
P
 Pablo Elizaga Puig
 Pablo Fernández Garcia
 Pablo García Medina
 Pablo Gomez Lagunas

P
 Pablo José López Mata
 Pablo Mayor Izcue
 Pablo Murrias Fernández
 Pablo Ruiz Valls
 Pascual Bosch Rosselló
 Pat Giles
 Patrick Mastrobuono
 Pau Miret
 Pau Prades
 Pau Reynolds Pujades
 Pedro Garcia Martinez
 Pere Antoni Pérez Muñoz
 Peter Lyons
R
 Rachel and Bryan Hunsberger
 Ramón Pérez Niño
 Randolph Johnson
 Randon Goble
 Raul Carril Estébanez
 Raúl Orgambidez Ramos
 Raul Sánchez Morillas
 Rhydian Sullivan
 Robert Burman
 Robert S Dawe
 Robert Skrzypiek
 Robey Jenkes
 Rodrigo Alonso Iglesias
 Roger Hernandez Rovira
 Romain Hanot
 Ross Nendick
 Rossignol Maxime
 Rubén Astudillo Ruiz
 Ryan Millledge
 Ryan Blair
S
 Samuel McClendon
 Samuel Vazquez Franco
 Santiago Botella Torres
 Santiago Perez Rodriguez
 Sascha Lillpopp
 Sébastien Rogge
 Sergio Jesus Gomez De Francisco
 Sergio Martinez Dominguez
 Shane Everly
 Shigeki Horaguchi
 Simon King
 Simon Powell
 Simon Teeke
 Stefan Sova
 Stefano Drei
 Stefano Liggeri
 Stephan Baasch
 Stephen Hoinkes
 Steven Le Bec
 Sven Schwarz
T
 Taylor Ekena
 Thomas Bonzeck
 Thomas Duenkel
 Thomas Hodson-Cottingham
 Thomas Macdonald
 Thomas Rice
 Tim Coack
 Tino Elsner
 Tobias Dracup
 Tobias Fissenebert
 Tobias Schewe
 Tom Cuevas
 Tony Archielli
 Tony Miller

T
 Tony Stretton
 Travis Allen
 Tuan-Kiet Hoang
 Tudor Ilescu
U
 Ulises Diaz Serrano
V
 Veijo Tuomisto
 Vicent Pavia Juan
 Vicente Juan Morey Ribot
 Victor Fernández Beltran
 Victor Montes Juarez
 Vispalie Vincent
 Vito Alonso Uribarrena
W
 Wallet Adrien
 Wesley Mccarter
 Will Stacey
 Will VonDooome
 William Youngblood
 Wojciech Kuprok
 Wojciech Zagórski
X
 Xavier Bodenand
Y
 Yvann Blanc
 Yuan Tian
 Yuhki Kaneta
 Yuki Mizoguchi
Z
 Zadumov Vladislav
 Sergeevich
 Dies sind die Backer,
 die den Pledge Manager
 erfolgreich abgeschlossen
 haben. Darüber hinaus gab
 es noch viele mehr, die zu
 dem Projekt beigetragen
 haben, indem sie 1,-€ oder
 einen anderen kleinen Betrag
 gegeben haben.
 Wir möchten auch all jenen
 Glück wünschen, die auf
 Grund der aktuellen Situation
 ihren Beitrag nicht endgültig
 leisten konnten. Wir danken
 euch allen.
 Wir gedenken Ryan Glennon
 und sind in Gedanken bei
 seiner Familie.

DAS TAKKURE-UNIVERSUM.

Der Zusammenbruch und der Aufstieg der Triade.

Im Jahr 2090 dreht sich alles um die Triade. Drei der einstigen Megakonzerne formten dieses Konglomerat, welches heute die absolute Macht beansprucht.

Wie sie es schaffte, diese Form der Autorität zu erringen? Sei nicht so naiv wie es meine Generation war. Schon vor Jahrzehnten ging der Trend zu Fusionen. Große Unternehmen wurden immer größer und mächtiger. Es entstanden Organisationen, die ihre Netzwerke transnational ausweiteten, die meisten Ressourcen beanspruchten und strategische Sektoren diverser Nationen verschlangen. Die schwachen, fiskalpolitischen Regulierungen der einzelnen Staaten konnten den international tätigen Unternehmungen nichts entgegensetzen, deren Kapital sich im supranationalen Bereich dem staatlichen Einfluss entzog.

Um ehrlich zu sein, wir hatten nicht die Zeit darüber nachzudenken, was um uns geschah, wir waren zu beschäftigt. Gedankenversunken und mit hängenden Köpfen, wechselten wir von einem prekären Job zum nächsten. Wir verpfändeten unsere Lebenszeit, um den Kredit zurückzahlen, der uns kurze Momente der Glückseligkeit erkaufen sollte, sei es das neueste subdermale Smartphone oder irgendein anderer Scheiß. Dann kam das Jahr 2049, ein tragisches Schlüsseljahr der Menschheitsgeschichte.

Trotz der anhaltenden Mahnrufe der Wissenschaftler war unser Planet, und dieses Malendgültig, im Arsch. Um ein Korallenriff zu durchtauchen, brauchen wir jetzt die Augmented Reality. Eventuell kannst du dich dank deiner Geschichtsstunden an die Zeit vor dem großen Abkommen, an Berichte über den Amazonas oder Eisbären erinnern. Ich erinnere mich noch an die Imagekampagnen der Umweltschützer, in denen verhungerte Eisbären dargestellt wurden, deren Leid aufgrund der schwindenden Eismassen ständig stieg. Es ist unnötig zu erwähnen, dass es längst keine Eisbären mehr gibt. Okay, es gibt Hogui, das Maskottchen eines Nahrungsergänzungsmittels, das entfernt an einen Eisbären mit verzerrten Proportionen und Cyberimplantaten erinnert ... aber lasst uns beim Thema bleiben. Man muss kein Hippie sein, um sich deswegen die Hände vors Gesicht zu schlagen. Die Menschheit war dem Untergang geweiht, es drohte absolutes Chaos und unermessliches Leid.

Als ich noch ein kleiner Junge war, wurde ich Zeuge, wie einem Mann das Gesicht mit einer Schrotflinte weggeschossen wurde. Und das alles nur wegen eines Streits über eine Dose Sardinen. Die Menschen hatten die Kontrolle über das Chaos verloren, welches sie selbst verursacht hatten.

Wie sich die Regierungen der einzelnen Staaten dem entgegenstellen konnten? Das ist einfach: überhaupt nicht!

Zum ersten Mal in der Geschichte schlossen sich die drei größten Megakonzerne zusammen, um die Menschheit zu retten. Ich spreche von einem nicht für möglich gehaltenen Unterfangen, einer Allianz, welche den Lauf der Geschichte änderte: Das große Abkommen zum Wiederaufbau (oder kurz: das große Abkommen). Selbstverständlich taten sie dies nicht aus reiner Mildtätigkeit. Als Ausgleich sicherten sie sich Einfluss in den letzten Bereichen, die bisher außerhalb ihrer Machtsphäre lagen. Der Weg zur absoluten Hegemonie wurde geebnet. Es begann ein transformierender Prozess auf globaler Ebene, der jeden Sektor des menschlichen Lebens veränderte. Politik, Gesellschaft, Wirtschaft, Urbanisierung, Ökologie, Energiewirtschaft und vieles mehr, der Griff der Privatwirtschaft weitete sich auf immer mehr Bereiche aus. Die Menschheit musste „lediglich“ ihre Freiheit aufgeben, um die ersehnte Erlösung zu erreichen. Die Idee einer zentral gelenkten, internationalen Zusammenarbeit zum Lösen der globalen Probleme, welche zu Beginn sicher gut gemeint war, wurde von der Triade korrumpiert. Die Leitungsebene wurde ausschließlich mit ein paar handverlesenen Mitgliedern besetzt, deren Loyalität entsprechend einzuschätzen war. Die eigentlichen Entscheidungen wurden von Investoren, dem Management und der Verwaltung hinter geschlossenen Türen getroffen. Abstimmungen wurden mehr und mehr obsolet. Aber im Ernst, wer gibt schon einen Scheiß auf Demokratie, wenn die Alternative das Leben in der absoluten Ödnis ist?



Die Megalopolis und die Agrarzonen

Trotz Allem muss man sagen, das Vorgehen war nicht nur sehr ehrgeizig, sondern auch sehr effektiv – zumindest in den Anfangsphasen des Projektes.

Die alten Wolkenkratzer wurden zum Sinnbild der neuen, eng besiedelten vertikalen Städte: die Megalopolen waren geboren.

Die Triade entwarf das Konzept, plante und baute die drei großen Städte, welche heutzutage den Großteil der Erdbevölkerung beheimaten. Es entstanden gigantische Moloche, welche, aus der Ferne gesehen, ins Unendliche nach oben zu reichen scheinen.

Durch die ständig ansteigende Bevölkerungsdichte in den Städten, wurde die Ansiedlung der Menschen in wenigen Gebieten gebündelt. Diese Bündelung menschlichen Lebens führte zu einem reduzierten Mobilitätsbedarf, der mit einer Reduktion des Energiebedarfs und der Umweltverschmutzung einherging. Die Nutzung erneuerbarer Energien konnte diesen Prozess nochmals verstärken.

Darüber hinaus waren wir in der Lage, ein paar der wenigen Gebiete zu bewahren, welche noch fruchtbaren Boden boten. Wir wandelten diese in Agrarzonen um, die uns mit den notwendigsten Rohstoffen und Nahrung versorgten. Über allem stand hierbei der Gedanke der Nachhaltigkeit.

Dennoch waren all diese Maßnahmen nicht hinreichend, um ein großes und heikles Problem zu lösen: Es gab einfach zu viele Menschen. Und schlimmer noch, wir wurden immer mehr.

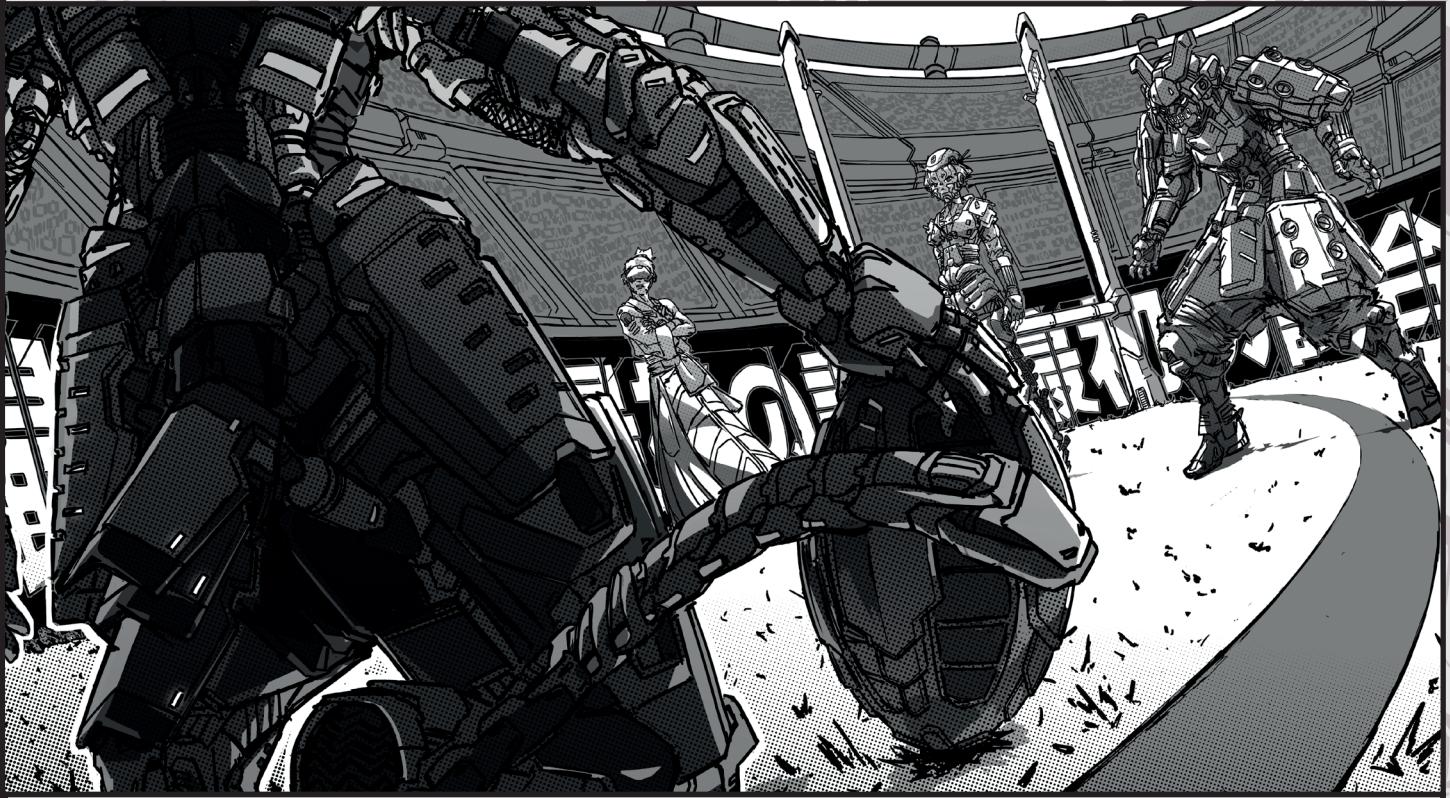
Die Triade startete eine sehr erfolgreiche Kampagne durch eine massive Media offensive. Nein, keine antinatalistischen Regulierungen, die der Bevölkerung das Kinder bekommen verbot oder auf eine bestimmte Anzahl einschränkte, auch keine Zwangssterilisationen. Wozu? Es reichte aus, das Bildungsniveau eines Großteils der Bevölkerung zu steigern. In der Vergangenheit kamen Familien mit den meisten Kindern aus Entwicklungsländern mit mangelndem Bildungsstand. Hat man eine gute Bildung, Hobbys und kulturelle Interessen ... dann möchte man das Leben genießen und sich nicht mit fünf oder sechs Bälgern rumärgern! Ich möchte damit nicht sagen, dass man dich als Idiot abstempelt, wenn du Kinder hast. Oder eventuell doch?!

Hast du Kinder? Falls ja, bin ich mir sicher, dass du mich verstehst, wenn ich über diese „kostbaren Wunder des Lebens“ rede. Falls nicht, dann wirst du es irgendwann verstehen. Die Sache ist eigentlich einfach. Paare aus höheren Bildungsschichten haben statistisch gesehen zwei Kinder und dies ganz ohne staatliche Eingriffe. Zwei Elternteile, zwei Kinder ... Bevölkerungsanzahl stabilisiert.

Ein weiteres Thema, über das wir ausführlich reden könnten, ist die Frage, ob das gegenwärtige Bildungssystem, generalisiert und nur von einer Unternehmung bereitgestellt, ein weiteres Werkzeug zur sozialen Steuerung ist oder nicht. Aber darüber reden wir besser ein anderes Mal...

Mario Siles

Journalist, spezialisiert auf Takkure™



Ein Ventil: Die Geburt von Takkure™

Für eine Zeit lief auch alles relativ glatt. Der Transformationsprozess, ausgelöst durch das große Abkommen, generierte Unmengen neuer Jobs. Es traten aber auch einige Probleme auf ... naja, eigentlich wurden diese nur sichtbar.

Die soziale Ungleichheit zwischen Neofunktionären der Triade und der normalen Bevölkerung vergrößerte sich mit zunehmender Geschwindigkeit. Dabei rede ich noch nicht einmal von den Hierarchen, Halbgöttern deren Leben völlig losgelöst von unserem verläuft. Nein, ich übertreibe nicht, wenn ich sie „Halbgötter“ nenne. Diesen Begriff habe ich absichtlich gewählt. Ausgestattet mit modernsten Cyberimplantaten und mit Zugang zur besten medizinischen Versorgung, werden die Hierarchen noch leben und das Schicksal der Menschheit lenken, wenn deine Enkel schon längst zu Wurmfutter wurden.

Sei es wie es sei. Nachdem alle drei Megalopolen voll einsatzfähig waren, gerieten einige industrielle Sektoren in Schieflage. Dies betraf vor allem technologieferne Bereiche und solche, die, entweder direkt oder indirekt, von der Robotik bedroht wurden. Es war ein Wendepunkt in der Menschheitsgeschichte, welcher mit einem Paradigmenwechsel im Arbeitssektor einherging. Sogar die Erntemaschinen der Agrarzonen fuhren automatisch, arbeiteten autonom und reparierten sich selbst. Im schlechtesten Fall wurden diese ferngesteuert. Das Leben für diejenigen am unteren Ende der Gesellschaft wurde schwieriger und schwieriger. Hinzu kam, dass sich jene auch mehr und mehr von der Gesellschaft abgehängt fühlten.

Diejenigen, die keine wöchentlichen Sitzungen beim Psychologen absolvierten, gaben das meiste ihrer Credits für Psychopharmaka aus. Aus den Kuben, welche wir unser Zuhause nannten, arbeiteten wir allein und kannten fast niemanden mehr persönlich. In der gigantischen Weite der Megalopolis war jeder einer Fremder. Wir nahmen Medikamente, um wach zu bleiben, und dann direkt andere, um etwas Schlaf zu finden.

Angustzustände und Depressionen waren ähnlich weit verbreitet wie eine Erkältung um die Jahrtausendwende. Wir verloren unser Selbst in der sozialen Ordnung, die uns mehr als jemals zuvor als Nummern betrachtete. In einer stark digitalisierten und hochvernetzten Welt waren wir paradoxerweise einsamer als jemals zuvor.

Diese neue Form zu Leben forderte ihren Tribut. Die Menschheit benötigte Gemeinsamkeiten, etwas das soziale Bindungen schuf und somit die Grundbedürfnisse von uns Menschen befriedigte. Und auch hier hatte die Triade ein Ass im Ärmel. So entstand Takkure™, ein Ventil für all die neu entstandenen Probleme, erdacht nach dem römischen Leitbild „panem et circenses“. Es war ein neuer, aufstrebender und weltweit verbreiteter Sport, der den modernen Gegebenheiten angepasst war. Eine Sportart, die mit nur vier Spielern je Team fast überall gespielt werden konnte und dennoch Millionen von Zuschauern anlockte und saftige Profite versprach. Dies gilt insbesondere im leuchtenden Chrome City. Blutig, unmoralisch und unfassbar unterhaltsam! Wurdest du jemals, wahrscheinlich weil du dich wie ein Arsch benommen hast, sitzen gelassen und hast dich darauf in den Malstrom legaler Drogen geworfen? Eigentlich ist es so ähnlich. Takkure™ bot uns die Möglichkeit, uns mehr und mehr aus einer sich weiter entfernenden Realität zurückzuziehen. Es war ein Opiat, das unsere Sinne betäubte und die Welt erträglich machte. Zumindest hat es so begonnen.

Aber mit der Zeit änderte es sich. Es bot einen Raum für Protest und wurde zu einem mächtigen Werkzeug in der Hand derer, die normalerweise nicht mehr gehört wurden. Den Besitzlosen, welche für ihre Teams mit nicht nennenswerten Cyberimplantaten, ohne sensorische Reprogrammierung und kaum pharmazeutischer Optimierung antraten.

Es bot eine Bühne, um auf uns aufmerksam zu machen. Sei es durch Schläge, gesendet in High Definition, oder, mit etwas Glück, ernsthaften Verletzungen, bei denen Livediagnostiken und Prognosesimulationen an ein paar elitäre Bastarde übertragen wurden.

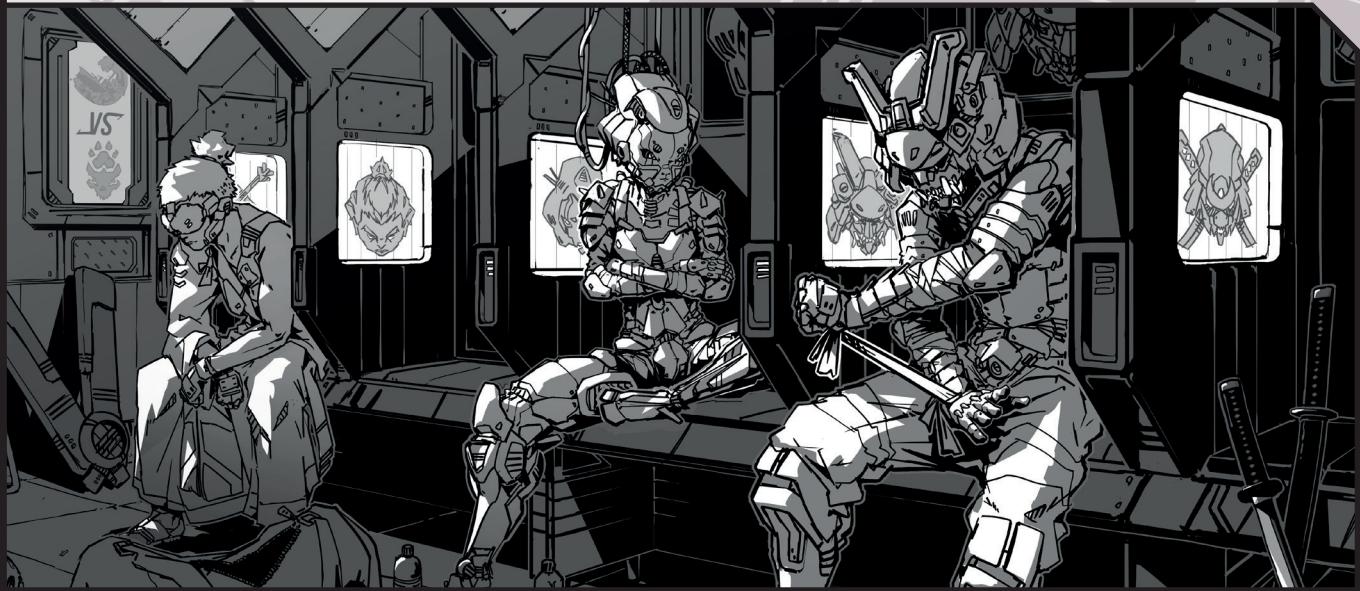
Mario Siles

Journalist, spezialisiert auf Takkure™

Teams und Ligen

Als beliebtester Sport der Welt hat Takkure™ hunderte von Ligen und tausende Wettbewerbe in den drei Megalopolen. Jeder Wettbewerb hat seine eigenen Regeln und bietet einen einzigartigen Charme. Ligen, Ausscheidungsturniere oder große Meisterschaften ... man findet eine Vielzahl an Wettbewerben. Noch zahlreicher sind die Teams. Allein in der ITL (International Takkure League) sind über 10.000 Teams aus der ganzen Welt organisiert. Und dies schließt nicht mal die tausende von Teams ein, welche in Untergrundligen ohne Lizenz und mit deutlich weniger Regulierungen spielen.

Das Paradebeispiel ist die Neon League, die erste Liga von Chrome City, in der die besten Teams und Spieler der Welt antreten. Am bekanntesten sind mitunter das Yakuza-Team Yamato, oder die Dorikin, eine Gruppe von Fahrern illegaler Straßenrennen. Aber kein Team kann sich mit den absoluten Champions messen, den Teriomorphs. Sie dominieren den Wettbewerb seit Jahren und es scheint keine Änderung in Sicht.



YAMATO

Du möchtest also mehr über das Team mit der traditionell japanischen Erscheinung wissen? Das überrascht mich nicht. Aber sei vorsichtig, dass du nicht zu tief gräbst. Das Schlachtschiff Yamato war, zusammen mit seinem Schwesterschiff Musashi, eines der größten Kriegsschiffe der Geschichte. Sie war ein Symbol der Überlegenheit der Kaiserlich Japanischen Marine im 2. Weltkrieg, dessen Strahlkraft, trotz des tragischen Endes und der Niederlage der Achsenmächte, bis zum heutigen Tage anhält. Yamato ist ebenfalls der Name des von der Yakuza gesponserten Takkure™-Teams. Ja, du hast richtig gehört, die Yakuza. Du magst glauben, dass die Megalopolis, erbaut von der Triade, keinen Platz mehr für alte Mafiaorganisationen, insbesondere eine mit nationalistischer Ausrichtung, bietet. Aber das ist nicht der Fall. Wenn man es sich genau überlegt, klingt das ehemalige Japan, eine Nation mit wenig Platz, hoher Technisierung, mit einer hoch vernetzten und dennoch individuell isolierten Gesellschaft, schon sehr nach einer der modernen Megalopolen. Sei es wie es sei, die Yakuza, eine der gefürchtetsten Mafiaorganisationen des Landes der aufgehenden Sonne, hatte keine Schwierigkeiten, sich dem Wandel anzupassen und auch in der neuen Weltordnung zu überleben.

Allerdings mussten sie ihr Tätigkeitsprofil entsprechend anpassen. Viele ihrer Geschäftsbereiche, insbesondere Glücksspiel und Drogenhandel, wurden schließlich legalisiert. Die Yakuza blieb dennoch im Geschäft, in dem sie sich auf die bizarrsten und abstoßendsten Bereiche der Digitalisierung spezialisierte: die Augmented Reality. Seien es digitale Simulationen mit minderjährigen „Escort-Damen“ oder die Möglichkeit, seinen Chef, die ewige Enttäuschung, die man Kinder nennt, oder einen betrügenden Partner zumindest virtuell zu ermorden.

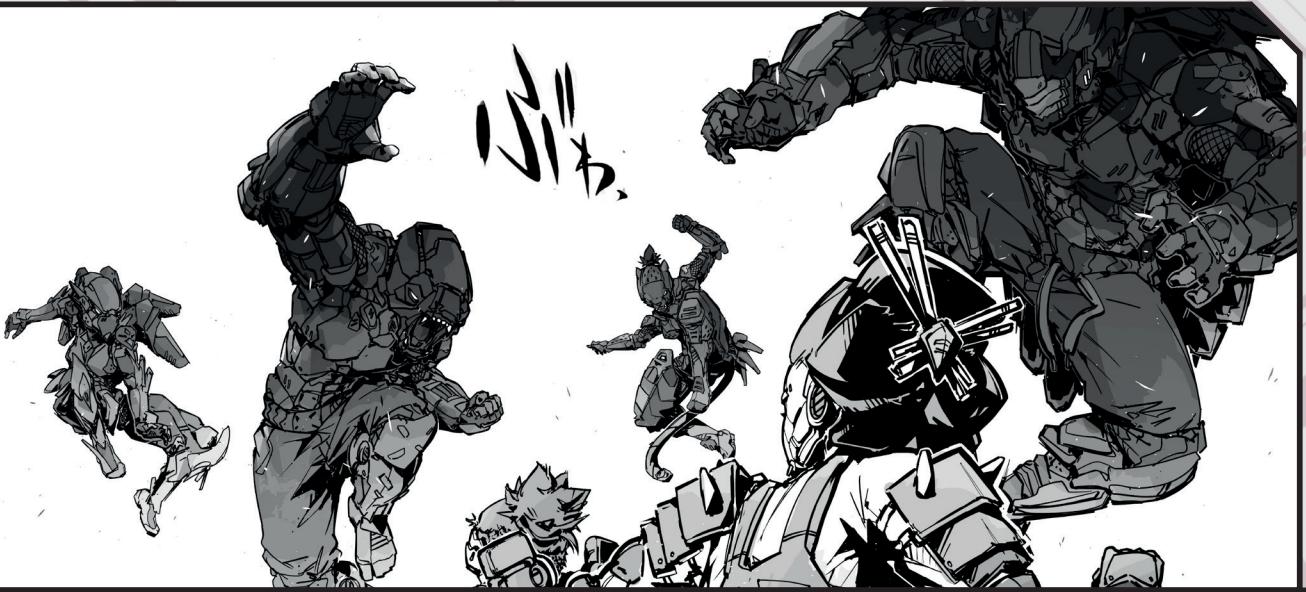
Die Yakuza kontrollierte darüber hinaus das Mining nach Okane, der Kryptowährung, die Zugang zu all den illegalen und unmoralischen Angeboten bot, welche der entartete Teil der Gesellschaft zu seinem Vergnügen betrieb.

Ich hoffe aber, dass du jetzt nicht dem Trugschluss erliegst, dass diese Bastarde ihre alten Gewohnheiten abgelegt hätten. Sie scheuen körperliche Gewalt nicht im Geringsten. Und es gibt Gerüchte, dass diese „sensiblen, digitalen Inhalte“ zur Erpressung von Neofunktionären oder anderen einflussreichen Mitgliedern der Triade verwendet werden, um den Einfluss der Yakuza weiter auszubauen. Und trotz aller Warnzeichen, fallen die Idioten der Triade noch immer darauf herein.

Die Abgründe, auf die sich die Menschen in der Megalopolis zubewegen, kennen keine Grenzen. Wir sind wie Motten, die unaufhaltsam einem finsternen Schicksal, wie einem Licht, entgegenfliegen. Wobei, manchmal bin ich auch froh darüber, schließlich könnten ihre Lungen entfernt werden und auf dem Schwarzmarkt zum Kauf zur Verfügung stehen.

Und was hat jetzt Yamato mit all dem zu tun? Die Yakuza ist stets auf der Suche nach Möglichkeiten, das Geld aus den zweifelhaften Geschäftsmodellen zu waschen. Ein Takkure™-Team ist hierfür eine der besten Möglichkeiten. Und als Zusatzeffekt richtet sich die mediale Aufmerksamkeit auf die sportlichen Erfolge des Teams und weniger auf die illegalen Aktivitäten des Sponsors, welche dann im Schatten weiter betrieben werden können.

Ein perfektes Geschäftsmodell!



TERIOMORPHS

Wenn du noch nichts von den Teriomorphs gehört hast, dann haben dir entweder die Psychedelika das Gehirn gerüstet oder du kleine Ratte hast zu viel Zeit damit verbracht, mit deinem „digitalen Avatar zu spielen“. Die Teriomorphs sind DAS Takkure™-Team. Sie haben die reichsten Sponsoren und ihre Spieler besitzen Zugang zu den fortschrittlichsten Cyberimplantaten und sensorischen Verbesserungen weit außerhalb der Reichweite anderer Teams. Es ist ganz einfach: sie sind die verdammte Elite.

Wie sie entstanden? Es ist eine Art offenes Geheimnis, aber Gerüchten zufolge, haben die Triaden, direkt oder indirekt, oder einer der Megakonzerne ihre Finger im Spiel. Betrachtet man den Kapitalbedarf für die Gründung eines Teams mit einer solchen Ausstattung, so kann man diese Vermutung schon als relativ gesichert betrachten.

Die Spieler der Teriomorphs wurden zu Stars, deren fast gottgleicher Status seines gleichen sucht. Sie ziehen die komplette mediale Aufmerksamkeit auf sich und schnappen sich alle Marketingdeals. Kinder verherrlichen sie und entsprechendes Merchandise gibt es in Hülle und Fülle.

Wenn du mich fragst, ist das Ganze eine einzige Farce. Schaut man hinter die Masken dieser Ikonen, so findet man nur eine Reihe von Idioten, die für Unsummen von Geld einverstanden waren, dass Andere ihr Leben, wie mit Hilfe eines verdammten Drehbuchs, dirigieren. Ich würde mein Leben darauf verwetten, dass ihnen sogar gesagt wird, wann sie kacken dürfen. Behandelt wie ein Gegenstand, werden sie ähnlich ausgebeutet, wie das Euter einer Kuh während der Dürrezeit. Was schaust du mich denn so an? Ach, ich vergaß, die Jugend von heute kennt nur noch diese eklige Grillenpaste als tierische Eiweißquelle.

Aber zurück zum eigentlichen Thema. Stolz und eigentlich schon anmaßend, bewegen sich die Spieler in der Öffentlichkeit. Sie prahlen mit ihren Erfolgen und stellen ihre Macken ohne Scheu zur Schau. Jeder Spieler hat bis zu sieben Assistenten, vom persönlichen Arzt über den Techniker, der sich um die Ausrüstung kümmert, und den Bioingenieur für die Cyberimplantate bis hin zum Manager für Öffentlichkeitsarbeit, der die mediale Präsentation in Echtzeit steuert. Die sozialen Netzwerke explodieren beinahe, wenn sie das Stadion betreten, sowie bei jeder verheißungsvollen Geste und bei ihren Interviews nach dem Spiel. Du kannst es dir sicherlich schon denken, aber die Teriomorphs sind ein verdammter Goldesel. Der Goldene Skorpion, wie das Schiff genannt wird, welches das Team und seinen ganzen Stab transportiert, zieht regelmäßig Blitzlichtgewitter und Massen an Fans auf sich, von den entsprechenden Livestreams mit Millionen von Zuschauern möchte ich gar nicht erst reden. Wenn man aber genau hinsieht, dann stellt man fest, dass nichts dem Zufall überlassen ist: die genaue Reihenfolge, in der die Spieler das Schiff verlassen und in die Kamera winken, die Lightshow und sogar die Farben von allem was sie umgibt und noch so vieles mehr. Kein anderes Team versteht es auf vergleichbare Weise, die Zuschauer für sich einzunehmen, noch bevor das Spiel beginnt.

Wenn wir schon dabei sind, Teriomorphismus war in altertümlichen Religionen weit verbreitet. Das das Marketingteam diesen Look und Symbolismus für die „neuen Götter des Geldverdienens“ gewählt hat, fühlt sich da schon fast wie ein schlechter Scherz an. Es ist lediglich ein weiterer Beweis dafür, wie minutiös der Auftritt des Teams geplant ist, damit das Publikum auch richtig aufgeheizt wird. Aber wie ich schon sagte, lass dich nicht von dem Auftritt täuschen. Es ist nicht alles Gold, was glänzt. Manche Organisationen der organisierten Kriminalität mögen weniger bekannt sein als die Yakuza, können aber durchaus schlimmer sein. Sie kümmern sich darum, dass das Geld weiter fließt, indem sie das abstoßende und oft illegale Verhalten der Spieler vertuschen, egal ob sie dafür ein Leben zerstören müssen oder nicht. Tag für Tag wird es schwieriger das üble Geschwätz, die Exzesse und die Orgien der Teriomorphs-Spieler unter Verschluss zu halten, von ihrer mentalen Instabilität ganz zu schweigen. Dennoch, egal wie sehr ich diese degenerierten Snobs verachte, sie sind einfach die Besten auf dem Spielfeld.

SPIELERLEGENDEN.

Corneja und Akane

von Corneja

Er ist ein ehemaliger Takkure™-Spieler, der in seiner aktiven Zeit nicht die Erwartungen erfüllte. Heutzutage ist er als Mechaniker in seiner eigenen Werkstatt tätig. Er ist ein schäbiger Punk, Verbittert und stets zynisch, findet man ihn immer in seiner Arbeitskleidung und mit Schmierfett beschmutzten Händen vor.

Aber es gibt zumindest etwas, für das er sich begeistern kann: das Training seiner Tochter Akane. Ein siebenjähriges Mädchen, schnell wie der Teufel, dass in Takkure™ die Möglichkeit sieht, Zeit mit ihrem Vater zu verbringen, und all die überschüssige Energie loszuwerden, die sie daran hindert, länger als eine Minute stillzusitzen. Für ihr Alter ist sie recht groß, hat lange, blonde Haare und stets ein breites Grinsen im Gesicht.

Gemeinsam arbeiten sie an Akanes Spielerfigur „Tengu – Die Dämonenkrähe“, in der Hoffnung, die Aufmerksamkeit der Scouts auf sich zu ziehen, die stets nach neuen Talenten suchen.



Dawaza

von Jaume Balaguero

Dawaza wurde in einer Agrarzone geboren und litt seit Geburt an Mikrosomie (Kleinwuchs) sowie weiteren Missbildungen im Gesicht. In seiner Kindheit wurde er dementsprechend ständig gemobbt und war das Ziel bössartiger Scherze und übler Beleidigungen. Extrem clever und trotz seiner Beeinträchtigungen sehr athletisch und breitschultrig, nutzte er seine Talente und konzentrierte sich auf Bioengineering, Bau von Prothesen und Körperverbesserungen. Dank seiner Forschungen konnte er sich ein leistungsstarkes Exoskelett bauen, mit dessen Hilfe er diejenigen überflügelte, welche sich früher über ihn lustig gemacht hatten. Das Spielfeld betritt er stets mit seinem Exoskelett, einer Schädelsmaske, welche sein Gesicht verdeckt, und einem perfekt geflochtenen Bart.



Toonir

von Pere Antoni Pérez

Er war der vielversprechendste Cyberimplantat-Ingenieur seines Jahrgangs. Die Techfirmen versuchten alles, ihn unter Vertrag zu nehmen. Sie rechneten aber mit zwei Dingen nicht, welche heutzutage doch eher selten seiner Integrität und seiner Entschlossenheit.

Er lehnte alle Angebote ab und eröffnete seine eigene Werkstatt, in der er Cyberimplantate zu sehr geringen Kosten, manchmal sogar im Austausch gegen einen Gefallen oder etwas zu Essen, repariert. Er ist nicht irgendein, sondern DER Ingenieur. Aber egal wie reich jemand ist, er hilft ausschließlich denjenigen, welche dringend Hilfe brauchen und sich eine entsprechende Reparatur normalerweise nicht leisten können.

Sowohl die Techfirmen als auch Teile des organisierten Verbrechens versuchten ihn dazu zu zwingen, seine Werkstatt zu schließen. Wenn jemand aber die Unterstützung der Bevölkerung hat und der beste Ingenieur in ganz Chrome City ist, dann ist auch das nicht einfach.



Kurōmudōmu

von Barry Gingell

Seit jüngster Kindheit wollte Baz Takkure™-Spieler werden. Bereits früh versuchte er Profi zu werden, scheiterte aber daran, die großen Teams zu beeindrucken, und Zugang zu ihren Trainingscamps zu bekommen. Er hatte den nötigen Verstand, aber leider nicht die körperlichen Fähigkeiten. Dennoch verfolgte er seinen Traum weiter. Dank seiner Intelligenz wurde er in der Geschäftswelt sehr erfolgreich und verdiente ein Vermögen. Was die Natur ihm versagte, sollte Technologie für ihn ausgleichen. Er verwendete sein Vermögen, um seinen Körper durch die fortschrittlichste Cybertechnik zu verbessern. So konnte er endlich im Wettbewerb mit den Besten mithalten.

Mit der Zeit erschuf er sich seine wahre Familie: sein Takkure™-Team, die Gokin-ka. Eine Gruppe von Außen-seitern, die es, genau wie er, nicht geschafft hatten in den großen Ligen zu spielen. Sie vereint der Traum, sich endlich auf dem Spielfeld zu beweisen. Und sie haben die benötigte Cybertechnologie, um ihn zu verwirklichen. Als Geheimtipp bringen sie frischen Wind in die Takkure™-Welt.



Der Wal

von Jesus Coello



Ein Blauwal, das letzte Exemplar seiner Spezies. Am Rande der Ausrottung, während den schrecklichen Tagen des Exodus, entschieden sich die großen Konzerne dazu, den letzten Wal zu retten. Es war eine gigantische Marketingmaschine. Die besten Ingenieure und Genetiker arbeiteten daran, sein Leben zu erhalten, indem sie genetische Modifizierungen vornahmen und eine Vielzahl von Cyberimplantaten installierten. Das Ganze funktionierte tatsächlich, aber sie erkannten zu spät, wie gut. Der Wal gilt heutzutage als fast unsterblich und wuchs in der Zeit exponentiell.

Unklar darüber, was mit ihm anzufangen war, wurde er schließlich an die International Takkure League verkauft, die ihn zu einem schwimmenden Stadion umbaute. Er wurde zum eindrucksvollsten und gleichzeitig gefährlichsten Stadion, perfekt für das Islanders Team.

Der Wal befährt nun die Ozeane, Meere und sogar manche Flüsse und bringt die Islanders an jeden Platz, an dem sie ein Spiel bestreiten müssen. Ein Match auf dem Rücken eines gigantischen Wals zu verfolgen, ist natürlich ein unvergleichliches Erlebnis, welches natürlich nur sehr wenigen Privilegierten zuteilwird.

Lone und Wolf

von David Ogea



Viel ist von ihm nicht bekannt. Seit der Ermordung des Shoguns ist er untergetaucht. Und auch wenn er offiziell nie dafür angeklagt wurde, so wurde doch über ihn getuschelt und die meisten misstrauten ihm. Dies zwang ihn, ständig von einer Stadt zur nächsten zu ziehen, und sich als Söldner zu verdingen. Doch dann bot sich ihm die Chance, Takkure™ zu spielen. Einst einer der ersten Spieler für Yamato, sieht man ihn heute nur noch in irgendwelchen Untergrundteams spielen.

Wo auch immer man ihn antrifft, trägt er ein Kind mit sich herum. In welcher Beziehung sie jedoch zueinander stehen, ist ein gut gehütetes Mysterium.

Kodiak

von Randy Johnson



Wie so viele Kinder war er früh von Takkure™ fasziniert. Er begann seine Spielerkarriere sehr früh und arbeitete sich Stück für Stück nach oben. Kodiak war weder der schnellste noch der geschickteste Spieler, aber er besaß eine einzigartige Stärke und einen eisernen Willen in der Defensive. Unter den Teriomorphs-Spielern gilt er auch heute noch, nachdem er seine aktive Karriere beendete, als Legende. Man erinnert sich noch gut an sein Gebrüll, seine Entschlossenheit kein Zoll breit des Spielfeldes aufzugeben und seine stete Bereitschaft für ein Tackle. Auch wenn er nicht mehr aktiv spielt, findet man ihn nun als Trainer der Teriomorphs Nachwuchsspieler.

Raiken

von Justin Ragle



Wegen einer Kneipschlägerei, bei der er betrunken einen Neofunktionär niederschlug, wurde er verhaftet. Da er als aufstrebender Nachwuchsspieler galt, mischte sich die Yakuza ein und bot ihm ein Geschäft an: er könnte in den Knast wandern oder für sie spielen.

Zwischen Hammer und Amboss geraten, entschied er sich den Deal anzunehmen und spielt nun für das Yamato Reserveteam und manchmal sogar für die erste Mannschaft. Er ist eine echte Bereicherung für jedes Team und besitzt bereits eine wachsende Anhängerschaft bei den Fans der Untergrundligen. Sobald klar ist, dass er spielen wird, schnellen die Ticketverkäufe nach oben.

00. ERSTKONTAKT.

WIE MAN DAS REGELBUCH VERWENDET_

Das Takkure™ Regelbuch ist in verschiedene Übungsdrills unterteilt. Du solltest diese Übungsdrills durchführen, während du das Regelbuch liest. Auf diese Weise wirst du die Regeln leichter lernen können.

Im Regelbuch taucht regelmäßig ein kleiner Helfer auf, der dich beim Lernen der Regeln unterstützt: Tackly. Er erklärt dir alles, was du über das Spiel wissen musst.

In den Übungsdrills werden die Regeln und Aktionen deutlich hervorgehoben. Solltest du aber einmal nach einer Regel oder Aktion suchen, so findest du ein Glossar auf Seite 51.

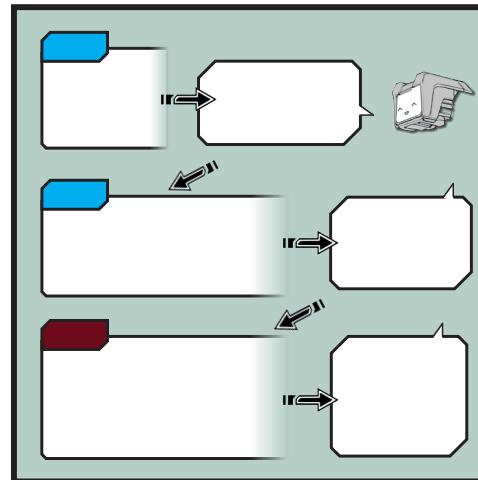
Eine wichtige Sache, die du niemals vergessen solltest: dies ist ein Sport mit einer langen Tradition. Nach dem Spiel: gebt euch die Hände und genießt die dritte Halbzeit gemeinsam.

Vielen Dank, dass du Takkure™ gekauft hast. Wir hoffen, dass du viel Spaß damit hast und diesen schnellen und actiongeladenen Sport mit deinen Freunden genießt.

Das Takkure™-Entwicklungsteam

WIE MAN DAS REGELBUCH LIEST_

Das Regelbuch ist im Stil eines Comics oder Mangas gestaltet. Die Texte, Aktionen und Regeln sind in sogenannten Panels strukturiert. Die einzelnen Panels werden von links oben nach rechts unten gelesen. Hier ist ein Beispiel dazu:



Hallo und herzlich willkommen, ich bin Tackly. Ich wurde darauf programmiert, dir das Lernen der Takkure™-Regeln so angenehm wie möglich zu gestalten.

Zunächst einmal, warum möchtest du denn überhaupt Trainer werden? Glaubst du, du hast das Zeug dazu, eines der Neon First Series Teams zu trainieren?

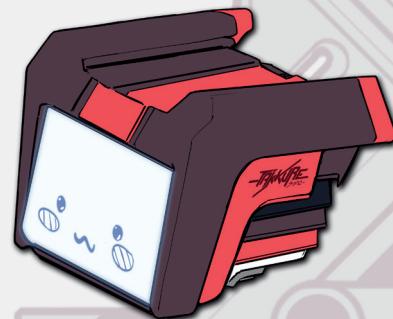
Das nötige Selbstvertrauen zu haben, ist ein guter Anfang. Aber Selbstvertrauen allein wird nicht genügen. Es kann eine richtige Herausforderung sein, ein Team von übermotivierten Individuen mit schwierigen Persönlichkeiten und kybernetischen Körperverbesserungen zweifelhafter Qualität zu coachen.

Lass uns ganz am Anfang beginnen. Ich muss sicherstellen, dass dir die Grundlagen dieses Sports vertraut sind. Ich werde dir Schritt für Schritt zeigen, wie man ein großartiger Trainer wird und wie du dir den Ruhm erarbeitest, den du dir wünschst. Denn Ruhm ist es, wofür Alle hier her kommen ... aber nur wenige werden ihn erringen.

Ich weiß, dass du darauf brennst das Spielfeld zu betreten, aber bevor wir mit den Übungsdrills beginnen, gibt es einige Dinge, die ich dir erklären muss. Niemand mag Theorie, aber sie wird dir dabei helfen, die folgenden Regeln und Übungsdrills besser zu verstehen.

Am wichtigsten ist, dass du verstehst, wo dieser Sport herkommt und was seine zentralen Regeln prägt. Takkure™ ist eine Weiterentwicklung von Rugby. Dieser Sport entstand vor über 200 Jahren und entwickelte sich beständig weiter, bis er zu dem wurde, was wir heute kennen und was in allen bedeutenden Städten dieser Welt gespielt wird.

Es gibt drei elementare Regeln, welche Takkure™ von Rugby übernommen hat:



0.01 DIE RUGBY-REGELN

- Du darfst den Ball nicht zu einem Spieler passen, welcher sich auf dem Spielfeld weiter in Richtung der gegnerischen Mallinie (Beginn der Endzone) befindet als du.
- Der Ballträger ist der einzige Spieler, den du tacklen darfst. Der Ballträger ist auch der einzige Spieler, der direkten Kontakt zu einem Verteidiger aufnehmen darf.
- Befindet sich der Ballträger AM BODEN, so darf er nicht aufstehen, solange er im Ballbesitz ist.

Takkure™ ist ein sich ständig weiterentwickelndes Spiel. Es ist möglich, dass Regeln in der Zukunft angepasst oder konkretisiert werden. Deswegen solltest du dir die Regelpriorisierung genau anschauen.

0.02 REGELPRIORISIERUNG

Es besteht die Möglichkeit, dass künftige Regeln einer Fertigkeit, auf einer Karte, in einem Team, den FAQ oder einer Erweiterung den Regeln in diesem Regelbuch widersprechen oder diese anderweitig beeinflussen. Eine Regel einer Fertigkeit, auf einer Karte, in einem Team, den FAQ oder einer Erweiterung hat Vorrang vor diesem Regelbuch.

Nun zu ein paar praktischen Dingen. Wie bereits erwähnt, starten wir mit den Grundlagen. Ich muss also sicherstellen, dass du weißt, wie man richtig misst. Alle Messungen erfolgen in Zoll und auch das Spielmaterial ist in Zoll gestaltet. Solltest du normalerweise das metrische System verwenden, so musst du dir keine Sorgen machen. Du wirst dich sehr schnell daran gewöhnen.

WIE MAN MISST_

In Takkure™ darfst du NICHT messen, bevor du eine Aktion ansagst. Du darfst nur messen, wenn dich eine Regel hierzu explizit auffordert.

In Takkure™ werden alle Entfernungen in Zoll angegeben, was durch das Zeichen (") im Anschluss an die Zahl gekennzeichnet wird. Ein Zoll entspricht ungefähr 2,5cm, aber keine Sorge, du musst dies während dem Spiel nicht berechnen. Im Spielmaterial findest du Maßstäbe in Zoll, mit welchen du das Spiel spielen kannst.

Es gibt zwei verschiedene Arten, wie du misst: Entfernungen überprüfen oder ein Objekt bewegen bzw. platzieren.

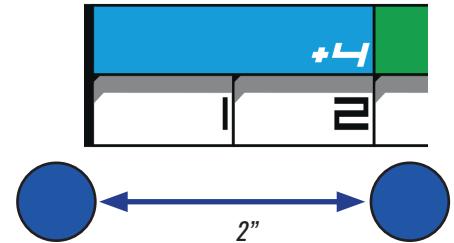
Entfernungen überprüfen (Abb. 1): Um eine Entfernung zwischen Objekten – in der Regel zwischen Miniaturen – zu überprüfen, misst du die kürzeste gerade Linie, welche du vom Rand der jeweiligen Objekte (in der Regel der Baserrand der Miniatur) ziehen kannst.

Ein Objekt bewegen oder platzieren: Bei der Bewegung oder beim Platzieren von Modellen auf dem Spielfeld wird die Distanz immer vom vorderen Bereich der Base gemessen, welcher in Richtung der Bewegung liegt. Die Bewegung oder das Platzieren endet, wenn dieser Teil der Base die Entfernung in Zoll erreicht.

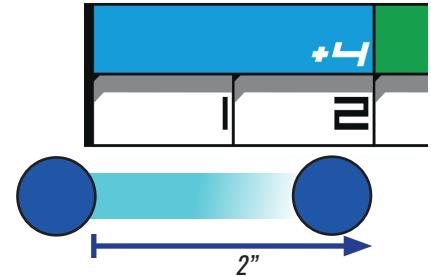
Bewegungsbeispiel (Abb. 2): Um eine Bewegung zu messen, misst du vom vorderen Bereich der Base und bewegst das Modell bis diese Basekante die maximale Entfernung in Zoll, welche durch den Bewegungswert (BEW) des Modelles angegeben wird, erreicht hat.

Platzierungsbeispiel (Abb. 2): Manche Regeln oder Fertigkeiten fordern dich auf den Ball oder einen Spieler innerhalb von X Zoll auf dem Spielfeld zu platzieren. Das Messen erfolgt entsprechend dem Messen beim Bewegen. Das Objekt wird aber lediglich am Endpunkt der Entfernung platziert. Ein Beispiel für X=2 findest du in der Abbildung 2.

(Abb. 1) ENTFERNUNGEN ÜBERPRÜFEN



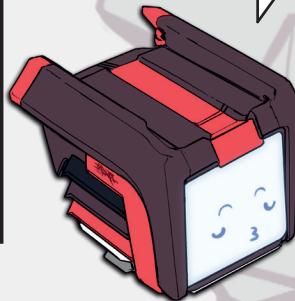
(Abb. 2) BEWEGUNGSBEISPIEL UND PLATZIERUNGSBEISPIEL



BEGRIFFSDEFINITIONEN_

- **Trainer:** Das bist du, die Person, welche die Miniaturen bewegt, die Würfel wirft und Spaß am Spielen von Takkure™ hat.
- **Spieler:** Dies bezeichnet die Miniatur auf dem Spielfeld. Sie repräsentiert ein Mitglied eines der beiden Teams, welche um den Sieg streiten.
- **Team:** Dieser Begriff bezeichnet die Gruppe von vier Spielern, welche zu einem Trainer gehören.

In Takkure™ gibt es einige Begriffe, welche in anderen Sportarten oder Spielen eine andere Bedeutung haben oder nicht genutzt werden. Bevor wir also weitermachen, ist es besser, wenn wir diese gemeinsam klären.



Immer wenn du ein Spiel von Takkure™ oder einen der Übungsdrills spielst, gibt es ein „Angreifendes Team“ und ein „Verteidigendes Team“. Dies klingt vielleicht selbstverständlich und es erscheint unnötig dies zu erklären. Aber im Eifer des Spiels mag dies nicht immer so eindeutig sein. Deswegen erkläre ich es ausführlich, so dass du dies im Zweifelsfall nochmals nachlesen kannst.

ANGREIFENDES UND VERTEIDIGENDES TEAM

In Takkure™ gibt es immer ein Angreifendes Team und ein Verteidigendes Team. Welches Team als angreifend gilt, wird durch den Ballbesitz bestimmt. Spieler des Angreifenden Teams bezeichnen wir auch als Angreifer und Spieler des Verteidigenden Teams als Verteidiger.

BALLBESITZ:

Wenn ein Spieler den Ball trägt, so gilt das Team dieses Spielers als Angreifendes Team. Das gegnerische Team ist dann das Verteidigende Team.

Zu Beginn des Spieles gilt das Team als Angreifendes Team, welches den Kick-Off annimmt und in dessen Spielfeldhälfte der Ball platziert wird.

Unter bestimmten Umständen kann es passieren, dass sich der Ball nicht im direkten Ballbesitz durch einen Spieler befindet. In diesem Fall gilt das Angreifende Team so lange als im Ballbesitz und somit als Angreifendes Team, bis ein verteidigender Spieler den Ball aufnimmt.

Erobert ein verteidigender Spieler den Ball (z.B. durch das Abfangen eines Passes), so erlangt sein Team den Ballbesitz und wird dadurch zum Angreifenden Team.

BALLMARKER



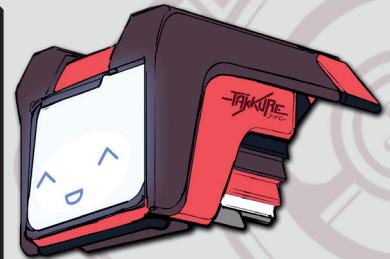
Okay, genügend Theorie. Es ist Zeit das Spielfeld zu betreten. Schauen wir, ob du das Zeug dazu hast ein Trainer zu sein. Nein, das meinte ich nicht ... ich meinte die Spielmaterialien. Überprüfe, ob du alles von der folgenden Liste hast:

SPIELMATERIALIEN

- 4 Yamato-Figuren und die zugehörigen Spielerkarten
- 4 Teriomorph-Figuren und die zugehörigen Spielerkarten
- Spielzugkartendeck: 13 allgemeine Spielzugkarten je Team, 8 spezielle Spielzugkarten für Yamato und 8 spezielle Spielzugkarten für Teriomorph
- 1 Spielfeld
- 2 Trainertableaus
- 1 Zeittableau
- 6 12-seitige Würfel (W12) – 3 rote Würfel und 3 gelbe Würfel
- Marker
- Maßstäbe und Abweichungsschablone



Sollte irgendetwas fehlen, so schicke bitte eine E-Mail an: takkurethegame@gmail.com



Hast du alles? Perfekt! Dann entfalte nun das Spielfeld, leg die weiteren Spielmaterialien in deine Reichweite und lass uns loslegen.

ATTRIBUTE

BEWEGUNG(BEW)

Dies gibt an, wie schnell ein Spieler ist. Der erste Wert gibt die Bewegung in Zoll als Angreifer an, während der zweite Wert die Bewegung in Zoll als Verteidiger angibt.

BALLGEFÜHL (BAL)

Dieser Wert gibt an, wie geschickt ein Spieler im Umgang mit dem Ball ist. Der erste Wert wird für fast alle Aktionen mit dem Ball (z.B. Passen, Aufheben, usw.) verwendet. Der zweite Wert wird ausschließlich für die Aktion „EINEN VERSUCH ERZIELEN“ verwendet.

STÄRKE (STR)

Gibt an wie stark ein Spieler ist und wie er seine körperliche Präsenz auf dem Spielfeld einsetzt. Auf diesen Wert testest du bei den Aktionen „TACKLE“ und „DURCHBRECHEN“.

REFLEXE (REF)

Dies gibt an wie geschickt ein Spieler ist. Es ist der Referenzwert für die Aktion „AUSWEICHEN“ und wird verwendet, wenn ein Spieler vermeiden möchte, dass er zu Boden geht.

INTELLIGENZ (INT)

Dieser Wert wird für spezielle Fertigkeiten von Spielern oder auf Spielzugkarten verwendet.

SCHUTZ (SCH)

Repräsentiert die Schutzausrüstung des Spielers und hilft dabei Schaden zu vermeiden. Der Wert wird während eines Verwundungswurfs zur Physis (PHY) hinzuaddiert.

PHYSIS (PHY)

Dies repräsentiert die Größe und Zähigkeit eines Spielers. Es gibt die maximale Anzahl von Verwundungen an, die ein Spieler erhalten kann, bevor er eine Verletzung erleidet.

SPIELERKARTE

Name

Position



YOKOZUNA

	4/2
	7/11
	8
	6
	7
	0
	5

40 ANSTÜRMEN

SPIELERFERTIGKEIT

↑↑↑ SUMO: WENN DIESER SPIELER ERFOLGREICH EIN DURCHBRECHEN ODER EIN TACKLE DURCHFÜHRT, KANN ER EINMAL JE AKTION DEN GEGNER DAZU ZWINGEN, EINEN VERWUNDUNGSWURF ZU WIEDERHOLEN.

Spielerbild

Basegröße

Positionsfertigkeit

Spielerfertigkeit



Dies zeigt an, ob eine Fertigkeit eine Antrainierte Fertigkeit ist. In diesem Fall wird die Fertigkeit von der Ermüdung des Spielers beeinflusst. (siehe Ermüdung, S. 39)

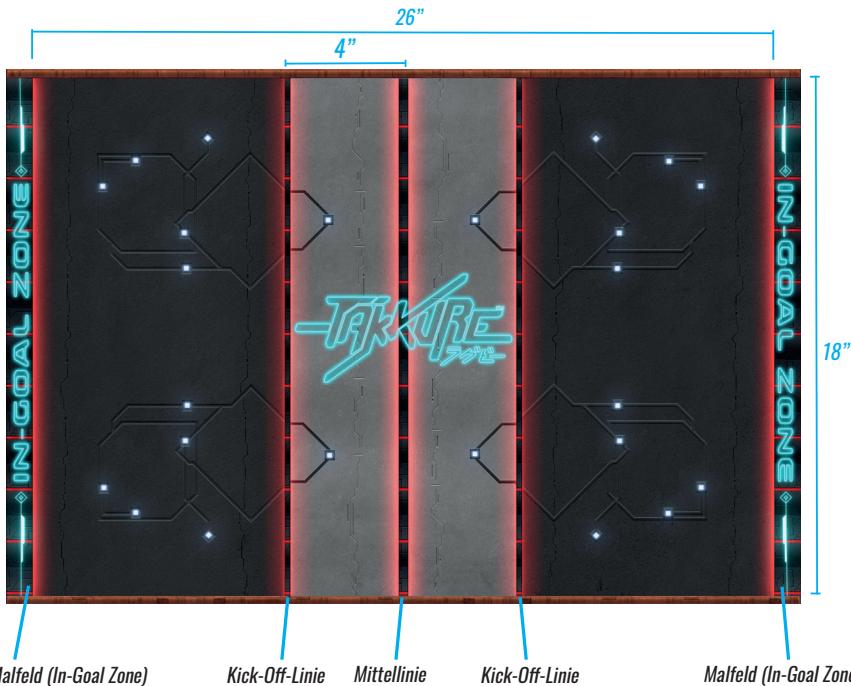
40

Gibt die Größe der Spielerbase in Millimeter an.



Gibt an auf welcher Position ein Spieler eingesetzt werden kann. (siehe Aufstellung, S. 49)

DAS SPIELFELD_



Malfeld (In-Goal Zone)

Kick-Off-Linie

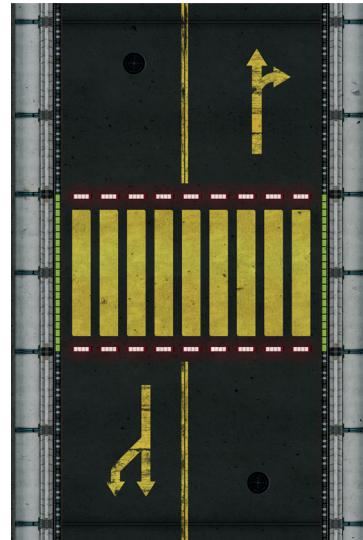
Mittellinie

Kick-Off-Linie

Malfeld (In-Goal Zone)

Spielfeld B

Auf der Rückseite des Spielbretts findest du ein alternatives Spielfeld. Die Abmessungen sind identisch und im Design integriert.

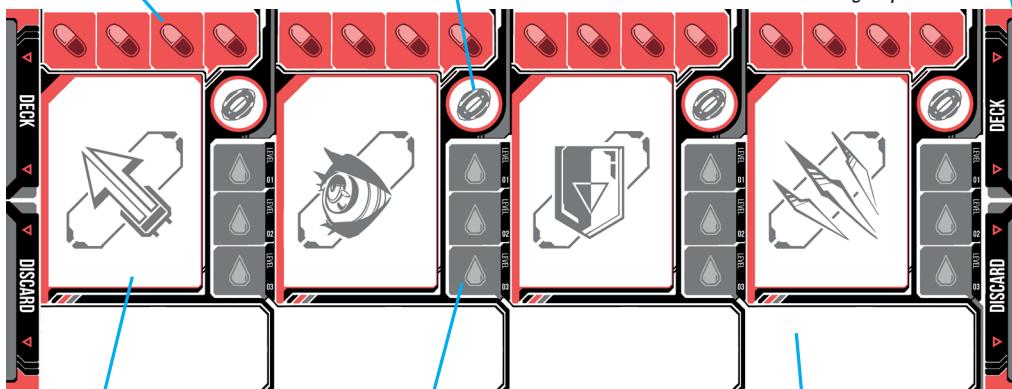


DAS TRAINERTABLEAU_

Platz für Aktivierungsmarker

Platz für den Ballmarker

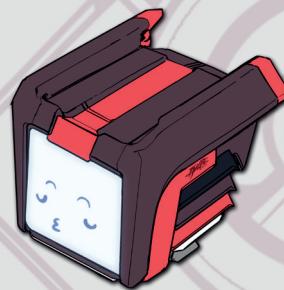
Platz für die Kartendecks und die Ablagestapel



Platz für die Spielerkarte (je einer für die einzelnen Positionen)

Platz für Ermüdungsmarker

Platz für weitere Marker

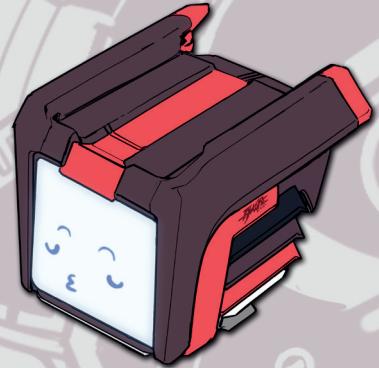


Nun kennst du die ganzen Spielmaterialien. Hast du alles? Perfekt! Dann bau das Spielbrett auf, lege die restlichen Spielmaterialien bereit und lass uns loslegen.

01. ERSTE SCHRITTE.

Das wichtigste zuerst. Ich bringe dir bei, wie du deine Spieler aktivierst, diese über das Feld bewegst, verteidigst und wie du einen Versuch erzielst, was das übergeordnete Ziel des Spiels ist: Mehr Versuche erzielen als dein Gegenspieler.

Frag einen anderen Trainer, ob ihr die Übungsdrills gemeinsam spielt. Auf diese Weise wird es mehr Spaß machen. Sollte dir kein weiterer Trainer zur Seite stehen, so kannst du auch beide Spieler kontrollieren. Es ist nicht besonders kompliziert. Da dies der erste Übungsdrill ist, gehen wir es langsam an und ich erkläre dir alles Schritt für Schritt. In den folgenden Übungsdrills werden wir dann das Tempo etwas steigern.



VORBEREITUNG DES ÜBUNGSDRILLS

Setzt euch gegenüber und platziert das Spielfeld so zwischen euch, dass die kurzen Seiten zu euch zeigen. Jeder Trainer nimmt sich ein Trainertableau, einen Spieler seines Teams und die zugehörige Karte. Bei der Spielerwahl verzichtet bitte zunächst auf die Spieler mit großer Base. Legt die restlichen Spielkomponenten (Marker, Maßstäbe, etc.) in Reichweite beider Trainer.

Platziert dann die beiden Spieler entsprechend der folgenden Abbildung auf dem Spielfeld.



Entscheide dich dafür, welcher Spieler der Ballträger sein soll. Lege den Ballmarker auf das entsprechende Feld des Trainertableaus. Solltest du mit einem anderen Trainer gemeinsam spielen, entscheidet gemeinsam, lost den Ballträger aus oder der Besitzer des Spiels darf entscheiden, welcher Spieler den Ball bekommt. Wie ich bereits erklärt habe, wird der Ballträger zum angreifenden Spieler.

Nun schauen wir uns an, wie man einen Spieler aktiviert, um unterschiedliche Aktionen durchzuführen. Nur so bekommst du den Ball hinter die Mallinie und kannst einen Versuch erzielen. Und genau das musst du machen, um ein Spiel für dich zu entscheiden.

Der Trainer des Angreifenden Teams nimmt sich die vier Aktivierungsmarker, dann zeige ich dir, wie du diese benutzt.

AKTIVIERUNG_

Der Trainer des Angreifenden Teams kann einen Aktivierungsmarker verwenden, um einen seiner Spieler zu aktivieren. Dies muss nicht der Ballträger sein.
 Lege den Marker auf den Platz für Aktivierungsmarker des Spielers auf dem Trainertableau. Dieser Spieler wird nun zum Aktiven Spieler.
 Der Aktive Spieler muss eine vorgegebene Reihe von Aktivierungsschritten durchführen, um die Aktivierung abzuschließen.
 Nach dem eine Aktivierung beendet ist, muss der Trainer den nächsten Aktivierungstoken verwenden, so lange bis er alle vier aufgebraucht hat.

AKTIVIERUNGSMARKER_



Sobald ein Spieler aktiviert wurde, müssen die folgenden Schritte in der vorgegebenen Reihenfolge abgehandelt werden.



Jetzt werde ich jeden der Schritte einzeln erklären. Im ersten Übungsdrill werde ich dir die Aktionen zunächst vorgeben, damit du die Regeln und den Ablauf des Spieles leichter lernen kannst.

AKTIVIERUNGSSCHRITTE_

- 1- 1. Offensivaktion
- 2- Defensive
- 3- Bewegung durchführen
- 4- 2. Offensivaktion
- 5- Messen und Würfelwürfe
- 6- Marker entfernen

Nach dem diese sechs Schritte abgehandelt wurden, endet die Aktivierung.

1. OFFENSIVAKTION_

Der Spieler kann eine der folgenden Aktionen ausführen:

- **BEWEGEN IN DER 1. OFFENSIVAKTION**
- **AUFSTEHEN**
- **PASS VOM BODEN**

Wir werden eine Bewegung durchführen, um uns auf das gegnerische Malfeld zuzubewegen. Ich werde dir jetzt erklären, wie man BEWEGEN IN DER 1. OFFENSIVAKTION durchführt.

BEWEGEN IN DER 1. OFFENSIVAKTION

Um ein **BEWEGEN IN DER 1. OFFENSIVAKTION** durchzuführen, verwendest du entweder den Bewegungsmarker allein oder den Bewegungsmarker in Kombination mit dem Richtungswechselmarker, um den geplanten Weg zu markieren, entlang dem sich der Aktive Spieler bewegen soll.

Es wird lediglich die Bewegung des Aktiven Spielers mit den Markern geplant. Die Bewegung der weiteren Spieler (z.B. während eines kombinierten Spielzugs) wird nicht durch Marker gekennzeichnet.

Die Bewegung kann auf zwei Arten geplant werden:

- Verwendung des Bewegungsmarkers allein: Platziere den Bewegungsmarker, um die gewünschte Richtung der Bewegung anzuzeigen. Der Spieler macht in Schritt 3 der Aktivierung eine gerade Bewegung direkt auf den Bewegungsmarker zu. Die Bewegung endet spätestens, wenn der Spieler den Rand des Bewegungsmarkers erreicht. (siehe Abb. 1)

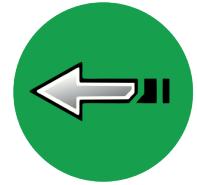
- Verwendung von Richtungswechselmarker und Bewegungsmarker: Platziere den Richtungswechselmarker und den Bewegungsmarker, um die geplante Bewegung des Spielers anzuzeigen. Während Schritt 3 der Aktivierung bewegt sich der Aktive Spieler in einer geraden Linie auf den Richtungswechselmarker zu. Der Spieler bewegt sich, bis er auf dem Richtungswechselmarker steht und bewegt sich anschließend in gerader Linie auf den Bewegungsmarker zu und stoppt spätestens, wenn er den Rand des Markers erreicht. (siehe Abb. 2)

Es gibt keine Entfernungsbegrenzung innerhalb derer du die Marker platzieren darfst. Der Spieler wird sich aber lediglich die Entfernung in Zoll entlang der geplanten Strecke bewegen, welche durch den ersten Wert seiner Bewegung (BEW – Angriffsbewegung) angegeben wird.

WICHTIG: Der Spieler bewegt sich immer so weit wie möglich. Möchtest du, dass der Spieler sich nur eine kürzere Strecke bewegt, so musst du den Bewegungsmarker entsprechend näher am Spieler platzieren. Die Bewegung endet nur innerhalb der Bewegungsreichweite in Zoll, wenn der Spieler den Rand des Bewegungsmarkers erreicht. (siehe Abb. 3)

Denk daran, dass du im ersten Aktivierungsschritt lediglich die Marker platzierst, um die geplante Bewegung anzuzeigen. Die tatsächliche Durchführung der Bewegung erfolgt erst im dritten Schritt der Aktivierung.

BEWEGUNGSMARKER



RICHTUNGSWECHSELMARKER



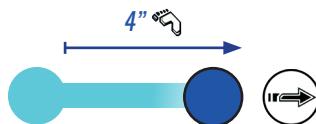
BEWEGUNG (SYMBOL)



Abb. 1 – Gerade Bewegung



Platziere den Bewegungsmarker (Aktivierungsschritt 1)

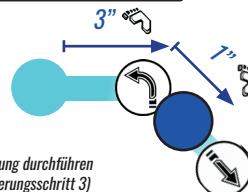


Bewegung durchführen (Aktivierungsschritt 3)

Abb. 2 – Bewegung mit Richtungswechsel



Platziere Richtungswechselmarker und Bewegungsmarker (Aktivierungsschritt 1)

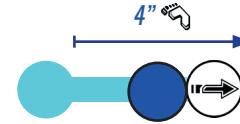


Bewegung durchführen (Aktivierungsschritt 3)

Abb. 3 – Verkürzte Bewegung



Platziere den Bewegungsmarker (Aktivierungsschritt 1)



Bewegung durchführen (Aktivierungsschritt 3)

Im ersten Durchgang planst du die Bewegung bitte so, wie ich es dir hier vorgebe. Nachdem du ein wenig Übung hast, kannst du die Bewegung dann variieren.



Nachdem die geplante Bewegung angesagt wurde, ist es Zeit für die Defensive. Der Trainer des Verteidigenden Teams entscheidet nun, welche Defensivaktionen seine Spieler, in diesem Übungsdrill gibt es nur einen, durchführen.

Ich werde dir die einzelnen Defensivaktionen erklären, während wir die Übungsdrills vollziehen. Im Moment solltest du dich für UNTER DRUCK SETZEN entscheiden. Warum? Diese Aktion wird verwendet, wenn du davon ausgehst, dass du den gegnerischen Spieler nicht erreichst und somit kein Tackle durchführen kannst.

ÜBUNGSDRILL: BEWEGEN IN DER 1. OFFENSIVAKTION_

Der Aktive Spieler markiert eine Bewegung, welche in gerader Linie auf den Verteidiger zuläuft.

- Angreifer (Aktiver Spieler)
- Verteidiger



1.05

DEFENSIVE_

In diesem Aktivierungsschritt können ALLE Spieler des Verteidigenden Teams eine Defensivaktion durchführen. Die Spieler müssen nicht alle die gleiche Defensivaktion durchführen.

Die folgenden Defensivaktionen stehen dem Trainer zur Verfügung:

- **UNTER DRUCK SETZEN**
- **BALL EROBERN**
- **TACKLE**
- **AUFSTEHEN**
- **AUSRUHEN**

1.06

UNTER DRUCK SETZEN_

Diese Defensivaktion erlaubt es dem Spieler, eine Defensivbewegung durchzuführen.

Durch UNTER DRUCK SETZEN versucht der Verteidiger die gegnerischen Spieler zu verunsichern und ihre Aktionen zu erschweren.

Um Anzuzeigen, dass du mit einem Spieler UNTER DRUCK SETZEN verwendest, markierst du den Spieler mit einem UNTER DRUCK SETZEN-Marker.

Angreifer werden in ihren Aktionen von UNTER DRUCK SETZEN beeinflusst, wenn sich der entsprechende Verteidiger innerhalb von 2" von exakt der Position befindet, an welcher der Angreifer seine 2. Offensivaktion durchführt.

Angreifer, welche von UNTER DRUCK SETZEN betroffen sind, erleiden einen -1 Modifikator auf das entsprechende Attribut, welches in der 2. Offensivaktion verwendet wird.

Ein Angreifer kann von mehreren Verteidigern, welche UNTER DRUCK SETZEN verwenden, beeinflusst werden. Die entsprechenden Modifikatoren werden aufaddiert.

UNTER DRUCK
SETZEN-Marker_



Eine Defensivbewegung ist eine spezielle Form der Bewegung, welche der Verteidiger bei manchen Defensivaktionen durchführen darf. Sie funktioniert folgendermaßen:



Nun werden wir die Defensivbewegung des Verteidigers durchführen. Folge dem nachstehenden Beispiel.

Nachdem der Verteidiger seine Defensivaktion beendet hat, sollte er sich dem Angreifer genähert haben, aber noch immer zu weit weg sein, um diesen durch die Defensivaktion zu beeinflussen. Also gehen wir weiter durch die Aktivierungsschritte, um uns weiter aufs Malfeld zubewegen. Lass uns als nächstes die Bewegung des Angreifers durchführen, welche in Aktivierungsschritt 1 geplant wurde.

1.07

DEFENSIVBEWEGUNG

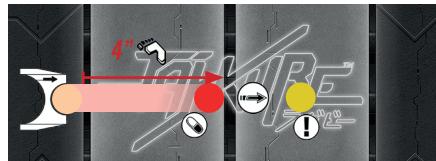
Es gibt manche Aktionen oder Fähigkeiten, welche es einem Verteidiger erlauben, sich während der Defensive zu bewegen. Der Spieler darf sich dabei maximal so weit in Zoll bewegen, wie dies der zweite Wert seines BEW-Attributs angibt. Die Defensivbewegung wird in Aktivierungsschritt 2, unabhängig vom tatsächlichen Ausgang der zu Grunde liegenden Defensivaktion in Aktivierungsschritt 5, durchgeführt. Die Defensivbewegung muss nicht mit Markern vorgeplant werden. Der Spieler darf sich in jede Richtung bewegen und die Bewegung muss nicht in einer geraden Linie erfolgen. Deklariere die Defensivaktion, miss die Entfernung und bewege den Spieler entsprechend. Beachte dabei, dass andere Spieler die Bewegung des Verteidigers blockieren und diese ggf. umgangen werden müssen. Nachdem alle Spieler des Verteidigenden Teams die Defensivaktion angesagt und sich bewegt haben, wird die Aktivierung in Aktivierungsschritt 3 – Bewegung durchführen fortgesetzt.

ÜBUNGSDRILL: DEFENSIVBEWEGUNG UND BEWEGUNG DURCHFÜHREN

Defensivbewegung: Bewege den Verteidiger 2" direkt auf den Angreifer zu.



Bewegung durchführen (Aktivierungsschritt 3): Bewege den Angreifer 4" direkt auf den Bewegungsmarker zu.



1.08

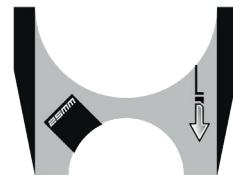
BEWEGUNG DURCHFÜHREN

In diesem Aktivierungsschritt wird die vorab geplante Bewegung des aktiven Spielers tatsächlich durchgeführt. Bevor die Bewegung durchgeführt wird, platzierst du den Aktiver Spieler-Marker an der Base des Spielers, um die genaue Startposition der Bewegung festzulegen. Denk daran, dass sich der Spieler in gerader Linie auf dem geplanten Weg so weit bewegt, bis er entweder den Bewegungsmarker berührt oder sein BEW-Wert aufgebraucht ist. Der Aktive Spieler hat immer Vorrang bei der Platzierung auf dem Spielbrett und ignoriert während dieses Aktivierungsschritts alle anderen Modelle bei der Durchführung der Bewegung. Am Ende der Bewegung werden alle gegnerischen Modelle verschoben, so dass der Aktive Spieler genau am Endpunkt auf dem Spielbrett platziert werden kann.

Andere Spieler des eigenen Teams können nicht auf diese Weise verschoben werden. Sollte die Bewegung auf einem Mitglied des eigenen Teams enden, so reduzierst du die Bewegung so weit, bis der Aktive Spieler korrekt auf dem Spielfeld platziert werden kann.

Solltest du Zweifel haben, schau dir die Regeln zu RAUM BEANSPRUCHEN (siehe Seite 48) an.

AKTIVER SPIELER-MARKER



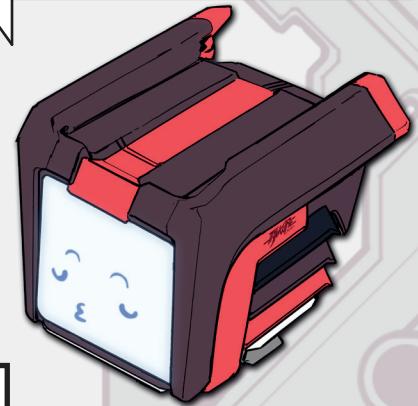
Lass uns mit dem nächsten Aktivierungsschritt weiter machen. Der Aktive Spieler muss nun seine 2. Offensivaktion wählen.

2. OFFENSIVAKTION

Der Aktive Spieler kann die folgenden Aktionen als 2. Offensivaktion durchführen.

- **BEWEGEN IN DER 2. OFFENSIVAKTION**
- **PASSEN**
- **BALL AUFNEHMEN**
- **AUSWEICHEN**
- **DURCHBRECHEN**
- **EINEN VERSUCH ERZIELEN**

Da es bis zum Malfeld noch weit ist und keine Mitspieler zur Verfügung stehen, zu denen der Spieler den Ball passen kann, bewegen wir uns weiter darauf zu. Diese Bewegung wird anders als die erste Bewegung durchgeführt. Lass es mich dir erklären.



BEWEGEN IN DER 2. OFFENSIVAKTION

Beim BEWEGEN IN DER 2. OFFENSIVAKTION werden die Marker zum Anzeigen der Bewegung nicht verwendet.

Der Spieler darf sich einfach bis zum Maximum seines ersten BEW-Wertes in Zoll bewegen. Der Spieler muss sich hierbei nicht in einer geraden Linie bewegen und die Bewegung darf in eine beliebige Richtung erfolgen.

Während der 2. Offensivaktion blockieren andere Spieler den Bewegungspfad des Aktiven Spielers und müssen entsprechend umgangen werden.

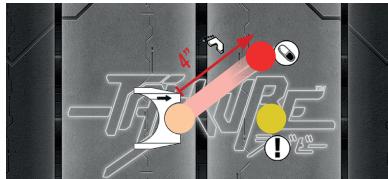
Sollte während der Defensive ein Verteidiger einen TACKLE gegen den Aktiven Spieler angesagt haben, musst du den Startpunkt der Bewegung in der 2. Offensivaktion mit dem Aktiver Spieler-Marker kennzeichnen. Sollte der TACKLE erfolgreich sein, wird der Aktive Spieler am gekennzeichneten Startpunkt seiner zweiten Bewegung zu Boden gebracht (AM BODEN).

Solltest du Zweifel haben, schau dir die Regeln zu RAUM BEANSPRUCHEN (siehe Seite 48) an.

Bewege nun den Aktiven Spieler wie im folgenden Übungsdrill. Durch diese Bewegung versucht der Angreifer am Verteidiger vorbeizukommen, um schnellstmöglich einen Versuch zu erzielen.

ÜBUNGSDRILL: BEWEGEN IN DER 2. OFFENSIVAKTION

Bewege den Spieler 4 Zoll wie in der Abbildung gezeigt. Denk daran, dass du die Bewegungsmarker nicht verwendest, um diese Bewegung in der 2. Offensivaktion durchzuführen.



Da es in dieser ersten Aktivierung nicht zu einem direkten Kontakt zwischen den beiden Spielern kam, müssen keine weiteren Entfernungen gemessen und auch keine Würfelwürfe durchgeführt werden. Wir können zunächst also den Aktivierungsschritt 5 überspringen. Diesen werden wir uns in der nächsten Aktivierung genauer anschauen.

Im letzten Aktivierungsschritt werden einige der Marker vom Spielfeld entfernt. Das erscheint simpel, du solltest dies aber nicht vergessen.

MARKER ENTFERNEN

Entferne alle UNTER DRUCK SETZEN-Marker, Bewegungsmarker und den Aktiver Spieler-Marker. Angreifer, welche während dieser Aktivierung nicht aktiviert wurden, dürfen einen AM BODEN-Marker entfernen.

Achtung: Ein sich AM BODEN befindender Angreifer, welcher zu Beginn der Aktivierung in Ballbesitz war, wird in diesem Aktivierungsschritt immer behandelt, als wäre er aktiviert worden.



Du hast nun die einzelnen Aktivierungsschritte gesehen, welche während einer Spieleraktivierung durchgeführt werden. Auf den ersten Blick mag es etwas umständlich erscheinen, aber es ist wie beim richtigen Sport: mit Training und regelmäßiger Wiederholung, werden dir die Aktivierungsschritte leicht von der Hand gehen und du wirst feststellen, dass Takkure™ ein ausgesprochen schnelles und actiongeladenes Spiel ist.

Bisher haben wir nur eine sehr einfache Aktivierung gesehen: die Aktivierungsschritte, welchen du folgst, wenn ein Spieler eine Aktion durchführt und sich bewegt. Wie du aber leicht siehst, sind die beiden Spieler nun nah beieinander und der Verteidiger kann einen TACKLE versuchen. Lass uns also den Übungsdrill fortsetzen und sehen, was passiert.

Nimm einen weiteren Aktivierungsmarker, platziere ihn auf dem Platz für Aktivierungsmarker des Ballträgers auf deinem Trainertableau. Dort sollten sich nun zwei Aktivierungsmarker befinden.

Zurück zu den einzelnen Aktivierungsschritten der Aktivierung eines Spielers:

1 – 1. Offensivaktion

Denk daran, dass du die Bewegung lediglich mit den Bewegungsmarkern anzeigst und diese jetzt noch nicht durchführst. Solltest du einen Richtungswechsel während der Bewegung durchführen wollen, musst du den Richtungswechselmarker verwenden, um dies anzuzeigen. Denk ebenfalls daran, dass sich der Spieler immer die maximale Entfernung in Zoll entsprechend seinem ersten BEW-Wert bewegt und versucht den Bewegungsmarker zu erreichen.

2 – Defensiv

Jetzt muss der Verteidiger entscheiden, welche Defensivaktion er durchführt. Da die Spieler nahe beieinanderstehen, ist es an der Zeit einen TACKLE zu versuchen. Ich sehe, du kannst das Blut förmlich schon riechen. Lass uns also nachsehen, wie ein TACKLE funktioniert.

ÜBUNGSDRILL: BEWEGEN IN DER 1. OFFENSIVAKTION

Da du immer noch am Lernen der Regeln bist, markiere die nächste Bewegung entsprechend.



1.12

TACKLE (DEKLARATION)

Diese Defensivaktion erlaubt es dem Spieler, eine Defensivbewegung durchzuführen. Ein Verteidiger darf ausschließlich gegen den Ballträger einen TACKLE ansagen, egal ob dieser der Aktive Spieler ist oder nicht. Der Verteidiger darf also auch einen nicht aktivierten Spieler tacklen, insofern dieser der Ballträger ist.

Der Trainer des Verteidigers muss ansagen, gegen welchen Spieler und an welcher Stelle der Verteidiger den TACKLE durchführen soll, bevor gemessen und die Defensivbewegung durchgeführt wird.

Der Verteidiger kann den Ballträger an der gegenwärtigen Position oder an einer beliebigen Stelle der in der 1. Offensivaktion markierten Bewegung TACKLEN. Ein TACKLE kann nicht gegen einen Spieler angesagt werden, welcher AM BODEN ist.

Nach dem die genaue Position des TACKLE festgelegt wurde, miss und bewege den Verteidiger so weit wie möglich auf die Position zu. Du kannst einen TACKLE-Marker verwenden, um die gewählte Defensivaktion zu kennzeichnen.

TACKLE-MARKER



ÜBUNGSDRILL: DEFENSIVE

Der Verteidiger ist nun nahe genug am Angreifer, um einen TACKLE durchzuführen.

Der Trainer des verteidigenden Teams bewegt nun seinen Spieler wie in der Abbildung gezeigt.



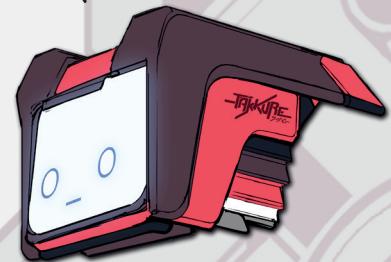
3 – Bewegung durchführen

Der Aktive Spieler führt nun seine geplante Bewegung durch. Denk daran, dass die Bewegung des Angreifers in diesem Schritt nicht durch andere Spieler beeinträchtigt wird.

Solltest du Zweifel haben, schau dir die Regeln zu RAUM BEANSPRUCHEN (siehe Seite 48) und Bewegung durchführen (siehe Seite 22) an.

ÜBUNGSDRILL: BEWEGUNG DURCHFÜHREN

Bewege den Aktiven Spieler 4“ auf den Bewegungsmarker zu.



Wie du siehst, verläuft die Bewegung über den Verteidiger hinweg, während der Aktive Spieler versucht in Kontakt mit dem Bewegungsmarker zu kommen. Da der TACKLE bereits angesagt wurde, musst du dir jetzt überlegen, welche 2. Offensivaktion der Aktive Spieler durchführen soll.

4 – 2. Offensivaktion

Nachdem die Bewegung durchgeführt wurde, schauen wir uns nun an, wie der Angreifer auf den angesagten TACKLE des Verteidigers reagieren kann. Ich erkläre dir, welche Optionen dir hier zur Verfügung stehen und unter welchen Bedingungen du Sie auf dem Spielfeld verwenden solltest.

AUSWEICHEN: Wenn deine Würfelwürfe erfolgreich sind, erlaubt diese Aktion dir eine kleine Extrabewegung durchzuführen, um dich weiter vom Verteidiger zu entfernen. AUSWEICHEN ist insbesondere für Spieler mit einem hohen REF-Attribut eine gute Wahl.

DURCHBRECHEN: Diese Aktion erlaubt zwar keine weitere Bewegung, aber sie bringt den Verteidiger zu Boden (AM BODEN), falls deine Würfelwürfe erfolgreich sind. Verwende diese Aktion, falls der Angreifer einen hohen STR-Wert hat oder der Spieler mehreren Verteidigern gegenübersteht.

Entscheide dich für eine der beiden Optionen in Abhängigkeit von REF oder STR des Spielers, den du für diesen Übungsdrill ausgewählt hast. Nachdem du deine 2. Offensivaktion ausgesucht hast, müssen wir überprüfen welcher Spieler sich durchsetzt. Um das zu verstehen, muss ich dir zunächst erklären, wie Würfelwürfe in Takkure™ funktionieren. In diesem Durchgang werden wir uns also Aktivierungsschritt 5 genauer ansehen, in dem Entfernungen bestimmt, Modifikatoren festgelegt und die Würfelwürfe durchgeführt werden.

MESSEN IM 5. AKTIVIERUNGSSCHRITT_

Während dieses Aktivierungsschritts, werden alle Messungen vorgenommen, welche nicht mit einer Bewegung zusammenhängen. Zum Beispiel wird die Entfernung zwischen Angreifer und Verteidiger überprüft, falls der Verteidiger **UNTER DRUCK SETZEN** angesagt hat, oder die Entfernung zwischen Passendem und Passempfänger wird gemessen, um die Modifikatoren zu bestimmen. Nachdem du alle Messungen durchgeführt hast, um die entsprechenden Modifikatoren zu bestimmen, werden alle notwendigen Würfelwürfe durchgeführt, um über Erfolg oder Misserfolg der Aktionen zu entscheiden.

NORMALER WURF_

Normale Würfe werden verwendet, um zu prüfen, ob die Aktion eines Spielers erfolgreich ist. Ein normaler Wurf wird durchgeführt, wenn kein gegnerischer Spieler in die Aktion des Spielers eingreift. Um einen normalen Wurf durchzuführen, wirfst du einen (oder mehrere) zwölfseitigen Würfel (W12), wendest alle Modifikatoren an und überprüfst das Ergebnis mit dem Zielwert (meist ein unmodifizierter oder modifizierter Attributswert). Ist das Ergebnis des Würfelwurfs gleich groß oder kleiner als der Zielwert, so ist der Wurf erfolgreich. Ist das Ergebnis des Würfelwurfs größer als der Zielwert, so zählt der Wurf als Misserfolg und eine etwaige Aktion wird nicht durchgeführt.

BEISPIEL FÜR NORMALE WÜRFE

Stärke (STR) 7
Ergebnisse des Würfelwurfs:



ERFOLG



MISSERFOLG

VERGLEICHENDER WURF_

Ein vergleichender Wurf wird durchgeführt, wenn mehrere Spieler sich mit ihren Aktionen beeinflussen und um den Erfolg der Aktionen ringen. Auf diese Weise wird entschieden, wer sich durchsetzt. Bei einem vergleichenden Wurf würfelt jeder beteiligte Spieler einen (oder mehrere) zwölfseitigen Würfel (W12) und vergleicht diesen mit dem Zielwert der Aktion (meist ein unmodifizierter oder modifizierter Attributswert). Grundsätzlich funktioniert dies wie ein normaler Wurf, aber der Erfolg hängt ebenfalls vom Ergebnis der anderen Spieler ab. Nur ein Spieler kann bei einem vergleichenden Wurf erfolgreich sein.

- **Alle Würfe sind Misserfolge:** Es passiert genau das: alle Spieler scheitern mit ihrer Aktion. Sollte die Aktion einen nachteiligen Effekt haben, so wende diese entsprechend an.
- **Nur ein Spieler erzielt einen Erfolg:** Dieser Spieler ist der Sieger des vergleichenden Wurfes und seine Aktion wird durchgeführt. Die restlichen Spieler erzielen einen Misserfolg und wenden gegebenenfalls vorhandene nachteilige Effekte ihrer Aktion an.
- **Mehrere Spieler erzielen einen Erfolg:** In diesem Fall vergleichst du die Ergebnisse der erfolgreichen Würfelwürfe. Der Spieler mit dem höchsten erfolgreichen Würfelwurf ist der Sieger des vergleichenden Wurfes und seine Aktion wird durchgeführt. Die Würfelwürfe der weiteren Spieler werden negiert und ihre Aktionen werden nicht durchgeführt. Es werden keine nachteiligen Effekte angewandt und die negierten Würfelwürfe zählen nicht als Misserfolg.
- **Unentschieden:** Mehrere Spieler sind erfolgreich und die höchsten erfolgreichen Würfelwürfe der Spieler sind identisch. In diesem Fall wird keine der Aktionen durchgeführt.

BEISPIELE ZU VERGLEICHENDEN WÜRFEN

Alle Würfe sind Misserfolge:
Beide Stärke (STR) 7



MISSERFOLG



MISSERFOLG

Nur ein Spieler erzielt einen Erfolg:
Beide Stärke (STR) 7



ERFOLG



MISSERFOLG

Mehrere Spieler erzielen einen Erfolg:
Beide Stärke (STR) 7



ERFOLG



NEGIERT

Unentschieden:
Beide Stärke (STR) 7



NEGIERT



NEGIERT

1.16

MODIFIKATOREN

Ein Modifikator ist eine positive oder negative Zahl, welche den Wert eines Attributes verändert. Dies stellt dar, ob eine Aktion einfacher oder schwerer durchzuführen ist. Die Modifikatoren werden vor dem Würfelwurf auf den entsprechenden Attributswert angewendet, welcher der gewählten Aktion zugrunde liegt. Modifikatoren können auf den grundlegenden Regeln basieren, oder durch Fähigkeiten und Aktionen ausgelöst werden.

BEISPIEL FÜR MODIFIKATOREN

Der Aktive Spieler möchte einen Pass zu einem 3^m entfernten Mitspieler werfen, befindet sich aber innerhalb von 2^m von einem Verteidiger der UNTER DRUCK SETZEN angesagt hat.

Ballgefühl (BAL): 7

Modifikator für Passen über 3^m Entfernung: +2

Modifikator für UNTER DRUCK SETZEN: -1

Zielwert Ballgefühl total: 7+2-1=8

1.17

KRITISCHER ERFOLG UND KRITISCHER MISSERFOLG

Würfelst du eine natürliche 1 mit einem Würfel, so ist dies ein kritischer Erfolg. Der Wurf einer natürlichen 12 wird als kritischer Misserfolg behandelt.

Kritischer Erfolg: Ein Kritischer Erfolg gewinnt den vergleichenden Wurf, ganz gleich ob die Erfolge des Gegenspielers höhere Würfelergebnisse zeigen. Kritische Erfolge können unter Umständen weitere Vorteile mit sich bringen, welche in der Beschreibung der einzelnen Aktionen vermerkt sind. Erzielen mehrere Spieler einen kritischen Erfolg in einem vergleichenden Wurf, so wird dieser als Unentschieden gewertet.

Kritischer Misserfolg: Eine natürliche 12 zählt immer als Misserfolg, ganz gleich welcher (ggf. modifizierte) Attributswert dem Wurf zu Grunde liegt.

1.18

VERWUNDUNGSWURF UND VERWUNDUNGEN

War ein TACKLE gegen einen Spieler erfolgreich, so muss dieser Spieler einen VERWUNDUNGSWURF (VER) ablegen, um zu überprüfen, ob er Schaden nimmt.

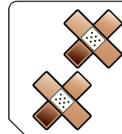
Den Zielwert des VERWUNDUNGSWURFS bestimmst du, indem du PHY und SCH des Spielers addierst.

Dies ist ein normaler Wurf: wirf einen W12 und vergleiche das Wurfergebnis mit dem Zielwert.

Das Ergebnis ist gleich groß oder kleiner als der Zielwert: Der Wurf ist erfolgreich und der Spieler nimmt keinen Schaden.

Das Ergebnis ist größer als der Zielwert: Der Wurf ist ein Misserfolg und der Spieler nimmt Schaden. Der Spieler erhält einen Verwundungsmarker, den du unter der Spielerkarte auf dem Trainertableau (Platz für weitere Marker) platzierst.

VERWUNDUNGSMARKER



Du hast jetzt gesehen, wie Würfelwürfe durchgeführt werden. Es gibt noch einiges mehr dazu, aber das erkläre ich dir, wenn es Zeit dafür ist.

Jetzt zeige ich dir erst einmal, wie die Aktionen des Angreifers funktionieren und was passiert, wenn du bei diesen erfolgreich bist.

AUSWEICHEN ist besonders nützlich, wenn du glaubst, dass die zusätzliche Bewegung es dir erlaubt, weitere TACKLE in späteren Aktivierungen zu vermeiden. Dies gilt insbesondere für Spieler mit einem hohen REF-Wert oder mit einer Fertigkeit, die es dir erlaubt mehrere Würfel beim AUSWEICHEN zu werfen.



DURCHBRECHEN ist eine gute Möglichkeit, den Verteidiger aus dem Weg zu räumen. Schaffst du es, dass der Verteidiger AM BODEN ist, so muss dieser eine Defensivaktion verwenden, um aufzustehen. Dein Spieler hat hierdurch die Chance, sich weiter vom Verteidiger zu entfernen und das gegnerische Malfeld zu erreichen. Offensichtlich eignen sich Spieler mit einem hohen STR-Wert, oder mit einer Fertigkeit, die es dir erlaubt mehrere Würfel beim DURCHBRECHEN zu werfen, besonders um diese Aktion durchzuführen. Takkure™ ist eine Kontaktsportart. Es sollte dich also nicht überraschen, dass die Spieler körperlich angegangen werden. Denk daran, dass nur der Ballträger DURCHBRECHEN ansagen kann.

Eigentlich sollte dir klar sein, dass der Würfelwurf ein vergleichender Wurf sein wird, da sich die Aktionen von Angreifer und Verteidiger gegenseitig beeinflussen. Lass uns nun also nachschauen, wie ein TACKLE funktioniert.

1.19

AUSWEICHEN_

Ein Spieler kann AUSWEICHEN nur ansagen, wenn ein Verteidiger einen TACKLE gegen diesen Spieler deklariert hat.

Verwende REFLEXE (REF) als Grundlage für den Würfelwurf.

Ist der Wurf ein Erfolg: Du darfst den Spieler 2“ in eine beliebige Richtung bewegen.

Ist der Wurf ein Misserfolg: Keine nachteiligen Effekte.

Ist der Wurf ein kritischer Erfolg: Du darfst den Spieler sogar 4“ in eine beliebige Richtung bewegen.

1.20

DURCHBRECHEN_

Ein Spieler kann nur dann DURCHBRECHEN ansagen, wenn ein Verteidiger ein TACKLE gegen diesen Spieler deklariert hat.

Verwende STÄRKE (STR) als Grundlage für den Würfelwurf.

Ist der Wurf ein Erfolg: Der Verteidiger, der den TACKLE angesagt hat, geht zu Boden (AM BODEN) und muss einen VERWUNDUNGSWURF machen.

Ist der Wurf ein Misserfolg: Keine nachteiligen Effekte.

Ist der Wurf ein kritischer Erfolg: Der Verteidiger, der den TACKLE angesagt hat, geht zu Boden (AM BODEN) und erleidet eine Verwundung, ohne dass ein VERWUNDUNGSWURF durchgeführt wird.

- Übungsdrill beenden:

Du kannst die Übung neu beginnen. Ich empfehle dir, den Übungsdrill ein paar mal so durchzuspielen, wie ich es dir vorgebe. So kannst du dich darauf konzentrieren, die Aktivierung mit den Aktivierungsschritten und die einzelnen Aktionen richtig zu verstehen. Wenn du dich dazu bereit fühlst, gehe zu „Freie Bewegung“ und versuche selbstständig die Bewegungsmarker zu platzieren, bzw. die Defensivbewegung durchzuführen.

- Übungsdrill fortsetzen:

Platziere einen weiteren Aktivierungsmarker neben der Spielerkarte des Angreifers auf dem Trainertableau. Befolge nun die einzelnen Aktivierungsschritte. Plane die nächste Bewegung des Angreifers mit Hilfe der Bewegungsmarker. Der Verteidiger wird direkt ein TACKLE gegen den Aktiven Spieler versuchen.

Befolge nun die weiteren Aktivierungsschritte, so wie wir dies bereits durchgespielt haben. Gleich wie das Ergebnis auch ausgehen mag, gehe zu „Übungsdrill beenden“.

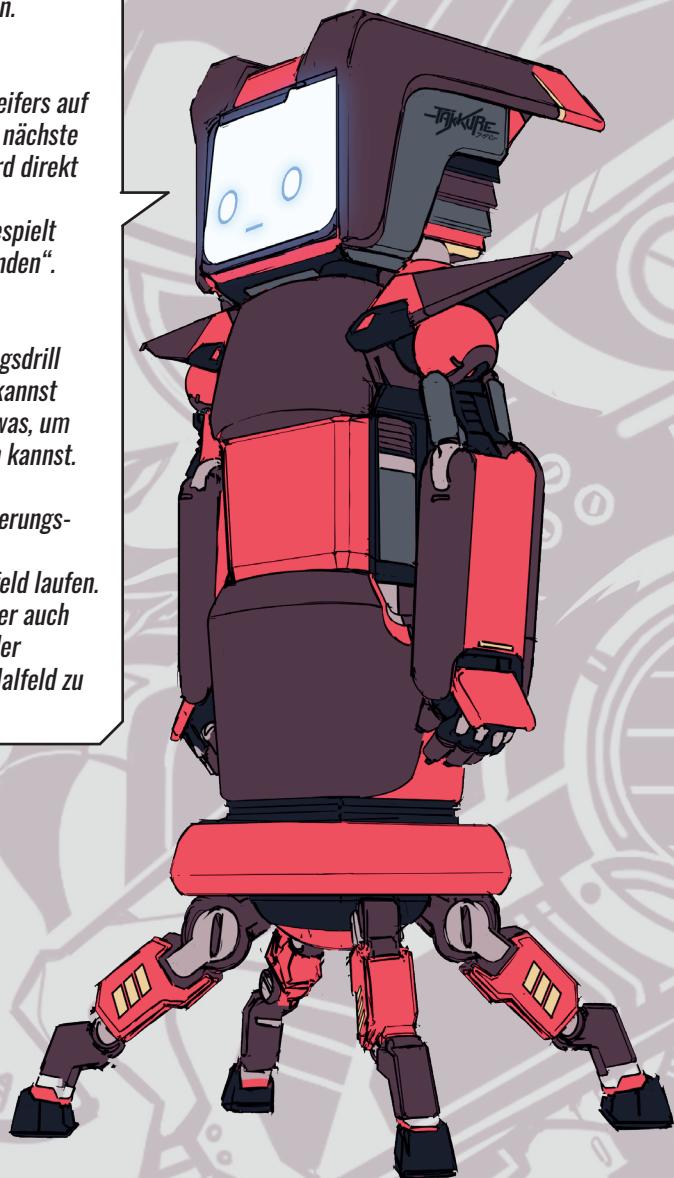
- Freie Bewegung:

Jetzt ist es an der Zeit, verschiedene Dinge auszuprobieren. Beginne den Übungsdrill erneut und platziere die beiden Spieler auf ihren Startpositionen. Dieses Mal kannst du alle Bewegungen so durchführen, wie du dies möchtest. Experimentiere etwas, um Möglichkeiten zu finden, wie du es dem Verteidiger besonders schwer machen kannst. Aber behalte ein paar Dinge im Hinterkopf:

- Der Angreifer muss das gegnerische Malfeld erreichen, bevor er keine Aktivierungsmarker mehr zur Verfügung hat.
- Der Angreifer darf das Spielfeld nicht verlassen oder Richtung eigenem Malfeld laufen.
- Sollte der Verteidiger keinen Kontakt zum Angreifer herstellen, so kann dieser auch BEWEGEN IN DER 2. OFFENSIVAKTION verwenden. Auf diese Weise kann sich der Angreifer weiter vom Verteidiger entfernen und versuchen, das gegnerische Malfeld zu erreichen.

Na, wie war der erste Übungsdrill? Wie ich bereits zu Beginn sagte, Wiederholung ist der Schlüssel zum Erfolg. Wenn du es noch einmal probieren möchtest, starte den Übungsdrill von vorne. Du kannst dies so oft tun, wie du möchtest und dabei die verschiedenen Aktionen und Bewegungsmöglichkeiten ausprobieren. Tauscht die Rollen von Angreifer und Verteidiger, damit ihr euch an beiden Rollen versuchen könnt. Die Wiederholung dieses Übungsdrills ist eine gute Möglichkeit, die grundlegenden Konzepte von Takkure™ zu verinnerlichen.

Sobald du dich bereit dazu fühlst, starte den nächsten Übungsdrill: wir werden den Ball ein wenig hin und her passen.



VORBEREITUNG DES ÜBUNGSDRILLS

Wir werden einen asymmetrischen Übungsdrill durchführen, damit du das Passen üben kannst. Einigt euch, welcher Trainer das angreifende Team und welcher das verteidigende Team spielt. Das angreifende Team besteht aus zwei Spielern, wohingegen dem verteidigenden Team nur ein Spieler zur Verfügung steht.

Platziert die Spieler entsprechend der folgenden Abbildung.



Abb. 1: BEISPIEL ZUR DURCHFÜHRUNG DES ÜBUNGSDRILLS

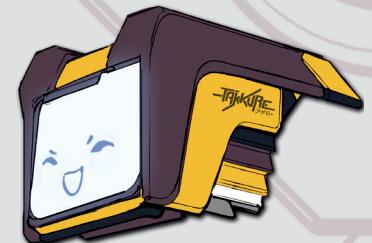


Der Ballträger bewegt sich direkt auf den Verteidiger zu (1). Der Verteidiger versucht den Ballträger zu erreichen, indem er ein TACKLE ansagt. Die Defensivbewegung reicht nicht aus, um den Kontakt herzustellen und der Verteidiger muss einen REF-Wurf wegen des fehlgeschlagenen TACKLE durchführen (2). Der Ballträger bewegt sich in der 2. Offensivaktion weiter nach vorne, um sich vor seinen Mitspielern zu bewegen. Auf diese Weise kann er in der nächsten Aktivierung einen Pass werfen und ist außerhalb der Reichweite des Verteidigers, falls dieser ein TACKLE durchführt (3).

Alternativ hätte sich der Verteidiger diagonal bewegen können, um in der zweiten Aktivierung näher am Ballträger zu sein (4).

Du hast dich entschieden weiterzumachen, also lass uns ein paar Pässe werfen. Zu Passen ist die einfachste Möglichkeit, um durch die Verteidigung zu brechen. Ziel des Passens ist stets, sich einen Vorteil zu verschaffen. Dies erreichst du zum Beispiel in dem du eine Lücke ausnutzt, den Ball zu einem Spieler mit hohem STR-Attribut gibst oder ihn zu einem Spieler gibst, der ein hohes REF-Attribut besitzt und einem gegnerischen Spieler mit niedriger STR gegenübersteht ... es gibt unendliche Möglichkeiten. Gleich wie, durch Passen wirst du deine Siegchancen deutlich steigern.

Wir halten uns auch in diesem Übungsdrill an die Aktivierungsschritte, welche wir in der vorherigen Übung kennengelernt haben. Allerdings darf der Trainer des angreifenden Teams in der 2. Offensivaktion lediglich **PASSEN** oder **BEWEGEN IN DER 2. OFFENSIVAKTION** verwenden. Versuche den Verteidiger nur durch Passen zu überwinden. Mit mehr Spielern auf dem Feld, sollte dies ein Leichtes sein. Es kann aber sein, dass du etwas Übung brauchst. Nimm dir die 4 Aktivierungsmarker und verwende einen davon, um den Ballträger zu aktivieren. Versuche zunächst den Ball, durch Bewegen und Passen, zu dem weiter vorne stehenden Spieler zu bekommen. Im Anschluss versuchst du den Verteidiger zu überwinden, indem die Spieler den Ball hin und her passen. Hier siehst du ein Beispiel, wie du dies erreichen kannst. (Abb. 1)



Ich werde dir nun das **PASSEN** erklären, damit du es im Spiel einsetzen kannst.

PASSEN_

Damit ein Spieler PASSEN ansagen kann, muss dieser der Ballträger sein. Denke immer daran, dass du den Ball nicht zu einem Spieler passen darfst, der sich auf dem Spielfeld weiter in Richtung der gegnerischen Mallinie befindet als der Passende.

Für PASSEN wird der BALLGEFÜHL-Wert (BAL) des Spielers verwendet.

Der aktive Spieler darf an jeder beliebigen Stelle seiner Bewegung PASSEN. Die Wahl solltest du abhängig von den Defensivaktionen der Verteidiger treffen.

Wählst du eine Stelle auf dem Bewegungspfad, an dem noch kein Verteidiger mit dem Ballträger in Kontakt gekommen ist, so wird das PASSEN als normaler Wurf durchgeführt. (Abb. 1)

Erfolgt das PASSEN an einer Stelle, die sich nach der Defensivaktion des Verteidigers befindet, so wird ein vergleichender Wurf durchgeführt. (Abb. 2)

PASSEN kann in Abhängigkeit der Entfernung von Modifikatoren betroffen sein. Miss in Aktivierungsschritt 5 die Entfernung zwischen dem Punkt an dem der Pass durchgeführt wurde und dem Passempfänger. Wende die Passmodifikatoren aus nebenstehender Tabelle an. Es wird immer nur ein Passmodifikator angewendet. Sollte die Entfernung genau zwischen zwei Bereichen liegen, so wendest du den besseren Modifikator an.

Ist der Wurf ein Erfolg: Der Ball erreicht den Passempfänger. Platziere den Ballmarker auf der entsprechenden Stelle des Trainertableaus neben der Karte des Passempfängers. Der Passempfänger darf sich dann 2" bewegen.

Ist ein normaler Wurf ein Misserfolg: Der Passempfänger führt einen FANGEN-Wurf durch.

Ist der Wurf ein kritischer Erfolg: Der Ball erreicht den Passempfänger. Platziere den Ballmarker auf der entsprechenden Stelle des Trainertableaus neben der Karte des Passempfängers. Der Passempfänger darf sich dann 2" bewegen.

Bei einem vergleichenden Wurf gibt es nur Misserfolge: Der Passempfänger führt einen FANGEN-Wurf durch.

Bei einem vergleichenden Wurf wird PASSEN negiert oder Passen ist ein Misserfolg und die Aktion des Verteidigers ist ein Erfolg: Das PASSEN wird nicht durchgeführt und es gibt auch keinen FANGEN-Wurf. Der Ballträger erleidet die Folgen der Defensivaktion des Verteidigers.

Abb. 1: PASSEN mit normalem Wurf

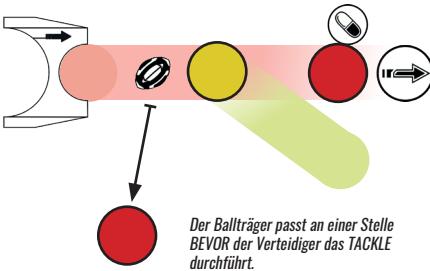
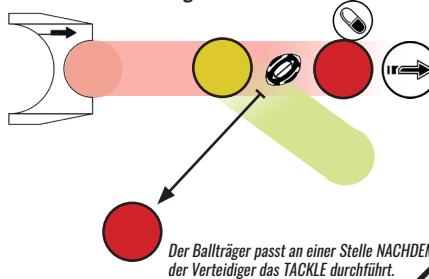


Abb. 2: PASSEN mit vergleichendem Wurf



BALLGEFÜHL_



PASSMODIFIKATOREN_

0" a 2"	+4
2" a 4"	+2
4" a 8"	0
+8"	-2

Es wird immer nur ein Passmodifikator angewendet. Sollte die Entfernung genau zwischen zwei Bereichen liegen, so wendest du den besseren Modifikator an.



Okay, der Pass ist wirklich schlecht. Aber glücklicherweise hat der Passempfänger auch noch ein Wörtchen mitzureden. Auch wenn ein Pass missglückt, besteht immer noch die Möglichkeit, dass der Passempfänger diesen fängt. Um zu überprüfen, ob dies gelingt, führt der Passempfänger einen FANGEN-Wurf durch.

FANGEN_

Auch wenn das PASSEN misslingt, so hat der Passempfänger dennoch die Möglichkeit den Ball zu fangen. Der Passempfänger macht einen normalen BAL-Wurf und berücksichtigt dabei den Fangmodifikator, entsprechend der Entfernung der beiden Spieler, aus nebenstehender Tabelle.

Ist der Wurf ein Erfolg: Das FANGEN ist erfolgreich und der Passempfänger wird zum neuen Ballträger. Platziere den Ballmarker auf der entsprechenden Stelle des Trainertableaus neben der Karte des Passempfängers.

Ist der Wurf ein Misserfolg: Der Ball fällt zu Boden und es muss ein ABWEICHUNGSWURF durchgeführt werden. Die Abweichungsschablone wird hierzu über dem Passempfänger platziert.

FANGMODIFIKATOREN_

0" a 2"	+2
2" a 4"	0
4" a 8"	-2
+8"	-4

Es wird immer nur ein Fangmodifikator angewendet. Sollte die Entfernung genau zwischen zwei Bereichen liegen, so wendest du den besseren Modifikator an.

Abweichungswurf? Das habe ich bisher noch nicht erklärt, also lass es uns nachholen. Manchmal gibt es Situationen, in denen du eine zufällige Bewegung durchführen musst. In diesem Beispiel gilt dies für den Ball, aber es kann auch auf andere Dinge angewendet werden. Fordert dich eine Regel oder Fertigkeit auf einen Abweichungswurf durchzuführen, so gehst du wie folgt vor.

ABWEICHUNGSWURF_

Manchmal wirst du dazu aufgefordert einen Abweichungswurf durchzuführen. Verwende hierzu die Abweichungsschablone, mit deren Hilfe du eine zufällige Bewegung für ein Objekt (wie hier im Beispiel der Ball) bestimmen kannst.

Platziert die Abweichungsschablone mit ihrem Zentrum über dem Objekt, für das (oder von dem) die Abweichung bestimmt werden soll. Die Ausrichtung der Nummer 1, wird von dem Trainer festgelegt, der die Abweichung verursacht hat. Würfelt nun einen W12 und platziert das Objekt in Kontakt mit der Stelle der Abweichungsschablone, die dem Ergebnis des Würfelwurfs entspricht.

Was war das Ergebnis der Würfelwürfe?

- Erreicht der Pass den Passempfänger, spielt weiter und versucht die Mallinie zu erreichen.
 - Fällt der Ball zu Boden, so endet der Übungsdrill.
 - Ist ein TACKLE gegen den Ballträger erfolgreich und das PASSEN wird nicht durchgeführt, so endet der Übungsdrill.
- Denkt daran, dass euch nur 4 Aktivierungsmarker zur Verfügung stehen. Sollten diese aufgebraucht sein, beginnt den Übungsdrill von vorne.

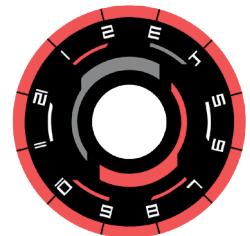
Wiederhole den Übungsdrill so lange, bis ein Spieler mit dem Ball das Malfeld erreicht oder du dich bezüglich des PASSENS sicher fühlst. Tauscht dann die Rollen von Angreifer und Verteidiger, so dass beide Trainer das PASSEN üben können.

Du solltest mittlerweile erkannt haben, wie wichtig das PASSEN ist, um eine Lücke in der gegnerischen Verteidigung zu finden. Sich brachial gegen die Verteidiger zu werfen, ist nun einmal nicht alles. Manchmal ist ein elegantes Passspiel effektiver und auch weit weniger gefährlich.

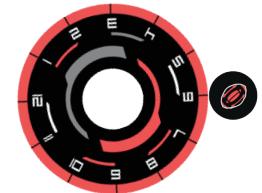
Wir werden sehen was passiert, wenn wir mehr Spieler auf begrenztem Raum haben und das Spiel nicht einfach stoppt. Wir werden gleich was geschieht weiterspielen, bis die 4 Aktivierungsmarker aufgebraucht sind.

Lass uns aufs Feld der Schmerzen treten.

ABWEICHUNGSWURF_



BEISPIEL EINES ABWEICHUNGSWURFS:



03. FELD DER SCHMERZEN.

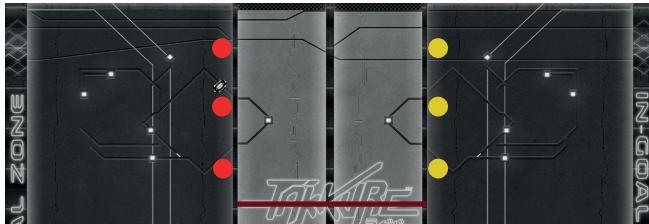
VORBEREITUNG DES ÜBUNGSDRILLS

Wir werden die Teams gleichmäßig aufstellen. Verwendet jeweils 3 Spieler, verzichtet aber zunächst auf den Spieler mit der großen Base.

Ein Team wird angreifen und das andere wird verteidigen. Der letzte Verteidiger aus dem vorangegangenen Übungsdrill, kann nun die Rolle des Angreifers übernehmen.

Platziert die Spieler wie in der Abbildung gezeigt.

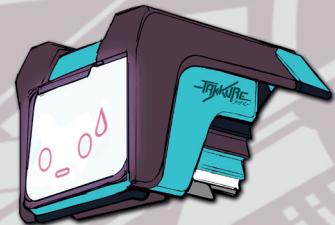
Beachtet, dass euch nur eine Seite des Spielfelds zur Verfügung steht. Aufgrund des verkleinerten Spielfelds wird der direkte Kontakt unvermeidbar sein.



Um mit dem Spiel fortzufahren, muss ich dir erst ein paar neue Regeln erklären: Im ersten Übungsdrill haben wir AM BODEN bereits erwähnt, aber bisher war es nur ein Marker, den du platziert. Jetzt werden wir seine Bedeutung näher kennenlernen und auch sehen, wie man durch AUFSTEHEN den Marker wieder entfernt.

Du solltest inzwischen Einzelaktivierungen und Passen erlernt haben. Jetzt ist es an der Zeit, sich mit der Defensive zu beschäftigen. Hier wirst du zum ersten Mal erleben, um was es bei Takkure™ wirklich geht: darum, um jeden Ball und jedes Zoll des Spielfelds erbittert zu kämpfen. Wir nennen diesen Übungsdrill „Feld der Schmerzen“ und du wirst sehr schnell verstehen warum.

In dieser Übung kann das angreifende Team alle Offensivaktionen anwenden, die wir bisher kennengelernt haben: PASSEN, AUSWEICHEN und DURCHBRECHEN. Aber lass uns das Spiel noch etwas spannender gestalten. Der Übungsdrill endet nicht, wenn der Ballträger getackelt wird oder ein Pass misslingt. Wir spielen weiter, bis das verteidigende Team den Ball erobert oder der Ballträger des angreifenden Teams die Kick-Off-Linie erreicht, an der die Verteidiger gestartet sind. Der Trainer des angreifenden Teams nimmt sich alle vier Aktivierungsmarker. Sollten diese komplett aufgebraucht sein und sich der Angreifer immer noch im Ballbesitz befinden, entfernt der angreifende Trainer diese von seinem Trainertableau und verwendet sie erneut.



AM BODEN

Sollte ein Spieler zu Boden gehen, so musst du dies durch einen AM BODEN-Marker kenntlich machen.

Ein Spieler der AM BODEN ist kann seine Aktionen nicht normal ansagen, sondern darf nur AUFSTEHEN verwenden.

Die einzige Ausnahme hierzu gilt für den Ballträger. Sollte der Ballträger AM BODEN sein, so darf er nicht AUFSTEHEN. Stattdessen kann er einen PASS VOM BODEN durchführen.

AM BODEN-MARKER



AUFSTEHEN_

Wendet ein Spieler die AUFSTEHEN-Aktion an, so entfernt dieser einen AM BODEN-Marker. Diese Aktion kann sowohl als Offensivaktion als auch als Defensivaktion durchgeführt werden. Ein Würfelwurf ist nicht notwendig.

Als Offensivaktion: AUFSTEHEN kann als 1. Offensivaktion deklariert werden, falls der Spieler nicht der Ballträger ist. Sollte der Spieler im Anschluss keine AM BODEN-Marker mehr haben, so kann er auch ein BEWEGEN IN DER 2. OFFENSIVAKTION durchführen.

Als Defensivaktion: Diese Defensivaktion erlaubt keine Defensivbewegung.

Denk an die grundlegenden Rugby-regeln: „Befindet sich der Ballträger AM BODEN, so darf er nicht aufstehen, solange er im Ballbesitz ist.“ Aber ein AM BODEN befindlicher Ballträger kann alternativ einen PASS VOM BODEN durchführen.

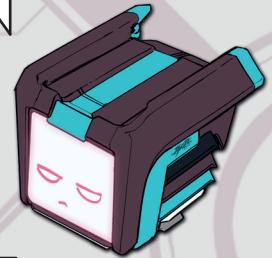
PASS VOM BODEN_

Ein Ballträger der AM BODEN ist, darf einen PASS VOM BODEN durchführen. Dieser unterliegt aber einigen Restriktionen:

- Bei einem PASS VOM BODEN wird zusätzlich zu anderen Passmodifikatoren (z.B. durch die Entfernung) ein -2 Passmodifikator auf das BAL-Attribut angewendet.
- Ein PASS VOM BODEN kann nicht weiter als 8“ geworfen werden. Sollte der Passempfänger beim Messen weiter als 8“ entfernt sein, so wird der Pass nicht ausgeführt und zählt als negiert. Hat ein Verteidiger eine entsprechende Defensivaktion gegen den Ballträger angesagt, so wird dieser einen normalen Wurf durchführen.
- Ein Spieler der einen PASS VOM BODEN angesagt hat, kann in dieser Aktivierung keine 2. Offensivaktion durchführen.

Um den Pass durchzuführen und die Würfelergebnisse hinsichtlich ihres Erfolgs zu beurteilen, folge die Vorgehensweise bei PASSEN auf Seite 32.

Ein PASS VOM BODEN kann sehr nützlich sein, birgt aber das Risiko, dass das gegnerische Team den Pass abfängt. In diesem Übungsdrill kann es vorkommen, dass der Ball zu Boden fällt oder sich in den Händen eines AM BODEN befindlichen Ballträgers befindet. Lass uns also sehen, wie die Angreifer den Ball aufnehmen können und somit weiterspielen können.



DER BALL_

Der Ball ist ein physisches Objekt, das entweder in Ballbesitz eines Spielers oder auf dem Boden sein kann. Fängt ein Spieler den Ball, oder hebt diesen auf, so wird der Ballmarker auf dem entsprechenden Platz des Trainertableaus neben der Karte dieses Spielers platziert und der Spieler wird zum Ballträger.

Liegt der Ball auf dem Spielfeld, so beansprucht er den Platz auf dem Spielfeld genau so, wie es ein gegnerischer Spieler machen würde. Vergleiche auch die Regeln zu RAUM BEANSPRUCHEN auf Seite 48.

BALL AUFNEHMEN_

BALL AUFNEHMEN kann nur von einem Angreifer durchgeführt werden. Mit dieser Aktion kann der Spieler einen freien Ball, der auf dem Boden liegt, aufnehmen oder den Ball von einem anderen Teamkollegen, unter anderem auch wenn dieser Spieler AM BODEN ist, übernehmen. Um die Aktionen durchzuführen, muss der Spieler irgendwann während seiner Bewegung in Kontakt mit dem Ball oder dem Ballträger (in diesem Fall muss dies, wie beim PASSEN, hinter dem Ballträger geschehen) gekommen sein. Um ein BALL AUFNEHMEN durchzuführen, muss der Spieler einen BAL-Wurf mit einem +4 Modifikator durchführen. Ist dieser Wurf ein Erfolg, so wird der Spieler der neue Ballträger und der Ballmarker wird an der entsprechenden Stelle neben seiner Karte auf dem Trainertableau platziert.

BALL EROBERN

Diese Defensivaktion erlaubt eine Defensivbewegung.

Durch BALL EROBERN hat die Verteidigung die Chance, in Ballbesitz zu kommen. Es gibt drei Möglichkeiten den Ball zu erobern: wenn ein Ball auf dem Boden liegt und nicht in Ballbesitz eines Angreifers ist (freier Ball), wenn der angreifende Ballträger AM BODEN ist oder wenn der Ball während eines Passes in der Luft abgefangen wird (Ball in der Luft). BALL EROBERN ist nicht möglich, sollte der Ballträger nicht AM BODEN sein.

Freier Ball: Ist der Spieler in direktem Kontakt mit dem Ball, darf er einen BAL-Wurf mit einem +4 Modifikator durchführen. Ist der Wurf erfolgreich, so wird der Spieler der neue Ballträger. (siehe Abb. 1)

Angreifender Ballträger AM BODEN: Befindet sich der Spieler in direktem Kontakt mit dem bisherigen Ballträger, darf er einen unmodifizierten BAL-Wurf durchführen. Ist der Wurf erfolgreich, so wird der Spieler der neue Ballträger. (siehe Abb. 2)

Ball in der Luft: Befindet sich der Spieler an einem beliebigen Punkt der Flugbahn eines Passes, so darf er einen normalen BAL-Wurf mit einem -2 Modifikator durchführen. Ist der Wurf erfolgreich, so wird der Spieler der neue Ballträger. Ist der Wurf ein Misserfolg, so wird der Pass normal fortgeführt. Um die Flugbahn zu überprüfen, wird nachgeschaut, ob eine Linie von einem beliebigen Punkt der Base des Passenden zur Base des Passempfängers über die Base des BALL EROBERN ansagenden Verteidigers geht. (siehe Abb. 3)

War das BALL EROBERN erfolgreich, so muss der angreifende Trainer seine restlichen Aktivierungsmarker nach dem Ende der aktuellen Aktivierung ablegen. Aus dem ursprünglich angreifenden Team wird das neue verteidigende Team und umgekehrt.

Abb. 1: Freier Ball am Boden



BAL-Wurf mit +4 Modifikator

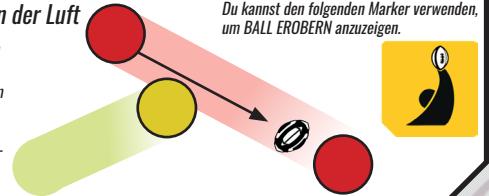
Abb. 2: Angreifender Ballträger AM BODEN



Einfacher BAL-Wurf

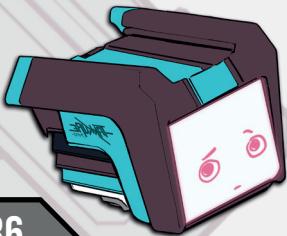
Abb. 3: Ball in der Luft

BALL EROBERN wird in der Flugbahn zwischen Passendem und Passempfänger durchgeführt. Führe einen normalen BAL-Wurf mit einem -2 Modifikator durch.



Du kannst den folgenden Marker verwenden, um BALL EROBERN anzuzeigen.

Die Regeln sind recht einfach, aber manchmal sind es nicht nur zwei Spieler, die miteinander interagieren. Sollten mehr als zwei Spieler beteiligt sein, so werden mehrfache Würfelwürfe durchgeführt. Diese sind ein Sonderfall des vergleichenden Wurfs. Es gibt dabei zwei unterschiedliche Arten von mehrfachen Würfen: den mehrfachen vergleichenden Wurf und den Gemengewurf.



MEHRFACHER VERGLEICHENDER WURF

In den meisten Fällen, wenn mehr als zwei Spieler interagieren, wird ein mehrfacher vergleichender Wurf durchgeführt.

Dieser ähnelt dem vergleichenden Wurf, aber der **aktive Spieler entscheidet bevor gewürfelt wird, in welcher Reihenfolge die Würfe durchgeführt werden und wie er gegebenenfalls seine Würfel auf die gegnerischen Spieler verteilt.**

Im Anschluss werden die einzelnen Interaktionen in der vorher bestimmten Reihenfolge als einzelne vergleichende bzw. normale Würfe abgehandelt.

Bei einem mehrfachen vergleichenden Wurf kann es vorkommen, dass der aktive Spieler nicht genügend Würfel zur Verfügung hat, um gegen jeden der Verteidiger einen vergleichenden Wurf zu erzwingen. Verteidiger, auf die kein Würfel verteilt wurde, führen einen normalen Wurf für ihre Defensivaktion durch.

Die Reihenfolge der Würfelwürfe ist von Bedeutung, da das Ergebnis eines früheren Würfelwurfes sich auf die späteren Interaktionen auswirken kann. Sobald der aktive Spieler AM BODEN ist, werden keine weiteren Würfe mehr durchgeführt.

BEISPIELE ZU MEHRFACHEN VERGLEICHENDEN WÜRFEN

Zwei Verteidiger (STR 7) sagen einen TACKLE gegen einen Angreifer an, der AUSWEICHEN (REF 7) verwendet:



ERFOLG NEGIERT MISSERFOLG

Der aktive Spieler entscheidet sich dazu, seinen Wurf gegen den ersten Verteidiger durchzuführen, weswegen dessen Wurf negiert wird. Der zweite Verteidiger führt einen normalen Wurf durch, welcher nicht erfolgreich ist. Somit wird der aktive Spieler nicht von der Aktion des Verteidigers betroffen.

Wieder sagen zwei Verteidiger (STR 7) einen TACKLE gegen einen Angreifer an, der AUSWEICHEN (REF 7) verwendet:



ERFOLG NEGIERT ERFOLG

In diesem Beispiel war der Wurf des zweiten Verteidigers ein Erfolg. Nachdem das erfolgreiche AUSWEICHEN gegen den ersten Verteidiger abgehandelt wurde, wird der erfolgreiche TACKLE des zweiten Verteidigers ausgeführt und dieser sowie der aktive Spieler gehen zu Boden (AM BODEN).

Ergänzende Hinweise zu mehrfach vergleichenden Würfeln:

AUSWEICHEN: Der aktive Spieler macht nur eine Ausweichbewegung, unabhängig von der Anzahl der Erfolge die er erzielt.

PASSEN: Erzielt der aktive Spieler beim PASSEN einen Erfolg und der Pass wird durchgeführt, so werden alle folgenden Würfe der Verteidiger als normale Würfe abgehandelt.

3.08

GEMENGEWURF

Der Gemengewurf wird nur in zwei Spielsituationen angewendet:

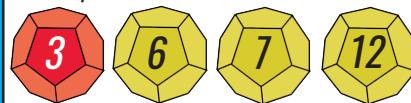
- Wenn der aktive Spieler BALL AUFNEHMEN und mindestens zwei Verteidiger BALL EROBERN auf einen Ball am Boden oder einen AM BODEN befindlichen Ballträger ansagen.
- Wenn der aktive Spieler EINEN VERSUCH ERZIELEN ansagt und mindestens zwei Verteidiger ein TACKLE gegen diesen durchführen.

In diesen beiden Fällen werden die Würfel aller Spieler gleichzeitig geworfen und in einem gesamten Vergleich betrachtet.

Der Spieler, der den höchsten Erfolg oder einen kritischen Erfolg hat, ist der Sieger des Gemengewurfs und seine Aktion wird durchgeführt. Sollte es ein Unentschieden zwischen mehreren Spielern geben, so wird ein neuer (mehrfacher) vergleichender Wurf zwischen diesen Spielern durchgeführt, um den Sieger des Gemengewurfs endgültig zu bestimmen.

BEISPIEL ZUM GEMENGEWURF

Ein Angreifer sagt BALL AUFNEHMEN und 3 Verteidiger BALL EROBERN auf einen freien Ball AM BODEN an. Alle Spieler haben ein BAL-Attribut von 7.



NEGIERT NEGIERT ERFOLG MISSERFOLG

Wie wir sehen, erzielen drei der Spieler einen Würfelwurf unter dem modifizierten BAL-Attribut. Ein Angreifer erzielt eine (3), ein Verteidiger erzielt eine (6) und ein weiterer Verteidiger erzielt eine (7). Der dritte Verteidiger würfelt ein (12) und erzielt somit einen Misserfolg. Da der Verteidiger mit (7) den höchsten Würfelwurf erzielt hat, der gleichzeitig ein Erfolg ist, werden die Würfe des Angreifers und des anderen Verteidigers negiert und das BALL EROBERN dieses Spielers wird erfolgreich abgehandelt.

Bei diesen mehrfachen Würfelwürfen können manchmal ungewöhnliche Situationen entstehen. Mach dir aber keine Sorgen. Wenn du dich an die grundlegenden Regeln hältst, wirst du keine Schwierigkeiten haben, diese Situationen abzuhandeln.

Jetzt weißt du alles Wichtige, um mit dem Spiel fortzufahren. Dieser Übungsdrill zielt darauf ab, dass du lernst, die Regeln auch in Situationen anzuwenden, die auf den ersten Blick unübersichtlich oder verwirrend erscheinen. Spielt bis entweder der Verteidiger in Ballbesitz kommt, oder der Ballträger des angreifenden Teams die Kick-Off-Linie erreicht, an der die Verteidiger gestartet sind.

Wiederholt den Übungsdrill so oft, bis ihr euch sicher fühlt. Wechselt dabei auch die Rollen von Angreifer und Verteidiger, um mit beiden Rollen vertraut zu werden. Im Anschluss wollen wir nun alle Spieler aufs Spielfeld schicken.

04. VIER GEGEN VIER.

Die Spieler haben nun den ersten Dreck gefressen, wenn das Spiel intensiver wird und sich zu einem Gemenge am Boden entwickelt. Also lass uns nun weiter machen. Du bist noch nicht ganz für ein richtiges Spiel bereit, aber dieser Übungsdrill wird eine gute Vorbereitung sein. Hier lernst du wichtige Dinge, welche du später brauchen wirst und bekommst ein erstes Gefühl dafür, wie sich ein richtiges Match anfühlt.



Lass uns also schauen, was wir in diesem Übungsdrill lernen werden. Wir werden sehen, wie Spieler ermüden und sich ausruhen, wie sie einen Versuch erzielen und wie Positionsfertigkeiten und Einzelspielzüge funktionieren.

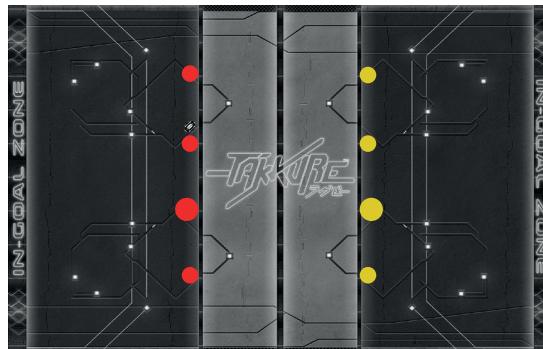
Spieler können sich bei Takkure™ nicht nur verletzen, sie ermüden auch, wenn man sie zu sehr antreibt. **ERMÜDUNG** ist also ein wesentlicher Bestandteil des Spiels.

VORBEREITUNG DES ÜBUNGSDRILLS

Platziert die Spieler wie in der Abbildung gezeigt.

Ihr könnt nun alle vier Spieler eures Teams verwenden. Die Spieler werden an ihrer jeweiligen Kick-off-Linie platziert, ohne diese zu überschreiten. Für diesen Übungsdrill braucht ihr auch die generischen Spielzugkarten, bestehend aus den Einzelspielzug-Karten und den Kombinierten Spielzug-Karten. Jeder Trainer nimmt sich davon jeweils ein Deck an Spielzugkarten.

Bestimmt nun, welcher Trainer der Angreifer und welcher der Verteidiger ist. Das Ziel des Übungsdrills ist es, dass ein Spieler erfolgreich **EINEN VERSUCH ERZIELEN** im gegnerischen Malfeld durchführt.



ERMÜDUNG

Ermüdungsmarker geben die Erschöpfung des Spielers an. Wenn ein Spieler zunehmend ermüdet, erleidet er nachteilige Effekte und könnte sich gegebenenfalls sogar verletzen.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie ein Spieler Ermüdungsmarker erhalten kann:

- Sobald ein Spieler seinen dritten Aktivierungsmarker innerhalb eines Zeitfensters (siehe Spielzeit auf Seite 47) erhält.
- Als Auswirkung einer Spielzugkarte oder durch Nutzen einer Fertigkeit.

Erhält ein Spieler einen Ermüdungsmarker, so wird dieser mit seiner aktiven Seite nach oben auf dem entsprechenden Platz des Trainertableaus neben der Spielerkarte platziert. Sollte der Spieler bereits einen inaktiven Ermüdungsmarker haben, so wird stattdessen dieser auf seine aktive Seite gedreht und kein weiterer Ermüdungsmarker platziert.

Nachteilige Effekte:

Ermüdung hat unterschiedliche Auswirkungen auf die Spieler. Die Effekte sind dabei kumulativ.

1 Ermüdungsmarker: Der Spieler kann seine Positionsfertigkeit und seine antrainierte Fertigkeit nicht mehr verwenden.

2 Ermüdungsmarker: Der Spieler kann nur noch eine BEWEGEN-Aktion je Aktivierung durchführen.

3 Ermüdungsmarker: Der Spieler erleidet einen -1 Modifikator auf die Attribute STR, BAL, REF und INT. Denkt dabei daran, dass die Effekte kumulativ sind. Ein Spieler mit 3 Ermüdungsmarkern erleidet also die Effekte von 1 Ermüdungsmarker, 2 Ermüdungsmarkern UND 3 Ermüdungsmarkern.

Ein inaktiver Ermüdungsmarker belegt zwar weiterhin einen Platz auf dem Trainertableau, wird aber nicht bei den nachteiligen Effekten berücksichtigt.

AKTIVER ERMÜDUNGSMARKER



INAKTIVER ERMÜDUNGSMARKER



MAXIMALE ERMÜDUNG

Sobald der Spieler einen vierten Ermüdungsmarker erhält, erleidet dieser eine Verletzung. Entfernt den Spieler vom Spielfeld und führt einen Verletzungswurf auf der Verletzungstabelle durch, welche ihr im Glossar auf Seite 50 findet. Folgt hierbei den Schritten zu 5.04 VERLETZUNGEN auf Seite 45.

Jetzt hast du gesehen wie Spieler ermüden. Natürlich können diese sich auch während dem Spiel erholen, um die Ermüdung wieder abzubauen. Das ist eigentlich ganz einfach: die Spieler müssen sich AUSRUHEN.

AUSRUHEN

Mit dieser Defensivaktion können Spieler mal richtig durchatmen, sich etwas erholen und somit Ermüdungsmarker ablegen.

Durch AUSRUHEN darf ein Spieler einen inaktiven Ermüdungsmarker entfernen. Sollte der Spieler keinen inaktiven Ermüdungsmarker haben, so darf ein aktiver Ermüdungsmarker auf seine inaktive Seite gedreht werden.

Ein Spieler muss sich also zweimal AUSRUHEN, um einen Ermüdungsmarker vollständig zu entfernen.



Bisher haben die Spieler einfach durch Erreichen der Mallinie gepunktet. Aber in einem echten Spiel muss der Ball bewusst hinter der Mallinie abgelegt werden. Dies ist das Hauptziel bei Takkure™ und die Voraussetzung, um das Spiel zu gewinnen. Das mag simpel erscheinen: „Tja, ich geh ins Malfeld und lege den Ball auf den Boden.“ Wenn aber die Defensive Druck ausübt oder die Ermüdung ihre Wirkung zeigt, ist es nicht mehr so einfach, einen Versuch zu erzielen.

Dir ist es auf den Karten bestimmt schon aufgefallen: Die Spieler haben verschiedene Fertigkeiten, welche sie voneinander abheben. Zunächst schauen wir uns die Positionsfertigkeiten an. Sie zeigen die besonderen Talente des Spielers innerhalb des Teams: ist er ein Ass beim Passen, das den Ball präzise über das Spielfeld wirft, ist er ein geborener Verteidiger oder weicht er besonders geschickt den Verteidigern aus.

4.04

EINEN VERSUCH ERZIELEN_

Ein Ballträger, dessen Base sich zumindest teilweise im Malfeld (In-Goal Zone) befindet, kann EINEN VERSUCH ERZIELEN ansagen.

Für den entsprechenden Wurf wird der zweite Wert des BAL-Attributes verwendet.

Hierbei gilt es einige Dinge zu beachten:

- Für jeden (aktiven oder inaktiven) Ermüdungsmarker des Ballträgers wird ein -1 Modifikator auf das BAL-Attribut angewendet.
- Modifikatoren durch UNTER DRUCK SETZEN oder andere, entsprechende Modifikatoren wirken sich auch bei EINEN VERSUCH ERZIELEN auf das BAL-Attribut aus.
- Denkt daran, dass eine gewürfelte 12, unabhängig vom modifizierten Attributswert, immer als Misserfolg zählt.

Beachtet, dass, wie bei jeder anderen Aktion auch, EINEN VERSUCH ERZIELEN durch eine Defensivaktion eines oder mehrerer Verteidiger beeinflusst werden kann. Führt ein Verteidiger zum Beispiel ein TACKLE gegen den Ballträger aus, so muss ein vergleichender Wurf durchgeführt werden. Sollten mehrere Verteidiger einen TACKLE gegen den Ballträger durchführen, so wird ein Gemengewurf durchgeführt.

Ist der Wurf ein Erfolg: Glückwunsch, du hast einen Versuch erzielt und gepunktet.

Ist der Wurf ein Misserfolg oder wird negiert: Führe einen Kick-Off durch (siehe Seite 44).

4.05

POSITIONSFERTIGKEITEN_

Jeder Spieler besitzt mindestens eine Positionsfertigkeit, welche auf seiner Karte angegeben, aber dort nicht erklärt wird, da sie bei mehreren Spielern vorkommt.

Anstürmen: Der Spieler verwendet 2 Würfel beim DURCHBRECHEN.

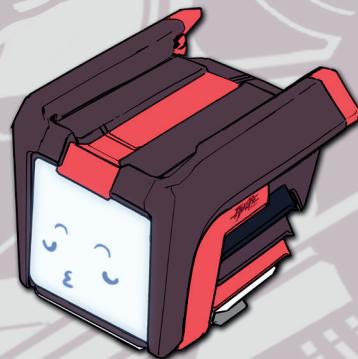
Defensiver Überblick: Der Spieler bewegt sich bei der Defensivbewegung das Doppelte des zweiten BEW-Attributs.

Gewandt: Der Spieler verwendet 2 Würfel beim AUSWEICHEN.

Präzises Passen: Der Spieler verwendet 2 Würfel beim PASSEN.

Tackling Experte: Der Spieler verwendet 2 Würfel beim TACKLE.

Denk daran, dass diese Fertigkeiten nicht angewendet werden, wenn der Spieler einen aktiven Ermüdungsmarker hat.



Aufgrund der Positionsfertigkeiten oder mancher Einzelspielzug-Karten kann es vorkommen, dass ein Spieler mehr als einen Würfel werfen darf. Lass uns also schauen, wie dies genau abgehandelt wird.

MEHRERE WÜRFEL IN EINER AKTION_

Aufgrund von Fertigkeiten der Spieler oder einigen Spielzug-Karten kann es vorkommen, dass einem Spieler mehr als ein Würfel für eine Aktion zur Verfügung stehen. Diese können auf die folgenden Arten eingesetzt werden:

- **Mehrere Würfel in einem Wurf:** Um die Erfolgsaussichten zu verbessern, kann ein Spieler mehrere Würfel in einem Wurf verwenden. Hierzu wird die entsprechende Anzahl an Würfeln geworfen und der Spieler sucht sich einen dieser Würfel aus. Die anderen werden abgelegt.
- **Mehrere Würfe durchführen:** Die zusätzlichen Würfel können auch eingesetzt werden, um mehrere vergleichende Würfe gegen eine Mehrzahl an Verteidigern durchzuführen. Der Trainer des Spielers verteilt seine Würfel auf die mit dem Angreifer interagierenden Verteidiger. Jeder vergleichende Wurf wird unabhängig von den anderen Würfeln durchgeführt. Stehen dem Spieler genügend Würfel zur Verfügung, so kann er die beiden Möglichkeiten kombinieren.

Wir haben schon häufiger auf die Spielerkarten Bezug genommen, auf denen die Attributswerte und Fertigkeiten der Spieler vermerkt sind. Aber dies sind nicht die einzigen Karten die bei Takkure™ verwendet werden. Es gibt auch die sogenannten Spielzug-Karten, welche in zwei Kategorien unterteilt sind: Einzelspielzug und Kombiniertes Spielzug. Sie sind ein wichtiger Bestandteil des Spiels und du wirst diese sehr häufig verwenden. Ich erkläre dir nun, wie die beiden Kategorien von Spielzug-Karten funktionieren.

EINZELSPIELZUG_

Diese Karten repräsentieren außergewöhnliche Spielzüge einzelner Spieler, welche auf der Karte, zusammen mit den Voraussetzungen zur Anwendung, genau beschrieben werden.

Um eine Einzelspielzug-Karte anzuwenden, musst du den Gebrauch gegenüber dem gegnerischen Trainer ankündigen und die Karte aufgedeckt auf den Spieltisch legen.

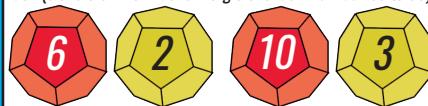
Auf jeder Karte wird genau angegeben, wann diese benutzt werden darf. Sollten mehrere Karten zum selben Zeitpunkt gespielt werden, so darf der Trainer des angreifenden Teams entscheiden, in welcher Reihenfolge die Karten abgehandelt werden. Verzichtet ein Trainer auf das Spielen einer Karte zum entsprechenden Zeitpunkt, so kann er diese erst wieder spielen, wenn die entsprechenden Voraussetzungen erneut eintreffen.

Einzelspielzug-Karten werden nach Gebrauch abgelegt und stehen für den Rest des Spiels nicht mehr zur Verfügung. Lege die abgelegten Karten auf einen entsprechenden Ablagestapel für Einzelspielzüge.

Die Einzelspielzug-Karten können einmalig genutzt werden und geben einem Spieler einen Vorteil beim Durchführen einer Aktion. Weit häufiger wirst du aber die Kombinierten Spielzug-Karten nutzen, da durch diese mehrere Spieler mit nur einem Aktivierungsmarker aktiviert werden können. Des Weiteren werden diese Karten nach Benutzung nicht dauerhaft abgelegt, sondern können vor einem Kick-Off wieder auf die Hand genommen werden. Schauen wir uns an, wie diese benutzt werden.

BEISPIEL ZU MEHREREN WÜRFELN_

In diesem Beispiel hat der Angreifer zwei Würfel zum AUSWEICHEN zur Verfügung, da er die Fertigkeit „Gewandt“ besitzt. Er setzt jeweils einen der Würfel gegen zwei Verteidiger ein, welche einen TACKLE gegen ihn angesagt haben. Da es sich um einen mehrfachen vergleichenden Wurf handelt, legt der aktive Spieler die Reihenfolge fest, in der die einzelnen vergleichenden Würfe gegen die Verteidiger abgehandelt werden (siehe 3.07 Mehrfacher vergleichender Wurf auf Seite 36).



ERFOLG NEGIERT MISSERFOLG ERFOLG

In diesem Beispiel wird der erste Würfelwurf des Verteidigers (2) im zuerst abgehandelten vergleichenden Wurf durch den Erfolg des Angreifers (6) negiert. Der Angreifer bewegt sich 2“, da das AUSWEICHEN erfolgreich war. Der zweite Wurf des Angreifers ist ein Misserfolg (10), während der TACKLE des Verteidigers erfolgreich war (3). Der Angreifer und der Verteidiger gehen zu Boden (AM BODEN).

EINZELSPIELZUG-KARTE_

SCHNELLE VERTEIDIGUNG

- NUTZBAR, BEVOR EINE DEFENSIVAKTION ANGESAGT WIRD.
WÄHREND DIESER DEFENSIVAKTION DARF SICH DER SPIELER DAS DOPPELTE SEINES BEW-WERTES IN DER DEFENSIVBEWEGUNG BEWEGEN.
DER SPIELER DARF KEINE WEITEREN FERTIGKEITEN VERWENDEN, DIE SEINEN BEW-WERT ERHÖHEN.
IN AKTIVIERUNGSSCHRITT 6 ERHÄLT DER SPIELER, DER DIE EINZELSPIELZUG-KARTE VERWENDET HAT, EINEN ERMÜDUNGSMARKER.

EINZELSPIELZUG

TAKKURE

KOMBINIERTER SPIELZUG

Das gemeinsame Training und das eingeübte Zusammenspiel mehrerer Spieler werden durch die Kombinierte Spielzug-Karten dargestellt. Ein kombinierter Spielzug erlaubt es, mehrere Spieler mit nur einem Aktivierungsmarker zu aktivieren.

WANN werden die Karten verwendet:

Der Trainer muss die Nutzung einer Kombinierten Spielzug-Karte ansagen, bevor er einen Aktivierungsmarker zur Aktivierung eines Spielers ausgibt. Hierzu legt er die entsprechende Kombinierte Spielzug-Karte verdeckt neben das Spielfeld.

Kombinierte Spielzüge dürfen nur verwendet werden, wenn einer der Angreifer im Ballbesitz ist und dieser Spieler als aktiver Spieler aktiviert wird. Der Trainer des angreifenden Teams darf jederzeit seine verdeckt gelegte Spielzug-Karte einsehen.

WIE werden die Karten verwendet:

Auf der jeweiligen Kombinierten Spielzug-Karte ist genau beschrieben, wie viele Spieler aktiviert werden dürfen und welche Aktionen diese in welcher Reihenfolge durchführen.

Nachdem ein kombinierter Spielzug angesagt wurde, folgt der Trainer des angreifenden Teams den Aktivierungsschritten unter Beachtung der folgenden Ausnahmen:

- 1. Offensivaktion: Ist BEWEGEN Teil der 1. Offensivaktion, so muss der Trainer nur die Bewegung des Ballträgers (aktiver Spieler) mit Hilfe der Bewegungsmarker kennzeichnen.
 - Im Anschluss an Aktivierungsschritt 2 (Defensive) wird vom Trainer des angreifenden Teams die ausgelegte Kombinierte Spielzug-Karte aufgedeckt. Danach wird die jeweilige 1. Offensivaktion der aktivierten Spieler, die auf der Karte angegeben ist, durchgeführt. Die Spieler können lediglich die Aktion durchführen, die auf der Karte angegeben ist. Ist dies aus irgendwelchen Gründen nicht möglich (z.B. BEWEGEN bei einem Ballträger am Boden), so führt dieser keine Aktion durch.
 - Sollte der Angreifer zu einem Zeitpunkt während dem kombinierten Spielzug einen Wurf durchführen müssen, der kein Erfolg ist, so wird der Spielzug unterbrochen und die weiteren Aktionen und Würfe werden nicht durchgeführt.
 - Ab Aktivierungsschritt 4 (2. Offensivaktion) kann der die Karte ausführende Trainer die Abfolge von Aktionen, welche auf der Karte angegeben sind, unterbrechen und den kombinierten Spielzug frühzeitig beenden.
- Nachdem eine Kombinierte Spielzug-Karte verwendet wurde, wird diese auf einen entsprechenden Ablagestapel gelegt und steht dem Trainer bis zum nächsten Kick-Off nicht mehr zur Verfügung.

Zusammenfassung zu Kombinierten Spielzug-Karten:

1. Sage die Nutzung einer Kombinierten Spielzug-Karte an und lege diese verdeckt auf den Spieltisch.
2. Platziere den Aktivierungsmarker bei dem Spieler, der als aktiver Spieler verwendet wird (der Ballträger).
3. Teile dem anderen Trainer mit, welche der Spieler im kombinierten Spielzug aktiviert werden.
4. Aktivierungsschritt 1 – Nur die Bewegung des aktiven Spielers wird mit den Bewegungsmarkern geplant.
5. Aktivierungsschritt 2 – Der Trainer des verteidigenden Teams muss daran denken, dass während der Defensive nur gegenüber dem Ballträger ein TACKLE angesagt werden kann.
6. Die Kombinierte Spielzug-Karte wird aufgedeckt.
7. Aktivierungsschritt 3: Die Bewegungen der aktivierten Spieler werden in beliebiger Reihenfolge durchgeführt.
8. Aktivierungsschritt 4 – Führe die auf der Karte angegebenen 2. Offensivaktion für die einzelnen Spieler in der angegebenen Reihenfolge durch. Denk daran, dass du den kombinierten Spielzug zwischen den einzelnen Aktionen frühzeitig beenden kannst.
9. Aktivierungsschritt 5 – Führe die notwendigen Messungen und Würfelwürfe durch.
10. Aktivierungsschritt 6 – Lege die Kombinierte Spielzug-Karte auf den Ablagestapel. Sie steht dir bis zum nächsten Kick-Off nicht zur Verfügung.



Ich empfehle dir, die Kombinierten Spielzug-Karten und die Einzelspielzug-Karten bei jedem Durchgang dieses Übungsdrills zu mischen und die entsprechende Anzahl zu ziehen. So kannst du alle Spielzug-Karten ausprobieren. Wiederhole den Übungsdrill so oft du magst. Wenn du dich sicher fühlst, machen wir mit dem nächsten Übungsdrill weiter.

05. TRAININGSSPIEL.

5.01

VORBEREITUNG EINES VOLLSTÄNDIGEN SPIELS

Bevor du mit einem Spiel loslegen kannst, musst du einige Dinge vorbereiten.

- Entfalte das Spielfeld und lege es mit der kurzen Seite des Malfelds (In-Goal Zone) vor dich. Um EINEN VERSUCH ERZIELEN zu können, muss dein Ballträger das gegenüberliegende Malfeld erreichen. Lege die Schablonen, Messstäbe und Marker bereit. Platziert je ein Trainertableau an der kurzen Seite des Spielfelds und das Spielzeittableau neben dem Spielfeld, so dass jeder Trainer es leicht erreichen kann.

- Entscheide dich für ein Team und wähle die vier Spieler, die das aktuelle Spiel bestreiten sollen. Richte die entsprechenden Miniaturen, Spielerkarten und Spielzugkarten.

- Stelle die Spielzug-Decks zusammen:

Einzelzug: Mische die Teamspezifischen und die allgemeinen Einzelzug-Karten gründlich zu einem verdeckten Nachziehstapel zusammen. Platziere den Nachziehstapel neben deinem Trainertableau. Ziehe 4 Einzelzug-Karten vom Nachziehstapel.

Kombinierter Zug: Nimm dir die Teamspezifischen und die allgemeinen Kombinierten Spielzug-Karten. Suche dir aus dem Kartendeck 4 Karten aus, welche du im Spiel benutzen möchtest. In der Halbzeit darfst du deine Kombinierten Spielzug-Karten neu wählen.

Du hast bereits die Grundlagen dieses Sports gemeistert. Jetzt gilt es noch ein paar Kleinigkeiten zu lernen. Es sind Kleinigkeiten, aber wichtig sind sie dennoch. Du wirst alles brauchen, was wir bisher gelernt haben. Der einzige Unterschied zu einem vollständigen Spiel wird sein, dass du ohne das Spielzeittableau spielst. Du spielst bis entweder der Angreifer einen Versuch erzielt oder der Verteidiger den Ball erobert. Nachdem der Angreifer zweimal einen Versuch erzielt hat, tauschen die Trainer die Rollen von Angreifer und Verteidiger.

5.02

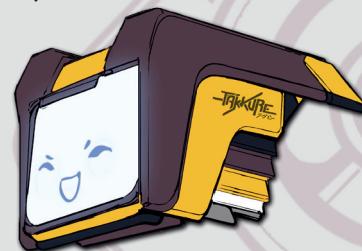
SCHIEDSRICHTER

Im Spiel gibt es keine physische Repräsentation eines Schiedsrichters. Aber in den Regeln wird die Rolle des Schiedsrichters sichtbar. Wenn du einen Schiedsrichter-Wurf machen musst, folgst du dem Vorgehen für einen Münzwurf. Du kannst hierfür entweder eine echte Münze oder den Ballmarker (die beiden Seiten haben unterschiedliche Farben) verwenden. Die Trainer entscheiden, wer Kopf und wer Zahl wählt und werfen die Münze.

Der Schiedsrichter-Wurf wird zu zwei Gelegenheiten verwendet:

Erster Kick-Off des Spiels: Der Gewinner entscheidet, wer den Kick-Off durchführt bzw. annimmt.

Klärung von Unstimmigkeiten: Sollte es bei der Auslegung der Regeln, bei der Bewegung eines Spielers oder anderen Gelegenheiten zu Unstimmigkeiten zwischen den Spielern kommen und sie diese nicht auf Grund der Regeln lösen können, so kann ein Schiedsrichter-Wurf durchgeführt werden. Der Sieger des Schiedsrichter-Wurfs entscheidet über die Auslegung der Regel. Das Ergebnis ist bindend.



Bereit loszulegen? Dann lass uns den Ball durch einen Kick-Off ins Spiel bringen.

KICK-OFF

Durch einen Kick-Off wird der Ball ins Spiel gebracht. Ein Kick-Off wird zu Beginn des Spiels, zu Beginn der zweiten Halbzeit, nach einem erfolgreichen Versuch und nach einem gescheiterten Versuch durchgeführt.

Vor einem Kick-Off muss festgelegt werden, welcher Spieler diesen durchführt:

Zu Beginn des Spiels: Führe einen Schiedsrichterwurf durch. Der Gewinner entscheidet, welches Team den Kick-Off durchführt und welches ihn annimmt.

Zu Beginn der zweiten Halbzeit: Das Team, das zu Beginn des Spiels den Kick-Off nicht durchgeführt hat, führt jetzt den Kick-Off durch.

Nach einem erfolgreichen Versuch: Der Trainer des verteidigenden Teams entscheidet, welches Team den Kick-Off durchführt und welches ihn annimmt.

Nach einem gescheiterten Versuch: Auch hier entscheidet der Trainer des verteidigenden Teams, welches Team den Kick-Off durchführt und welches ihn annimmt.

Ein Kick-Off wird wie folgt durchgeführt:

- Vor dem Kick-Off werden alle Aktivierungsmarker von den Spielern entfernt. Beide Trainer nehmen die zuvor gebrauchten Kombierter Spielzug-Karten wieder auf die Hand.
- Die vier Spieler des Teams, das den Kick-Off durchführt, werden in Kontakt mit ihrer Kick-Off-Linie platziert, ohne dass sie diese übertreten dürfen. Entlang der Linie können die Spieler nach Belieben verteilt werden (siehe Abb. 1).
- Die vier Spieler des annehmenden Teams können an einer beliebigen Stelle ihrer eigenen Spielfeldhälfte platziert werden (siehe Abb.1).
- Der Spieler des kickenden Teams, platziert die Abweichungsschablone irgendwo zwischen der Mallinie und der Kick-Off-Linie des annehmenden Teams. Dabei muss die Schablone jeweils mindestens 1" von der Mallinie, der Kick-Off-Linie und den jeweiligen Seitenlinien des Spielfelds entfernt platziert werden.
- Der Ball ist in der Luft: Nachdem die Abweichungsschablone platziert wurde, dürfen alle Spieler auf dem Feld eine Bewegung mit ihrem zweiten BEW-Attribut durchführen. Hierbei werden zunächst die Spieler des kickenden Teams und dann die Spieler des annehmenden Teams bewegt.
- Nachdem alle Spieler bewegt wurden, führt der Trainer des kickenden Teams einen BAL-Wurf mit einem Spieler seiner Wahl durch.
- Der BAL-Wurf ist ein Erfolg: Der Trainer des kickenden Teams, kann den Ball an einer beliebigen Stelle entlang der Kante der Abweichungsschablone platzieren.
- Der BAL-Wurf ist ein Misserfolg: Der Trainer des kickenden Teams führt einen Abweichungswurf durch und platziert den Ball entsprechend des Wurfresultates.
- Den Ball in der Luft fangen: Nachdem der Ball auf dem Spielfeld platziert wurde, haben die Spieler, welche sich innerhalb von 2" um den Ball befinden, die Möglichkeit, diesen noch in der Luft zu fangen. Der Trainer des annehmenden Teams entscheidet, in welcher Reihenfolge die Spieler einen BAL-Wurf mit einem -2 Modifikator durchführen. Sobald ein Spieler erfolgreich ist, wird er zum Ballträger und es werden keine weiteren Würfe mehr durchgeführt. Nachdem der Kick-Off durchgeführt wurde, wird das annehmende Team zum Angreifer. Der Trainer des angreifenden Teams nimmt sich die Aktivierungsmarker (vergleiche 6.03 Spielzeit auf Seite 47).

Abb. 1: Beispiel zur Aufstellung der Teams während einem Kick-Off



Wir hatten schon gesehen, dass Spieler Verwundungsmarker erhalten können. Was wir noch nicht wissen ist, welche Auswirkungen die Verwundungsmarker haben. Lass uns das also in Erfahrung bringen.



VERLETZUNGEN_

Erhält ein Spieler die gleiche Anzahl an Verwundungsmarkern wie sein PHY-Attribut angibt, oder leidet er an MAXIMALER ERMÜDUNG, so erleidet er eine VERLETZUNG.

Befolge dann die folgenden Schritte:

- Entferne den Spieler vom Spielfeld.
- Entferne alle Verwundungsmarker und Ermüdungsmarker vom Spieler und werfe sie auf der Verletzungstabelle für gewöhnliche Verletzungen.
- Wende die Effekte gemäß Verletzungstabelle an.
- Sollte es der Effekt nicht untersagen, kann der Spieler ab dem nächsten Kick-Off wieder am Spiel teilnehmen.

Die Verletzungstabelle findest du im Glossar auf Seite 50.

FERTIGKEITEN_

Die Spieler haben einzigartige Fertigkeiten, welche Sie von anderen Spielern unterscheiden. Diese Fertigkeiten und was diese bewirken werden auf den Spielerkarten beschrieben. Um anzuzeigen, dass ein Spieler eine aktive Fertigkeit hat, kannst du einen Fertigkeitensmarker verwenden.

Antrainierte Fertigkeiten (gekennzeichnet durch das untenstehende Symbol) stehen dem Spieler nicht zur Verfügung, wenn dieser mindestens einen aktiven Ermüdungsmarker hat.



FERTIGKEITSMARKER



ANTRAINIERTE
FERTIGKEIT

TEAMFERTIGKEITEN_

Die Teams haben, wie einzelne Spieler auch, Fertigkeiten, die sie einzigartig machen. Diese Teamfertigkeiten betreffen jeden Spieler des Teams.

Künftig veröffentlichte Teams, werden eine Beschreibung der Teamfertigkeit in ihrer Teambox enthalten. Alle Teamfertigkeiten können aber auch auf der Homepage www.takkure.com eingesehen werden.

TEAMFERTIGKEITSMARKER_



TEAMFERTIGKEITEN DER TEAMS AUS DEM GRUNDSPIEL_

Yamato: Unerschütterliche Ehre

Erhält ein Yamato Spieler einen Verwundungsmarker, so erhält er ebenfalls einen Teamfertigkeitensmarker.

Diese Marker können abgelegt werden, um einen der folgenden Effekte zu erhalten:

- Lege einen AM BODEN-Marker ab (ein Ballträger kann dies nicht nutzen).
- Drehe einen aktiven Ermüdungsmarker auf seine inaktive Seite.
- Wiederhole einen Intelligenz-Wurf (INT).

Der Effekt erstreckt sich nur auf den Spieler, der den Teamfertigkeitensmarker ablegt. Ein abgelegter Marker kann nicht erneut verwendet werden.

Teriomorphs: Superstars.

Jedes Mal, wenn ein Teriomorph Spieler erfolgreich eine der Aktionen EINEN VERSUCH ERZIELEN, TACKLE oder DURCHBRECHEN durchführt: der Trainer erhält einen Teamfertigkeitensmarker.

Lege die angegebene Anzahl an Teamfertigkeitensmarker ab, um einen der folgenden Effekte zu erhalten:

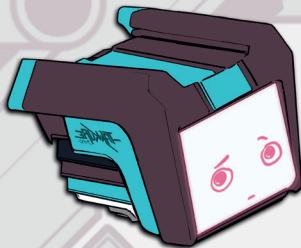
- 1 Teamfertigkeitensmarker: Bevor du einen Wurf durchführst, erhalte einen +1 Modifikator auf das betroffene Attribut (bis zu einem Maximum von +3).
- 3 Teamfertigkeitensmarker: Wiederhole einen Würfelwurf (nur einmal je Wurf).
- 5 Teamfertigkeitensmarker: Nimm eine deiner gespielten Einzelspielzug-Karten vom Ablagestapel zurück auf die Hand.

Wie war das Trainingsspiel? Waren die Übungsdrills hilfreich beim Erlernen von Takkure™? Solltest du dich bereit fühlen, dann ist es an der Zeit ein vollständiges Spiel anzugehen.

Spiele ein paar Partien, um dir die restlichen Regeln zu vergegenwärtigen. Dann kannst du dich für Ligen oder Turniere anmelden und deine Trainerkarriere richtig starten.

Lass uns also die wenigen, letzten Regeln lernen, die dir noch fehlen.

Hast du es bis hier geschafft, dann besitzt du schon ernstzunehmende Fähigkeiten als Trainer. Ich habe es zu Beginn gesagt: Ich glaube du bist für Großes bestimmt. Du weißt schon eine Menge über Takkure™. Ich muss dir nur noch wenig erklären, damit du ein vollständiges Spiel spielen kannst. Zunächst muss ich dir erklären, was ein vollständiges Spiel überhaupt beinhaltet.



Einfach, oder? Jetzt musst du nur noch wissen, wie die Spielzeit in Takkure™ gehandhabt wird. Wir verwenden keine richtige Uhr, um die Spielzeit zu messen. Das klingt auf den ersten Blick etwas ungewöhnlich, aber eigentlich ist es sehr einfach. Ich erkläre es dir.

6.01

VOLLSTÄNDIGES SPIEL_

Ein vollständiges Spiel setzt sich aus zwei Halbzeiten zusammen. Jede Halbzeit endet, wenn die Spielzeit dafür ausläuft. Zwischen den beiden Halbzeiten findet eine Halbzeitpause statt, in der die Trainer die Strategie überdenken und die Spieler sich ausruhen können.

Der Trainer, dessen Team bis zum Ende der zweiten Halbzeit die meisten Versuche erzielt hat, ist der Sieger des Spiels. Sollten beide Teams gleichviele Versuche erzielt haben, so endet das Spiel in einem Unentschieden.

Wie du siehst, gibt es zwischen den beiden Halbzeiten eine Unterbrechung, die sogenannte Halbzeitpause. Lass mich schnell erklären, wie diese abgehandelt wird.

6.02

HALBZEITPAUSE_

Die Halbzeitpause findet zwischen den beiden zu spielenden Halbzeiten statt. In dieser Zeit können sich die Spieler etwas ausruhen und der Trainer kann die Strategie seines Teams für das restliche Spiel überdenken. In der Halbzeit passieren die folgenden Dinge:

- **Alle Spieler entfernen einen Ermüdungsmarker:** Entferne bei jedem Spieler einen Ermüdungsmarker. Du kannst sowohl einen aktiven als auch einen inaktiven Marker entfernen. Der Trainer entscheidet dies für seine Spieler.
- **Der Trainer passt die Strategie an:** Der Trainer darf sich vier Kombierter Spielzug-Karten aussuchen. Diese dürfen sich von den gewählten Karten für die erste Halbzeit unterscheiden.
- **Neue Einzelspielzug-Karten ziehen:** Der Trainer darf eine beliebige Anzahl seiner noch auf der Hand befindlichen Einzelspielzug-Karten ablegen. Im Anschluss zieht er vom Nachziehstapel wieder so viele Einzelspielzug-Karten, bis er wieder vier solcher Karten auf der Hand hat.

SPIELZEIT

Die Spielzeit wird in Takkure™ auf besondere Weise dargestellt. Wir verwenden keine Uhr, sondern das Spielzeittableau. Mit Hilfe des Spielzeittableaus und der Spielzeitmarker wird die Spielzeit bestimmt, werden Aktivierungsmarker erhalten und es wird bestimmt, wann eine Halbzeit endet.

Zu Beginn jeder Halbzeit platzierst du die Spielzeitmarker mit ihrer aktiven Seite nach oben auf den Feldern mit der Nummer 5 (siehe Abb. 1).

Hat der Trainer des angreifenden Teams keine Aktivierungsmarker zur Verfügung, mache das folgende:

Zeigt die aktive Seite des Spielzeitmarkers nach oben: Drehe den Spielzeitmarker auf die inaktive Seite und nimm dir die vier Aktivierungsmarker (siehe Abb. 2). Mit dem Nehmen der Aktivierungsmarker beginnt ein neues Zeitfenster. Dieses hält an, bis alle vier Aktivierungsmarker benutzt wurden.

Zeigt die inaktive Seite des Spielzeitmarkers nach oben: Rücke beide Spielzeitmarker eine Zeile nach unten und drehe diese ggf. um, so dass bei beiden Markern die aktive Seite nach oben zeigt (siehe Abb. 3). Jetzt kann der Trainer des angreifenden Teams den aktiven Spielzeitmarker wieder auf die inaktive Seite drehen, ein neues Zeitfenster öffnen und sich die vier Aktivierungsmarker nehmen (siehe Abb. 4).

In Ballbesitz bleiben:

Sollten alle vier Aktivierungsmarker aufgebraucht sein und das verteidigende Team hat es nicht geschafft, den Ball zu erobern, dann behält das angreifende Team die Rolle als Angreifer und folgt den oben genannten Schritten.

Ablauf der Spielzeit:

Muss ein inaktiver Spielzeitmarker eine Zeile nach unten gerückt werden und befand sich bereits in der Zeile mit der Nummer 1, so endet die Spielzeit der aktuellen Halbzeit und es wird kein neues Zeitfenster geöffnet. Endet die zweite Halbzeit, so endet auch das Spiel.

Den Ball ins Aus schießen:

Befindet sich der Spielzeitmarker auf einem Feld mit der Nummer 1 und das angreifende Team hat weniger Versuche erzielt als das aktuell verteidigende Team, so kann der Trainer sprichwörtlich den Ball ins Aus schießen und damit die aktuelle Halbzeit sofort beenden. Um den Ball ins Aus zu schießen, muss der Trainer dies lediglich gegenüber dem Verteidiger deklarieren.

SPIELZEITTABLEAU



SPIELZEITMARKER

Aktive Spielzeitmarker



Inaktive Spielzeitmarker



Abb. 1: Platziere die aktiven Spielzeitmarker auf den Feldern mit der Nummer 5.



Abb. 2: Um ein neues Zeitfenster zu öffnen und die vier Aktivierungsmarker zu erhalten, drehe den Spielzeitmarker auf seine inaktive Seite.



Abb. 3: War der Spielzeitmarker bereits inaktiv, drehe beide Spielzeitmarker auf die aktive Seite und rücke eine Zeile nach unten.



Abb. 4: Nachdem die Spielzeitmarker eine Zeile nach unten gerückt wurden, drehe den Spielzeitmarker wieder auf die inaktive Seite, um ein neues Zeitfenster zu öffnen und die vier Aktivierungsmarker zu erhalten.



6.04 RAUM BEANSPRUCHEN

Die Spieler bewegen sich über das Spielfeld und beanspruchen Raum dabei.

Als Faustregel kannst du dir merken, dass zwei Spieler nicht den selben Raum auf dem Spielfeld beanspruchen können. Da Takkure™ aber ein dynamisches Spiel ohne Spielfelder ist, kann es durchaus zu Konflikten kommen.

Um diesen zuvorzukommen, gibt es die folgenden Regeln hinsichtlich RAUM BEANSPRUCHEN:

- Ein Spieler beansprucht den Raum seiner Base, an dem Ort, wo er sich gerade befindet. Ein anderer Spieler kann sich nicht durch den Spieler bewegen, sondern muss um ihn herumgehen. Ein Spieler der AM BODEN ist, beansprucht den gleichen Raum, wie ein stehender Spieler.
- Die einzige Ausnahme zur vorgenannten Regel betrifft den aktiven Spieler. Während seiner Bewegung, die er in der 1. Offensivaktion geplant hat, ignoriert er alle anderen Spieler (siehe Abb. 1).
- Der aktive Spieler beansprucht den Raum, wo er sein BEWEGEN IN DER 1. OFFENSIVAKTION beendet. Hierbei hat der aktive Spieler immer Vorrang, um auf dem Spielfeld platziert zu werden. Endet die Bewegung auf einem Gegner, so wird der gegnerische Spieler verschoben, so dass genügend Platz ist, den aktiven Spieler am Endpunkt seiner Bewegung zu platzieren (siehe Abb. 2). Diese Regeln gelten nicht, wenn der aktive Spieler die Bewegung auf einem seiner Teammitglieder beenden würde.
- Das Verschieben gegnerischer Spieler erfolgt so, dass der aktive Spieler genau am Endpunkt auf dem Spielbrett platziert wird und die gegnerischen Spieler die kürzest mögliche Strecke zurücklegen (siehe Abb. 3). Sollte es Zweifel bezüglich der kürzesten Strecke geben, weil der aktive Spieler genau auf dem Verteidiger landet, so entscheidet der Trainer des Verteidigers, wohin dieser verschoben wird (siehe Abb. 4).

Abb. 1: Der aktive Spieler ignoriert beim BEWEGEN IN DER 1. OFFENSIVAKTION die restlichen Spieler.

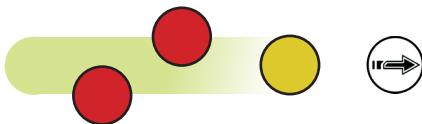


Abb. 2: Befinden sich gegnerische Spieler am Endpunkt, wo der aktive Spieler sein BEWEGEN IN DER 1. OFFENSIVAKTION beendet, so werden die Verteidiger verschoben.

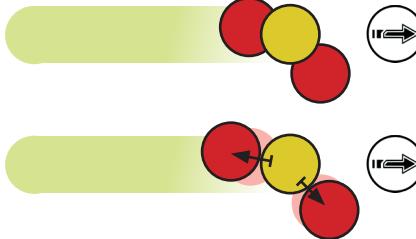


Abb. 3: Beim Verschieben nehmen die Verteidiger den kürzesten Weg, um den Endpunkt der Bewegung freizumachen.

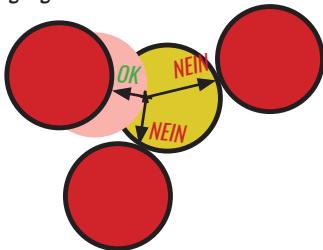
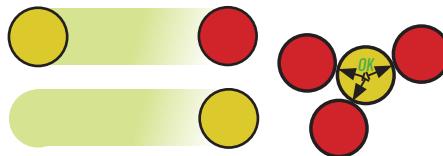


Abb. 4: Endet das BEWEGEN IN DER 1. OFFENSIVAKTION genau auf einem Verteidiger, oder ist der kürzeste Weg nicht eindeutig zu bestimmen, entscheidet der Trainer des verteidigenden Teams, wo die Verteidiger platziert werden.



UMPOSITIONIEREN

Manchmal kann es vorkommen, dass ein Ball oder ein Spieler nach einem Abweichungswurf nicht richtig platziert werden kann, da ein Objekt oder Spieler auf dem Spielfeld dies verhindert.

Bsp.: Nach einem Abweichungswurf landet ein Ball auf einem Spieler und kann nicht platziert werden (siehe Abb. 1).

Für diese Situationen nutzt du die bereits platzierte Abweichungsschablone und folgst den folgenden Schritten:

- Überprüfe, ob der Abweichungswurf ein gerades oder ungerades Ergebnis hatte:

- War das Ergebnis **GERADE**: Bewege das zu platzierende Objekt entlang der Kante der Abweichungsschablone in Richtung der aufsteigenden Zahlen (siehe Abb. 2). Erreichst du die Nummer 12, führe die Bewegung ab der 1 fort.

- War das Ergebnis **UNGERADE**: Bewege das zu platzierende Objekt entlang der Kante der Abweichungsschablone in Richtung der absteigenden Zahlen (siehe Abb. 3). Erreichst du die Nummer 1, führe die Bewegung ab der 12 fort.

Behindern mehrere Objekte die Platzierung des abweichenden Objekts, führe die oben beschriebenen Bewegungen entlang der Kante der Abweichungsschablone fort, bis das Objekt platziert werden kann.

Abb. 1: Der Ball kann nicht platziert werden.



Abb. 2: Umpositionieren bei geradem Ergebnis.



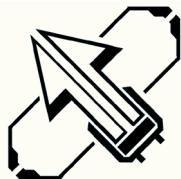
Abb. 3: Umpositionieren bei ungeradem Ergebnis.



AUFSTELLUNG

Ein Team muss immer einen Spieler für jede Position enthalten: Wing, Scrum-Half, Full-Back und Forward.

Auf der Spielerkarte ist angegeben, auf welcher Position der Spieler eingesetzt werden kann. Ein Spieler kann gegebenenfalls auf mehreren Positionen spielen, wird aber nur auf einer Position während dem Spiel eingesetzt. Der Trainer muss vor dem Schiedsrichter-Wurf zu Beginn des Spieles festlegen, welcher Spieler jeweils auf den einzelnen Positionen eingesetzt wird.



WING

Schnelle und geschickte Spieler.



SCRUM-HALF

Spieler mit guten Passfertigkeiten und gutem Spielüberblick.



FULL-BACK

Defensiv ausgerichteter Spieler, guter Tackler.



FORWARD

Offensiv ausgerichteter, großer und starker Spieler.

VERLETZUNGSTABELLE

Folge den Schritten zu Verletzungen (5.04) auf Seite 45.

Verletzungstabelle für gewöhnliche Verletzungen:

1. Ich bin nur müde: Der Spieler erhält einen Ermüdungsmarker und einen Verwundungsmarker.
2. Leichte Kratzer: -1 PHY
3. Platzwunde am Kopf: -2 INT
4. Verletzte Schulter: -1 STR
5. Gebrochener Finger: -1 BAL und -1 STR
6. Gebrochener Zeh: -1 REF und -1" auf das erste BEW-Attribut
7. Verletztes Auge: -2 BAL
8. Angebrochene Rippe: Der Spieler erhält permanent einen aktiven Ermüdungsmarker (dieser kann nicht umgedreht oder entfernt werden).
9. Blockierter Halswirbel: -1 STR, -1 BAL und -1 REF
10. Ausgekugelte Schulter: -2 BAL und -2 STR
11. Verstauchter Knöchel: -2 REF und -2"/-1" BEW (bis zu einem Minimum von 1"/1" BEW)
12. Ernsthafte Verletzung: Dieses Ergebnis kann nicht durch Fertigkeiten modifiziert werden. Würfele auf der Verletzungstabelle für ernsthafte Verletzungen.

Verletzungstabelle für Ernsthafte Verletzungen:

1. Es ist nicht so schlimm wie es aussieht: Der Spieler erhält einen Ermüdungsmarker und es wird erneut auf der Verletzungstabelle für gewöhnliche Verletzungen gewürfelt. (Sollte dort erneut ein 12 gewürfelt werden, wenden den Effekt an.)
- 2-4. Gebrochener Arm: -3 BAL und -3 STR
- 5-7. Gebrochenes Bein: -3 REF und -3"/-2" BEW (bis zu einem Minimum von 1"/1" BEW)
- 8-10. Zertrümmerte Wirbelsäule: -3 REF, -3 STR, -3 BAL und der Spieler muss erfolgreich einen PHY-Wurf ablegen, bevor er eine Aktion durchführen kann.
11. Gebrochener Schädel: Der Spieler verliert alle (!) Fertigkeiten
12. Ernsthafte Verletzung: Entferne den Spieler aus dem Spiel.

Sollten mehrfache Verletzungen dazu führen, dass ein Attribut des Spielers auf 0 oder weniger sinkt, entferne den Spieler aus dem Spiel. Sollte der Ballträger eine Verletzung erleiden, platziere bevor du die Miniatur vom Spielfeld entfernst, die Abweichungsschablone zentriert über dem Spieler und führe einen Abweichungswurf für den Ball durch.

VERLETZUNGSMARKER



Verwende den Verletzungsmarker, falls ein Spieler eine Verletzung erleidet.

GLOSSAR

- 1. Offensivaktion - 19
- 2. Offensivaktion - 23
- Abweichungswurf - 13
- Aktivierung - 19
- Aktivierungsschritte - 19
- Am Boden - 34
- Angreifendes und Verteidigendes Team - 15
- Attribute - 16
- Aufstehen - 35
- Aufstellung - 49
- Ausruhen - 39
- Ausweichen - 28
- Ball aufnehmen - 35
- Ball erobern - 36
- Begriffsdefinitionen - 14
- Bewegen in der 1. Offensivaktion - 20
- Bewegen in der 2. Offensivaktion - 23
- Bewegung durchführen - 22
- Das Spielfeld - 17
- Das Trainertableau - 17
- Defensivbewegung - 22
- Defensive - 11
- Der Ball - 35
- Die Rugby-Regeln - 13
- Die dritte Halbzeit - 51
- Durchbrechen - 28
- Einen Versuch erzielen - 40
- Einzelspielzug - 41
- Ermüdung - 39
- Fangen - 33
- Fertigkeiten - 45
- Gemengewurf - 37
- Halbzeitpause - 46
- Kick-Off - 44
- Kritischer Erfolg und kritischer Misserfolg - 27
- Kombinierter Spielzug - 42
- Marker entfernen - 24
- Maximale Ermüdung - 39
- Mehrere würfel in einer Aktion - 41
- Mehrfacher vergleichender Wurf - 36
- Messen im 5. Aktivierungsschritt - 26
- Modifikatoren - 27
- Normaler Wurf - 26
- Pass vom Boden - 35
- Passen - 32
- Positionsfertigkeiten - 40
- Raum beanspruchen - 48
- Regelpriorisierung - 13
- Schiedsrichter - 43
- Spielerkarte - 16
- Spielmaterialien - 15
- Spielzeit - 47
- Tackle (Deklaration) - 24
- Tackle (Durchführung) - 29
- Teamfertigkeiten - 45
- Teamfertigkeiten der Teams aus dem Grundspiel - 45
- Umpositionieren - 49

- Unter Druck setzen - 21
- Vergleichender Wurf - 26
- Verletzungen - 45
- Verletzungstabelle - 50
- Verwundungswurf und Verwundungen - 27
- Vollständiges Spiel - 46
- Vorbereitung eines vollständigen Spiels - 43
- Wie man misst - 14

DIE DRITTE HALBZEIT

Im Rugby und auch in Takkure™ gibt es eine Tradition: die dritte Halbzeit. Wenn das Spiel offiziell vorbei ist, treffen sich die beiden Teams, um gemeinsam etwas zu essen und zu trinken, sich über das Spiel auszutauschen, zu scherzen und zu singen. Auf diese Weise können Ressentiments abgebaut werden, die eventuell während dem Spiel entstanden sind und enge Bande zwischen den Trainern und Teams geknüpft werden.



Du weißt jetzt alles, was es zu wissen gilt, um ein Spiel zu bestreiten. Ich möchte dich ermutigen unsere Homepage (www.takkure.com) zu besuchen, damit du dich für eine Liga anmelden oder weitere Trainer in deiner Umgebung finden kannst.

SCHNELLÜBERSICHT

AKTIVIERUNGSSCHRITTE

1. 1. OFFENSIVAKTION

- BEWEGEN IN DER 1. OFFENSIVAKTION
- AUFSTEHEN
- PASS VOM BODEN

2. DEFENSIVE

- UNTER DRUCK SETZEN
- BALL EROBERN
- TACKLE
- AUFSTEHEN
- AUSRUHEN

3. BEWEGUNG DURCHFÜHREN

4. 2. OFFENSIVAKTION

- BEWEGEN IN DER 2. OFFENSIVAKTION
- PASSEN
- BALL AUFNEHMEN
- AUSWEICHEN
- DURCHBRECHEN
- EINEN VERSUCH ERZIELEN

5. MESSEN UND WÜRFELWÜRFE

6. MARKER ENTFERNEN

POSITIONSFERTIGKEITEN

Jeder Spieler besitzt mindestens eine Positionsfertigkeit, welche auf seiner Karte angegeben, aber dort nicht erklärt wird, da sie bei mehreren Spielern vorkommt.

Anstürmen: Der Spieler verwendet 2 Würfel beim DURCHBRECHEN.

Defensiver Überblick: Der Spieler bewegt sich bei der Defensivbewegung das Doppelte des zweiten BEW-Attributs.

Gewandt: Der Spieler verwendet 2 Würfel beim AUSWEICHEN.

Präzises Passen: Der Spieler verwendet 2 Würfel beim PASSEN.

Tackling Experte: Der Spieler verwendet 2 Würfel beim TACKLE.

NACHTEILIGE EFFEKTE

Ermüdung hat unterschiedliche Auswirkungen auf die Spieler. Die Effekte sind dabei kumulativ.

1 Ermüdungsmarker: Der Spieler kann seine Positionsfertigkeit und seine antrainierte Fertigkeit nicht mehr verwenden.

2 Ermüdungsmarker: Der Spieler kann nur noch eine BEWEGEN-Aktion je Aktivierung durchführen.

3 Ermüdungsmarker: Der Spieler erleidet einen -1 Modifikator auf die Attribute STR, BAL, REF und INT.

Denkt dabei daran, dass die Effekte kumulativ sind. Ein Spieler mit 3 Ermüdungsmarker erleidet also die Effekte von 1 Ermüdungsmarker, 2 Ermüdungsmarker UND 3 Ermüdungsmarker.

Ein inaktiver Ermüdungsmarker belegt zwar weiterhin einen Platz auf dem Trainertableau, wird aber nicht bei den nachteiligen Effekten berücksichtigt.

PASSMODIFIKATOREN

0" a 2"	+4
2" a 4"	+2
4" a 8"	0
+8"	-2

FANGMODIFIKATOREN

0" a 2"	+2
2" a 4"	0
4" a 8"	-2
+8"	-4

Es wird immer nur ein Modifikator angewendet. Sollte die Entfernung genau zwischen zwei Bereichen liegen, so wendest du den besseren Modifikator an.