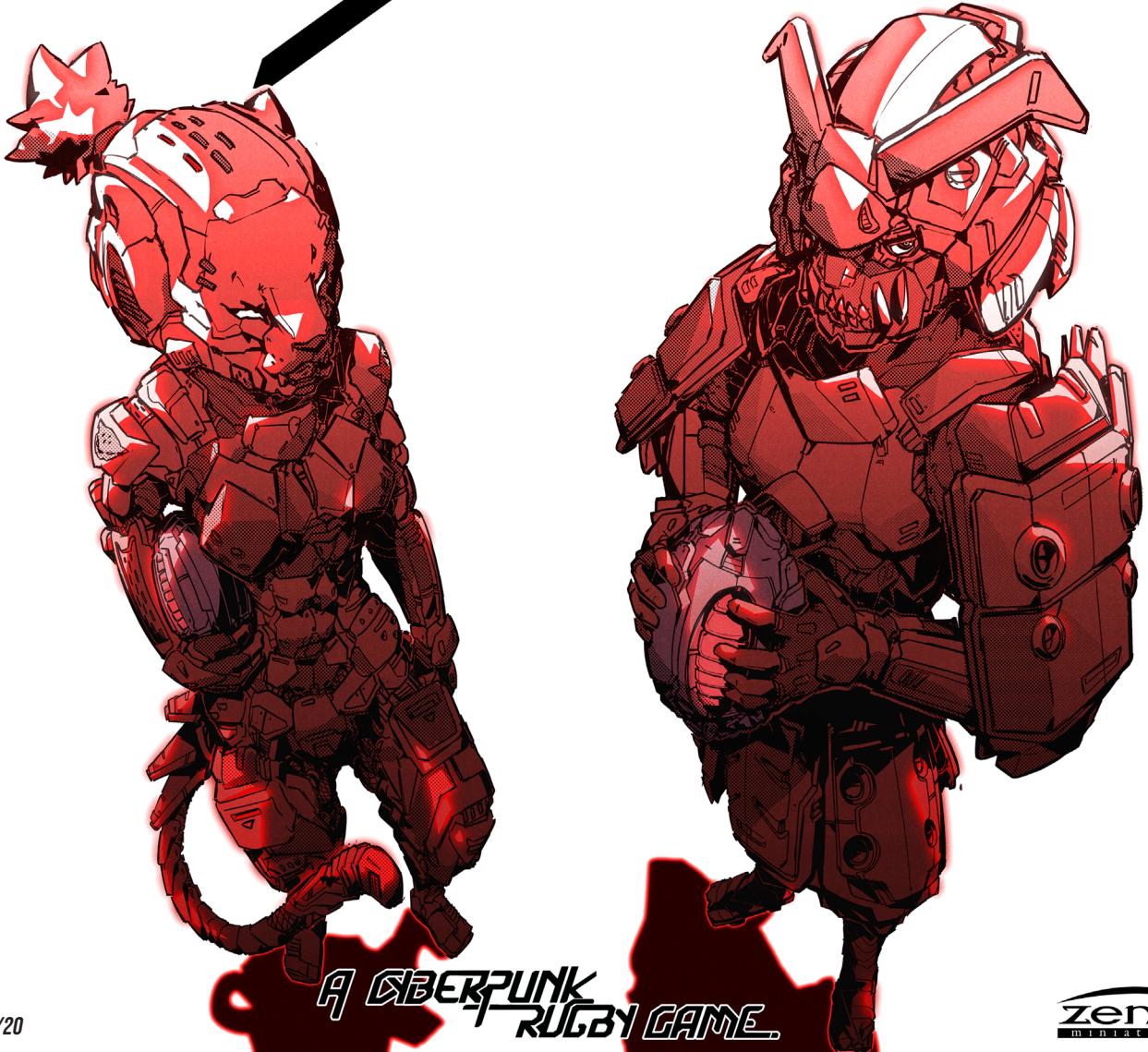


TAKKURE™

REGLAMENTO



MOD. 28/11/20

A CYBERPUNK
RUGBY GAME.

zenit
miniatures

CÓMO USAR ESTE REGLAMENTO_

El reglamento de Takkure™ está dividido en ejercicios. Puedes practicar con los ejercicios a medida que vas leyendo el reglamento, esto te ayudará a asimilar más fácilmente las reglas.

En el reglamento te encontrarás a un personaje que te ayudará en este cometido: Tackly. Él te explicará todo lo que necesitas saber sobre este deporte.

En los ejercicios, las reglas y acciones estarán marcadas con claridad. Pero si no recuerdas en qué ejercicio se explica una determinada regla o acción, puedes consultarlo en el glosario, en la página 41.

Una cosa importante que debes recordar siempre es que éste es un deporte con una larga tradición: Tras un partido, dale la mano al rival y a disfrutar juntos del tercer tiempo.

Gracias por adquirir este juego, esperamos que te diviertas y que disfrutes de este trepidante deporte de manera sana.

El equipo de desarrollo de Takkure™

ÍNDICE_

Toma de contacto – Página 3

Primeros Pasos – Página 8

Pase y juego en equipo – Página 21

El cuadrado de la muerte – Página 24

4vs4 – Página 28

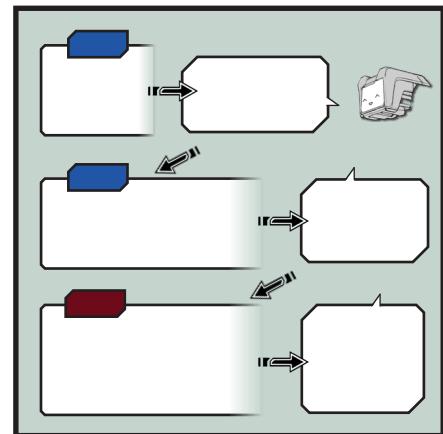
Partidito – Página 33

Fuego Real, Partido – Página 36

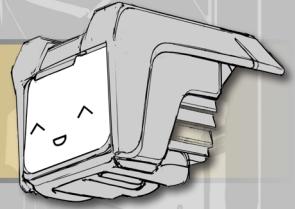
Glosario y tablas – Página 40

CÓMO LEER ESTE REGLAMENTO_

Este reglamento está maquetado como si de un cómic o manga se tratase, con los textos, acciones y reglas distribuidos en viñetas. Así que debes leerlo como tal. Aquí tienes un ejemplo:



00.TOMA DE CONTACTO



Hola, bienvenido, soy Tackly. Me han programado para ayudar a los nuevos entrenadores a asimilar de la mejor manera posible las reglas de Takkure.

¿Por qué dices que quieres ser entrenador? ¿Crees que tienes lo que se necesita para entrenar a los equipos de la Neon First Series? Tener actitud es buena señal, pero solo con eso no será suficiente. Es muy complicado entrenar a un equipo de jugadores hipermotivados, con un temperamento difícil y con modificaciones corporales que no siempre son de buena calidad. Empezaremos por lo básico, debo asegurarme de que conoces las bases de este deporte. Te iré enseñando poco a poco como puedes llegar a ser un gran entrenador y alcanzar la gloria. Porque gloria es lo que todos venís buscando... Pero pocos la logran.

Sé que tienes ganas de pisar el campo, pero antes de empezar con los ejercicios hay algunas cosas que te debo explicar. La teoría no le suele gustar a nadie, pero te ayudará a asimilar mejor el resto de reglas y ejercicios.

Lo primero y más importante es que conozcas de donde viene este deporte y el porqué de sus principales reglas. Takkure™ es una evolución del rugby, un deporte nacido hace más de 200 años, que ha ido cambiando poco a poco hasta ser el deporte que conocemos hoy día y que es jugado en todas las grandes ciudades del mundo.

Y hay 3 reglas muy importantes que Takkure™ heredó de ese deporte:

LAS REGLAS DEL RUGBY_

- 0.01**
- No puedes pasar un balón a otro jugador que esté por delante de ti.
 - Solo puedes placar al jugador portador del balón, y el portador es el único jugador que puede tener contacto con los defensas.
 - Una vez placado, no puedes levantarte mientras seas el portador del balón.

Takkure™ es un deporte competitivo que está en constante evolución. Es probable que alguna regla en el futuro sea aclarada o modificada. Para ello debes tener en cuenta la prevalencia en las reglas.

PREVALENCIA DE LAS REGLAS_

- 0.02**
- Es posible que una regla que esté en una habilidad, carta, equipo, FAQ o expansión, afecte o entre en conflicto con alguna regla descrita en este reglamento. Una regla en una habilidad, carta, equipo, FAQ o expansión prevalecen sobre este reglamento.*

Ahora vamos con cosas más prácticas.

Como te he dicho, empezamos por lo más básico. Así que tengo que asegurarme que sabes medir correctamente. Todas las medidas y el material de este juego está en pulgadas. Si usas normalmente el sistema métrico no te preocupes, es muy fácil adaptarse.

MEDIR_

0.03 En este juego **NO** se puede medir antes de declarar una acción. Solo podrás medir cuando lo indique el reglamento.

En Takkure™ todas las medidas vienen definidas en pulgadas. Indicadas con (") tras la cifra. Una pulgada son aproximadamente 2,5cm. Pero no te preocupes, no tendrás que calcularlo. Entre los componentes tienes todas las reglas necesarias para jugar con las medidas en pulgadas.

Básicamente se mide de dos maneras:

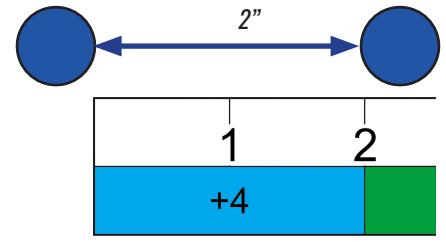
Comprobar una distancia (Fig 1): Para comprobar una distancia entre dos objetos, normalmente miniaturas, mides desde el punto más cercano entre esos dos objetos.

Realizar un movimiento o colocar un objeto: Esto lo llamamos "Mover HASTA" o "Colocar A". En ambos casos debes elegir el borde de la peana que está en la dirección hacia donde vas a mover o colocar ese objeto. Y mover hasta que ese borde llegue a las pulgadas que puedes o quieres mover.

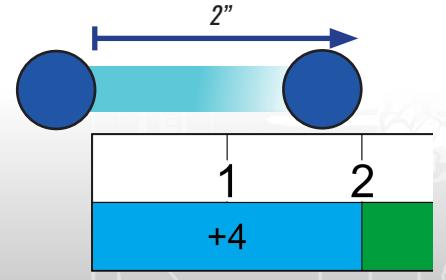
Ejemplo de mover (Fig2): Para medir un movimiento debes elegir un punto de la miniatura, y mover desde ese punto hasta que ese punto esté a las pulgadas máximas que tu valor de movimiento te permite.

Ejemplo de colocar (Fig2): En una regla o habilidad puede poner que debas colocar el balón o un jugador a X pulgadas de ti, pongamos que es a 2", así es como deberías medir ante esta situación.

(Fig1) COMPROBAR UNA DISTANCIA



(Fig2) MOVER HASTA 2" Y COLOCAR A 2"



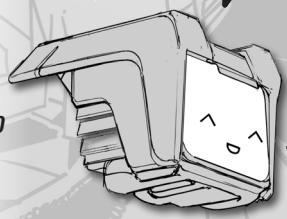
DEFINICIONES_

0.04 - **Entrenador:** Eres tú, la persona física que mueve las miniaturas, tira los dados y se divierte jugando a Takkure™.

- **Jugador:** Es la miniatura que está sobre el campo de juego. Representa a un miembro de uno de los dos equipos que disputan el partido.

- **Equipo:** El conjunto de jugadores, los 4, de un entrenador.

En Takkure™ hay una serie de definiciones que en otros deportes o juegos no tienen el mismo significado, o no se usan. Así que, antes de seguir, es mejor que te deje esto claro.



Siempre que juegues un partido, y durante los ejercicios, habrá un equipo atacante y uno defensor. Esto puede parecer muy básico, casi innecesario ser explicado, pero en algunos momentos del partido esto puede llegar a no estar claro. Así que te lo explico con detenimiento para que, cuando tengas dudas, puedas volver y recordarlo.

EQUIPO ATACANTE Y DEFENSOR_

0.05 *En Takkure™ siempre hay un equipo atacante y uno defensor. Qué equipo es el atacante y cuál el defensor lo define la posesión del balón.*

POSESIÓN DEL BALÓN

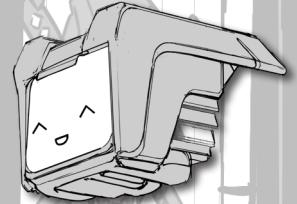
Si un jugador de un equipo tiene el balón, el equipo de ese jugador es el atacante. El otro equipo es el defensor.

Después de un saque de centro, el equipo que recibe el balón en su campo es el equipo atacante.

Pueden darse situaciones en las que el balón no esté en posesión de ningún jugador. Debes tener en cuenta que el equipo atacante solo perderá la posesión cuando un jugador del equipo defensor tenga el balón en sus manos.

Cuando un jugador del equipo defensor tiene el balón en sus manos, pasa a ser el equipo con la posesión del balón, es decir, el equipo atacante.

TOKEN DE BALÓN_



Bueno, dejémosnos de teoría, vámonos al campo. Veamos si tienes lo necesario para entrenar. No, no me refiero a eso... Me refiero al material. Revisa si tienes a mano todo lo de la siguiente lista:

COMPONENTES_

- 4 miniaturas de Yamato y sus cartas.
- 4 miniaturas de Teriomorph y sus cartas.
- Mazo de cartas de jugada: 13 genéricas para cada equipo, 8 de Yamato y 8 de Teriomorph.
- Campo de juego.
- 2x Tablero de entrenador.
- Tablero de tiempo.
- 6x Dados de 12 caras (D12), 3 rojos y 3 amarillos.
- Tokens (marcadores).
- Reglas y plantilla de dispersión.



Si falta algún material, manda un mail a: takkurethegame@gmail.com

Antes de empezar los ejercicios debo explicarte las cartas de jugador y las partes del campo.

CARTA DE JUGADOR_

CARACTERÍSTICAS

MOVIMIENTO (MOV)

Lo veloz que es el jugador, el primer valor son las pulgadas que mueve en ataque y el segundo valor las que mueve en defensa.

CONTROL DEL BALÓN (CdB)

La habilidad del jugador con el balón. El primer valor es el de uso general, el segundo es únicamente para ENSAYAR.

FUERZA (FUE)

Lo fuerte y contundente que es el jugador. Se usa para PLACAR y PERCUTIR.

REFLEJOS (REF)

Lo ágil que es el jugador. Se usa para ESQUIVAR y para evitar caer al suelo.

INTELIGENCIA (INT)

Se usa para algunas habilidades especiales de cartas y jugadores.

PROTECCIÓN (PRO)

Es el blindaje que lleva el jugador, ayuda a evitar daño. Se suma al TCO en las tiradas de resistencia.

TIPO CORPORAL (TCO)

Representa el tamaño y corpulencia del jugador. El máximo de magulladuras que puedes recibir antes de lesionarte es igual a este valor.

Nombre
Ilustración

YOKOZUNA

	4/2			
	7/11			
	8			
	6			
	7			
	0			
	5		40	EMBESTIR
	ARTE MARCIAL			

CUANTO ESTE JUGADOR REALZA UN UN PERCUTIR CON ÉXITO, PUEDES PEDIR AL ENTRENADOR RIVAL QUE REPITA LA TIRADA DE RESISTENCIA (SOLO UNA VEZ).

Tamaño de la peana

Habilidad por posición

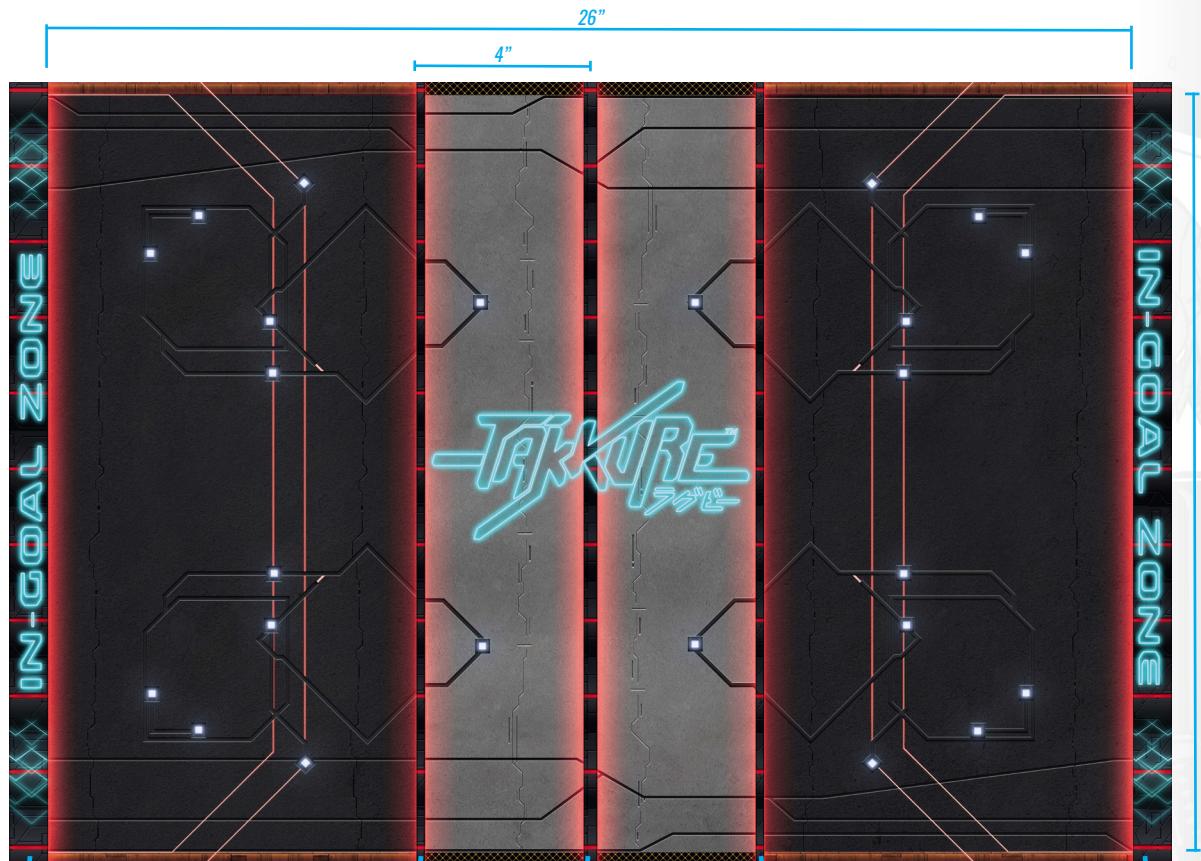
Habilidad del jugador

Descripción de la habilidad del jugador

Indica si la habilidad del jugador es de entrenamiento.

Descripción de la habilidad del jugador

CAMPO DE JUEGO_



Zona de Ensayo

Línea de saque

Línea central

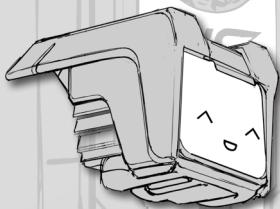
Línea de saque

Zona de Ensayo



Ya conoces la mayoría de componentes del juego.
¿Lo tienes todo? Perfecto, pues despliega el campo, ten a
mano todo el material y ¡vamos allá!

01. PRIMEROS PASOS

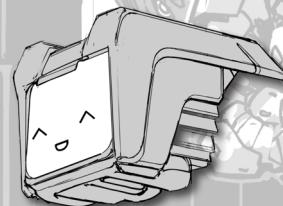


Lo primero que te voy a enseñar es cómo activar a tus jugadores para moverlos por el campo, a defender y cómo ensayar, que es el objetivo de este juego: ensayar más que el entrenador contrario (ensayar es cómo se le llama en rugby a marcar un punto). Pídele a otro entrenador que te ayude, así practicaréis juntos y será más divertido. Si no tienes a nadie a mano puedes controlar tú ambos jugadores, no es muy complicado. Al ser el primer ejercicio nos lo tomaremos con calma, te lo explicaré paso a paso. En los próximos ejercicios ya iremos un poco más rápido.

PREPARACIÓN DEL EJERCICIO_

Coloca el campo con el lado corto frente a ti, sentaos uno frente al otro. Cada entrenador coge un tablero de entrenador, un jugador y su carta. No cojáis el jugador que tiene la peana más grande de momento. Dejad el resto de componentes a mano.

Coloca los jugadores como indica el siguiente esquema.



Elige tú cual de los dos jugadores es el portador del balón. Si estás jugando con otro entrenador, echadlo a suertes o que decida el dueño de la caja. Como te he explicado antes, ahora ese jugador es el jugador atacante.

Coloca el token de Balón sobre la carta de uno de los jugadores.

Ahora vamos a ver cómo activar a un jugador para que realice sus acciones. Es la manera de llevar el balón a la zona de ensayo. Que, recuerda, es lo que tienes que hacer si quieres ganar un partido. El entrenador atacante coge los 4 tokens de Activación, ahora te explico cómo se usan.

ACTIVACIÓN

1.01 El equipo atacante debe usar uno de sus tokens de Activación para activar a uno de sus jugadores. No tiene por qué ser el jugador que tiene el balón.

Coloca el token en el espacio del jugador para los tokens de Activación del tablero de entrenador. Ahora este jugador pasa a ser el **JUGADOR ACTIVO**.

El **JUGADOR ACTIVO** tiene que seguir una serie de pasos para completar la activación.

Una vez finalizada la activación, el entrenador atacante debe seguir usando los tokens de Activación restantes.

TOKEN DE ACTIVACIÓN



Una vez activado un jugador, éste debe obligatoriamente seguir una serie de pasos en el orden establecido.



Ahora vamos a ver los pasos uno por uno. No solo eso, en este primer ejercicio verás de forma guionizada cómo debes actuar para que te ayude a comprender mejor las reglas del juego.

PASOS DE LA ACTIVACIÓN

1.02

1- 1ª ACCIÓN DEL ATACANTE

2- DEFENSA

3- EJECUCIÓN DEL MOVIMIENTO

4- 2ª ACCIÓN DEL ATACANTE

5- MEDIR Y TIRADAS DE DADOS

6- RETIRADA DE TOKENS

Una vez completados finaliza la activación.

1ª ACCIÓN DEL ATACANTE

1.03 El jugador puede realizar una acción de entre las que se encuentran disponibles como 1ª acción:

- **MOVER**
- **LEVANTARSE**
- **PASE DESDE EL SUELO**

Ahora vamos a realizar un **MOVER** para avanzar hacia la zona de ensayo. Voy a explicarte cómo se hace para **MOVER COMO 1ª ACCIÓN**:

MOVER COMO 1ª ACCIÓN_

1.04

Para MOVER como 1ª acción debes marcar el movimiento que vas a realizar usando el token de Movimiento, solo o en conjunto con el token de Giro.

Solo se marca el movimiento del jugador activo: nunca deberás marcar el movimiento de otro jugador que no sea el activo (como en una jugada colectiva).

Puedes marcar de dos maneras el movimiento:

- Usando solo el token de Movimiento: en este caso el jugador realizará un movimiento totalmente recto hasta situarse en contacto con el token de Movimiento.

(Ver Figura 1)

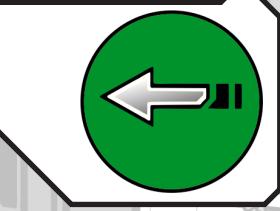
- Usando el token de Giro: Coloca este token entre el jugador y el token de Movimiento. Durante el paso 3, el jugador realizará un movimiento EN LÍNEA RECTA hasta colocarse sobre el token de Giro, y después realizará otro movimiento EN LÍNEA RECTA hasta colocarse en contacto con el token de Movimiento. (Ver Figura 2)

No hay límite de distancia para marcar el movimiento, pero debes tener en cuenta que el jugador solo moverá el máximo de pulgadas que indique el primer valor de su MOV (MOVIMIENTO EN ATAQUE).

Importante: el jugador SIEMPRE se intentará MOVER lo máximo posible. Si deseas mover menos, debes poner el token de Movimiento más cerca: el movimiento del jugador se detendrá al entrar en contacto con el token de Movimiento. (Ver Figura 3)

Recuerda: En este paso solo debes colocar los tokens de Movimiento, no MOVER al jugador. El movimiento se realiza durante el paso 3 de la activación.

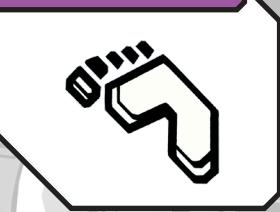
TOKEN DE MOVIMIENTO_



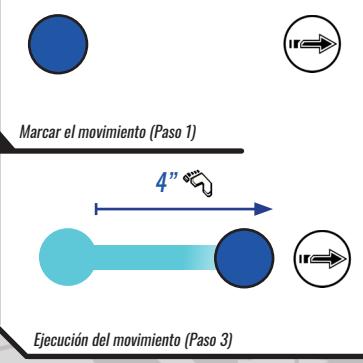
TOKEN DE GIRO_



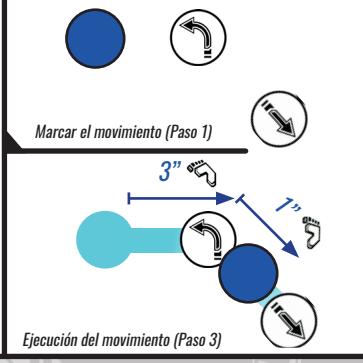
SÍMBOLO DE MOVIMIENTO_



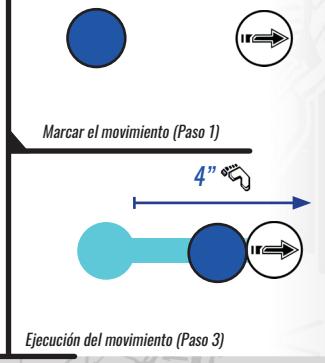
(Fig1) MOVIMIENTO RECTO



(Fig2) MOVIMIENTO CON GIRO



(Fig3) MOVIMIENTO CORTO



Ahora debes indicar el movimiento como en el siguiente ejemplo. La primera vez te recomiendo que lo sigas exactamente. Una vez que lo hayas realizado puedes probar a marcar el movimiento como deseas.



Una vez indicado el movimiento, toca defender. Ahora el entrenador defensor debe declarar qué harán sus jugadores. En este caso el único que hay.

Te iré explicando todas las acciones a medida que avancemos en los ejercicios. Ahora mismo lo que debes hacer es PRESIÓN. ¿Por qué? Porque es una acción que se usa cuando crees que no vas a llegar a PLACAR.

EJERCICIO: MOVER COMO 1ª ACCIÓN_

El jugador activo marca un movimiento totalmente recto hacia el jugador defensor.

- JUGADOR ATACANTE (ACTIVO)
- JUGADOR DEFENSOR



DEFENSA_

1.05

En este punto **TODOS** los jugadores del equipo defensor pueden realizar una acción defensiva, pudiendo ser diferentes cada una de ellas.

Éstas son las acciones disponibles en defensa:

- **PRESIÓN**
- **ROBAR BALÓN**
- **PLACAR**
- **LEVANTARSE**
- **DESCANSAR**

PRESIÓN_

1.06

Esta acción permite Movimiento Defensivo. **PRESIÓN** representa que el jugador está intentando molestar a los jugadores que tiene cerca. Indica que ha realizado esta acción con el token de Presión.

Todos los jugadores atacantes a 2" del jugador que ha realizado la acción **PRESIÓN** se ven afectados. Los jugadores atacantes afectados por la **PRESIÓN** de un jugador defensor sufren un modificador de -1 al valor de la característica asociada a la tirada que realiza.

Un jugador atacante puede verse afectado por varios jugadores defensores que estén realizando la acción **PRESIÓN**.

Los modificadores son acumulables.

TOKEN DE PRESIÓN_



MOVIMIENTO DEFENSIVO_

El movimiento Defensivo es un movimiento que algunas acciones defensivas permiten que realices. Funciona así:



Ahora vamos a realizar el Movimiento Defensivo con el jugador defensor. Sigue el ejemplo a continuación.

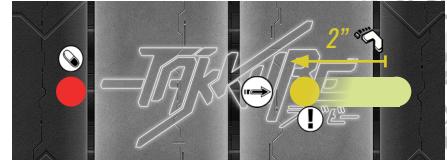
Ahora el jugador defensor ya ha realizado su acción y está más cerca del jugador atacante. Así que vamos a seguir los pasos de la activación para dirigirnos directos a la zona de ensayo. Pero antes ejecutemos el movimiento que hemos marcado en el paso 1.

1.07

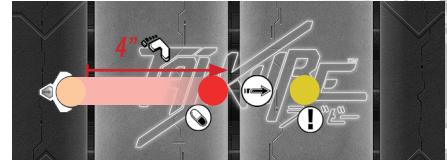
En defensa algunas acciones o habilidades permiten realizar un movimiento. El jugador puede mover como máximo su segundo valor de movimiento. No es necesario marcar los Movimientos Defensivos, puedes realizarlos en la dirección que quieras y no tienen porque ser totalmente rectos. Declara la acción defensiva, mide y mueve al jugador. Ten en cuenta que el resto de jugadores obstaculizan el movimiento. La acción se realizará tras moverse.

EJERCICIO: MOVIMIENTO DEFENSIVO Y EJECUCIÓN_

Movimiento Defensivo: Realiza un Movimiento Defensivo de 2" directamente hacia el jugador atacante.



Ejecucion del Movimiento (Paso 3): Mueve 4" directamente hacia el token de Movimiento.



EJECUCIÓN DEL MOVIMIENTO_

1.08

En este paso el jugador activo realiza el movimiento que había marcado. Debes marcar con un token de Jugador Activo el lugar donde está el jugador antes de realizar el movimiento.

Recuerda que el movimiento es en línea recta, por el camino más corto posible, todo lo que le permita su Movimiento de ataque hasta ponerse en contacto con el token de Movimiento, si no llega al token de Movimiento no pasa nada.

El jugador activo siempre tiene prioridad para colocarse sobre el tablero de juego, y en este paso, ignora a los jugadores rivales durante su movimiento. Cuando finaliza el movimiento, desplaza a todos los jugadores rivales que impidan colocar al jugador activo en su posición final.

Si tienes dudas sobre esto puedes consultar las reglas de ocupación de espacio, página 38.

TOKEN DE JUGADOR ACTIVO_



Sigamos con los pasos de una activación. Ahora el jugador activo debe realizar una segunda acción.

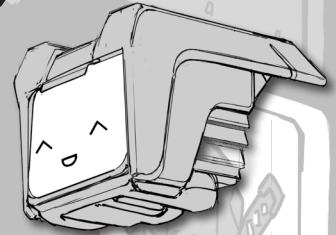
2ª ACCIÓN DEL ATACANTE_

1.09

Como segunda acción el jugador activo puede realizar una de las siguientes acciones:

- **MOVER COMO SEGUNDA ACCIÓN**
- **PASE**
- **RECOGER BALÓN**
- **ESQUIVAR**
- **PERCUTIR**
- **ENSAYAR**

Como aún estáis lejos y no hay compañeros a los que pasarles el balón, vuelve a **MOVER**. Este movimiento es diferente al que hemos hecho antes, te lo explico.



MOVER COMO 2ª ACCIÓN_

1.10

Para realizar un **MOVER** como segunda acción no es necesario que uses los tokens de Movimiento.

Simplemente puedes mover el jugador hasta el máximo de su Movimiento de Ataque en la dirección que desees, este movimiento no tiene porque ser recto.

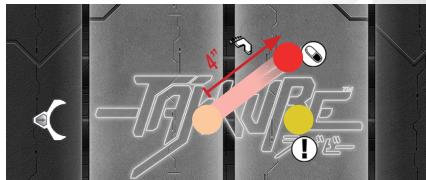
Durante este movimiento el resto de jugadores sí que bloquean tu movimiento.

Consulta Ocupación de Espacio pagina 38.

Ahora vuelve a **MOVER** al jugador atacante como en el ejercicio anterior. El movimiento es para que intentes pasar lo mas lejos posible del defensor, pero continuar avanzando para **ENSAYAR**.

EJERCICIO: MOVER COMO 2ª ACCIÓN_

Mueve 4" como indica la figura. Recuerda que no es necesario marcar cuando mueves como segunda acción.



Como es la primera activación y no ha habido contacto entre los dos jugadores, no hay nada que medir ni ningún dado que tirar, el paso 5 no tiene ahora aplicación. Esto lo veremos en la próxima activación de los jugadores.

En el último paso de la activación se retiran algunos tokens, este paso es sencillo pero no debes olvidarte de él.

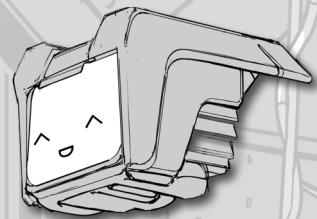
RETIRADA DE TOKENS_

1.11

Retira todos los tokens de Presión, de Movimiento y el de Jugador Activo. Los jugadores del equipo atacante que no hayan sido activados pueden retirar un token de Suelo.

Aclaración: Un jugador en el **SUELO** que tuviera el Balón al principio de la activacion se considera activado durante este paso.

Ahora has visto qué pasos debes seguir durante la activación de un jugador. Puede parecer tedioso, pero es como entrenar hasta que adquieres memoria muscular, con un poco de práctica saldrá solo y verás que el juego es muy rápido y fluido. Pero solo hemos visto una parte muy básica: El orden que se sigue al ejecutar una acción y el movimiento. Como ves, los jugadores ahora están muy cerca y el jugador defensor podrá intentar PLACAR al jugador atacante. Así que sigamos con el ejercicio y veamos que pasa. Coge otro token de Activación, colócalo sobre la carta del jugador que porta el balón, que ya tendrá dos.



Volvamos a seguir el orden de activación de una miniatura:

1- 1ª Acción del atacante

Recuerda que debes marcar el movimiento con los tokens de Movimiento, no realizarlo. Si quieres hacer un cambio de dirección durante el movimiento, usa el token de Giro para que quede claro. Recuerda que siempre moverás el máximo de pulgadas intentando alcanzar el token de Movimiento.

2- Defensa

En este punto es cuando el defensa debe elegir que acción realizar. Está muy cerca, así que es el momento de intentar PLACAR. Sé que ya estás oliendo la sangre, así que vamos a ver cómo se hace un PLACAR.

EJERCICIO: MOVER COMO PRIMERA ACCIÓN_

Como este ejercicio es el primero y aún estas aprendiendo, marca el siguiente movimiento.



PLACAR (DECLARACIÓN)_

1.12

Esta acción permite Movimiento Defensivo.

La condición principal es que solo puedes PLACAR al jugador portador del balón, SEA O NO EL JUGADOR ACTIVO. Es decir, podrías PLACAR a un jugador que no se haya activado, siempre que sea el portador del balón (debe ser el portador en el momento de la declaración de la acción defensiva).

Debes declarar a qué jugador y en qué punto vas a intentar PLACAR antes de medir la distancia y realizar el Movimiento Defensivo.

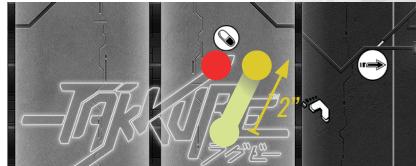
Puedes PLACAR sobre el jugador o en cualquier punto del movimiento que ha marcado durante el paso 1 de la activación.

Una vez decidido el punto, mide y colócate lo más cerca posible de él.

EJERCICIO: DEFENSA_

Ahora estás lo suficientemente cerca de la trayectoria del jugador activo como para PLACAR.

El entrenador defensor mueve su jugador hasta colocarse en el punto marcado en el esquema.



3- Ejecución del movimiento

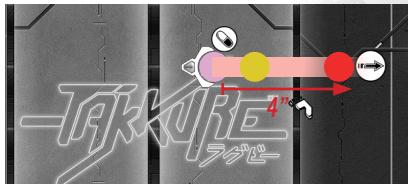
El jugador activo realiza el movimiento que ha marcado. Recuerda que el jugador activo no ve interrumpido nunca su movimiento durante este paso.

Si tienes dudas sobre esto consulta ocupación de espacio, página 38.

Como verás, el jugador activo pasa por encima del jugador defensor y se intentará colocar en contacto con el token de Movimiento. Pero ya sabe que el jugador defensor le está placando, así que podrá decidir que acción hará ahora.

EJERCICIO: EJECUCIÓN DEL MOVIMIENTO

Mueve el jugador Activo 4" hacia el token de Movimiento.



4- 2ª acción del atacante

Realizado el movimiento, vamos a ver qué puede hacer el jugador atacante para enfrentarse al PLACAR declarado por el jugador defensor.

Te explicaré qué cosas puedes hacer, dependiendo de las diferentes situaciones que te encontrarás.

ESQUIVAR: Esto te permitiría realizar un pequeño movimiento adicional si tienes éxito en la tirada de dados y alejarte del defensor. Es muy útil si el jugador tiene un alto valor en su característica de REF.

PERCUTIR: Esta acción no proporciona movimiento extra, pero derriba al jugador rival en caso de tener éxito. Úsalo con un jugador con un alto valor en FUE.

Elige una de las dos, dependiendo de la FUE o REF que tenga el jugador que has escogido para el ejercicio.

Una vez elegida tu segunda acción vamos a ver quién logra su objetivo. Para ello tenemos que ver cómo funcionan las tiradas de dados en Takkure™. Ahora sí, vamos al paso 5 que es donde se realizan las tiradas, pero antes debemos comprobar las distancias para aplicar los modificadores.

MEDIR DURANTE EL PASO 5_

- 1.13** Durante este paso es cuando se realizan las mediciones que no son requeridas por una acción de movimiento. Por ejemplo: mide si algún jugador atacante está a menos de 2" de un jugador defensor que ha realizado PRESIÓN o la distancia entre dos jugadores para un PASE. Una vez comprobadas todas las distancias para determinar los modificadores a aplicar, realizaremos todas las tiradas necesarias para ver qué acciones han tenido éxito.

TIRADA NO ENFRENTADA_

- 1.14** La tirada no enfrentada sirve para saber si un jugador tiene éxito cuando realiza una acción. Se realiza una tirada NO enfrentada cuando ningún jugador del equipo rival interviene en la acción. Así que solo debe tener éxito en su tirada para que la acción tenga éxito. Para realizar una tirada no enfrentada lanza un dado de doce caras (D12), el valor en el dado debe ser igual o inferior al valor de la característica asociada a la acción. Si es superior, falla y la acción no se realiza.

EJEMPLO DE TIRADA NO ENFRENTADA_

Fuerza (FUE) 7
Resultado en el dado:



ÉXITO



FALLO

TIRADA ENFRENTADA_

- 1.15** La tirada enfrentada se realiza cuando varios jugadores pugnan por el éxito de una acción y sirve para saber que jugador entre todos los que intervienen tiene éxito.
- En una tirada enfrentada cada jugador realiza una tirada y la compara con la característica que usa la acción que ha declarado. Es como una tirada NO enfrentada pero el éxito depende del resultado en los dados del resto de jugadores. En una tirada enfrentada solo un jugador puede tener éxito.
- **Si todos fallan:** pues eso, todos fallan. Si la acción que ha realizado el jugador tiene algún efecto adverso por fallar, aplícalo.
 - **Si solo uno tiene éxito:** ese jugador es el ganador de la tirada y tiene éxito en su acción. El resto de jugadores han fallado, sigue los posibles efectos que tengan las acciones que han realizado.
 - **Si varios jugadores tienen éxito:** En este caso debes comparar el resultado de los dados: el jugador con el valor más alto en el dado es el ganador, ha tenido éxito en su acción y aplica los efectos de ésta. El resto de jugadores no aplican los efectos de la acción, sus tiradas son anuladas (si han realizado Movimientos Defensivos, estos se mantienen).
 - **Empate:** Varios jugadores tienen éxito, y además el número en la tirada es el mismo. En este caso se considera que estos jugadores no aplican los efectos de la acción. Ambas tiradas son ANULADAS (si han realizado Movimientos Defensivos, estos se mantienen).

EJEMPLOS DE TIRADAS ENFRENTADAS

Si todos fallan:

Ambos Fuerza (FUE) 7



FALLO



FALLO

Si solo uno tiene éxito:

Ambos Fuerza (FUE) 7



ÉXITO



FALLO

Si varios jugadores tienen éxito:

Ambos Fuerza (FUE) 7



ÉXITO



ANULADA

Empate:

Ambos Fuerza (FUE) 7



ANULADA



ANULADA

MODIFICADOR

1.16

Un modificador es un número, positivo o negativo, que modifica el valor de la característica, representando si es más fácil o más difícil realizar una acción. Estos modificadores se aplican a la característica asociada a la acción antes de lanzar los dados.

Los modificadores vienen determinados por reglas, habilidades o acciones.

EJEMPLO DE MODIFICADOR

El jugador activo quiere realizar un PASE a 3", pero está siendo presionado por un jugador defensor.

Control del Balón Jugador (CdB): 7

PASE a 3": modificador de: +2

PRESIÓN: modificador de -1

CdB del jugador total: $7+2-1=8$

CRÍTICO Y PIFIA

1.17

Si en una tirada sacas un 1, se considera crítico. Y si sacas un 12, se considera pifia.

Crítico: Un crítico siempre gana a la tirada del rival independientemente de si su resultado en el dado es mayor. Además, los críticos pueden provocar efectos beneficiosos para el jugador que vienen indicados en la descripción de la acción que está realizando.

Si varios jugadores tienen éxitos críticos se considera un empate.

Pifia: Un 12 en un dado siempre es un fallo, independientemente del valor de la característica.

Ya has visto las tiradas. En realidad queda alguna más por ver, pero ya te la explicaré cuando llegue el momento. Ahora te explicaré como funcionan las acciones que ha realizado el jugador atacante y vamos a ver qué pasa cuando tienes éxito con una u otra acción.



ESQUIVAR_

1.18 Solo puedes **ESQUIVAR** si un jugador defensor ha declarado una acción de **PLACAR** contra este jugador.

Realiza una tirada con el atributo de **REFLEJOS (REF)**.

Si tienes éxito: Mueve 2" en cualquier dirección.

Si fallas: No hay efecto.

Si el éxito es crítico: Mueve 4" en cualquier dirección.

ESQUIVAR es muy útil cuando crees que con ese movimiento adicional evitarás otros placajes en la siguiente activación. O si tu jugador tiene un valor de REF alto o alguna habilidad que le permite tirar más de un dado.

PERCUTIR_

1.19 Solo puedes **PERCUTIR** si un jugador defensor ha declarado una acción de **PLACAR** contra este jugador.

Realiza una tirada con el atributo de **FUERZA (FUE)**.

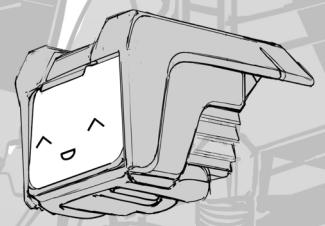
Si tienes éxito: El jugador golpeado cae al suelo y realiza una tirada de **RESISTENCIA**

Si fallas: No hay efecto.

Si el éxito es crítico: El jugador golpeado cae al suelo y recibe una **MAGULLADURA**

*PERCUTIR es una buena manera de quitarte un defensor de encima. Si consigues tirarlo al suelo perderá una acción en **LEVANTARSE** y es tu oportunidad de llegar a la zona de ensayo. Evidentemente, los jugadores con habilidades que mejoran la acción **PERCUTIR** y una alta **FUE** son los que siempre usan **PERCUTIR**. Éste es un juego de contacto, así que no debes extrañarte si hay algunos golpes. Ten siempre en cuenta que solo el jugador portador puede **PERCUTIR**.*

*En este punto del ejercicio ya sabes que la tirada será enfrentada, porque el jugador defensor está afectando al jugador atacante con su acción. Así que vamos a ver como funciona la acción **PLACAR**.*



PLACAR (EJECUCIÓN)_

1.20

Para PLACAR se usa la característica de FUERZA (FUE).

Si en tu Movimiento Defensivo no llegas a entrar en contacto con el jugador activo o su trayectoria, se considera que has fallado la tirada.

Si en tu movimiento entras en contacto con el jugador o con su trayectoria, ten en cuenta que su trayectoria a partir del paso 3 de la activación es desde el token de Jugador Activo hasta el jugador activo, realiza una tirada con el atributo de FUERZA (FUE). Esta tirada puede ser enfrentada o NO enfrentada dependiendo de la segunda acción que realice el jugador atacante.

Si tienes éxito: El jugador defensor se coloca en contacto con el jugador activo siguiendo la trayectoria más corta posible (FIG1). Ambos jugadores caen al suelo, el jugador portador realiza una tirada de RESISTENCIA.

Si fallas: Realiza una tirada de REF, si fallas caes al suelo y debes realizar una tirada de RESISTENCIA.

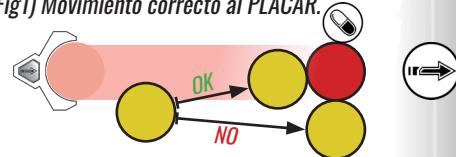
Si tu tirada ha sido anulada: La acción posterior al Movimiento Defensivo no se realiza, pero no caes al suelo.

Si el éxito es crítico: Igual que en el éxito, pero además, el portador recibe el token de Magulladura sin tirada de RESISTENCIA.

PLACAR es la base de la defensa, por regla general es la mejor manera de parar el ataque y una vez que el jugador atacante está en el suelo robarle el balón.

Como verás, aquí hay una serie de cosas que no te he explicado aún: la tirada de RESISTENCIA, la MAGULLADURA y el suelo. Más adelante veremos qué efectos tienen. Lo único que debes hacer ahora es que si por una acción el jugador cae al suelo debes indicarlo con un token de Suelo.

(Fig1) Movimiento correcto al PLACAR.



Ahora que ya sabes como funcionan las tiradas, los modificadores y las acciones, realiza las tiradas para determinar qué jugador tiene éxito.

¿Cuál ha sido el resultado de la tirada?

- Si el jugador atacante golpea al jugador defensor, éste acabará en el suelo, realiza el paso 6 de la activación y ve a **“acaba el ejercicio”** ya que el jugador atacante podrá ENSAYAR a placar.

- Si el jugador defensor logra PLACAR al jugador atacante, ha logrado detener el ataque. Realiza el paso 6 y ve a **“acaba el ejercicio”**.

- Si el jugador atacante logra ESQUIVAR al jugador defensor y el defensor cae al suelo, ha perdido toda oportunidad de parar el ataque. Realiza el paso 6 y ve a **“acaba el ejercicio”**.

- Si el jugador atacante logra ESQUIVAR al jugador defensor pero el defensor sigue en pie. Pasa al paso 6 y ve a **“el ejercicio continúa”**.

“Acaba el ejercicio” y **“el ejercicio continúa”** puedes encontrarlos en la página siguiente.

6- Retirada de tokens

Recuerda: quita el token de Jugador Activo, los de Movimiento y el de Presión (si lo hay).

Ahora, según lo que haya pasado en la tirada, mira que debes hacer.

- Acaba el ejercicio:

Puedes volver a empezar de 0, ve al principio del ejercicio y vuelve a comenzar. Te recomiendo que sigas paso a paso todo lo explicado un par de veces para que comprendas bien como funciona la activación y sus pasos.
 Cuando te sientas preparado, podrás colocar el token de Movimiento y realizar el Movimiento Defensivo como quieras, en ese momento ve a **“Movimiento libre”**.

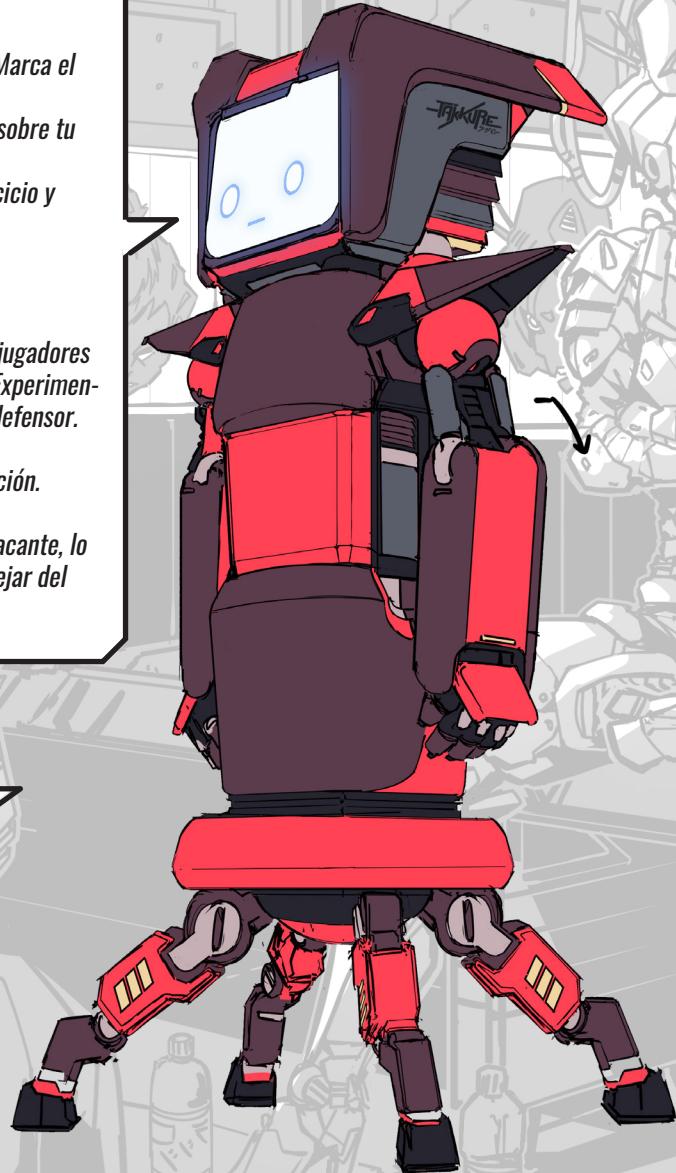
- El ejercicio continúa:

Vuelve a colocar un token de Activación sobre la carta del jugador portador. Marca el siguiente movimiento.
 Sigue los pasos de la activación. El defensor intentará PLACAR directamente sobre tu jugador.
 Ahora realiza el resto de pasos de la activación como hemos hecho en el ejercicio y comprueba el resultado como has hecho antes.
 Sea cual sea el resultado ve a **“Acaba el ejercicio”**.

- Movimiento libre:

Ahora es el momento de que pruebes cosas: reinicia el ejercicio, coloca a los jugadores en sus puntos de inicio, pero esta vez realiza los movimientos como quieras. Experimenta, prueba cómo puedes realizar el movimiento para ponérselo más difícil al defensor. Solo ten en cuenta un par de cosas:

- Debes llegar al borde contrario antes de que te quedes sin tokens de Activación.
- No puedes mover hacia atrás (esto es solo para agilizar el ejercicio).
- Recuerda que si el jugador defensor NO entra en contacto con el jugador atacante, lo ideal es volver a MOVER. Ya hemos explicado cómo funciona. Así te podrás alejar del defensor e ir a la zona de ensayo.



¿Qué tal el primer ejercicio? Como te he dicho al principio, en la repetición está el secreto del éxito. Si quieres repetir vuelve al principio del ejercicio y repite todos los pasos. Puedes empezar de nuevo las veces que quieras y probar todas las opciones de acción y movimiento que tienes a tu disposición. Podéis intercambiar quién es el atacante y el defensor para que lo probéis los dos. Repetir este ejercicio es una buena manera de asimilar los conceptos más básicos del juego.

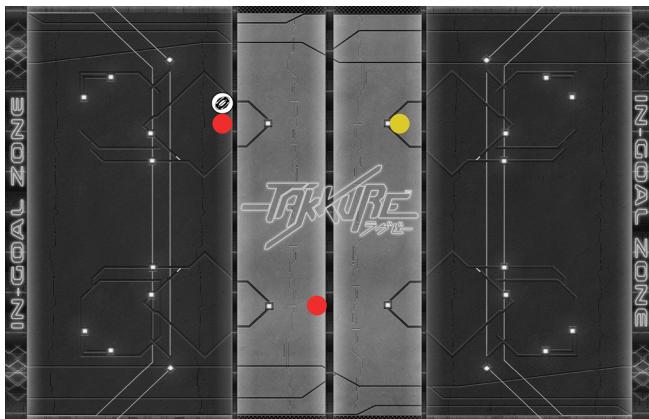
Quando estás listo pasamos al ejercicio 2: vamos a pasar un poco el balón.

02. PASE Y JUEGO EN EQUIPO

PREPARACIÓN DEL EJERCICIO_

Para practicar el PASE haremos un ejercicio desequilibrado. Decide cuál de los dos entrenadores será el atacante y cuál el defensor. El atacante contará con dos jugadores y el defensor con uno.

Coloca a los jugadores como indica la figura.



Te has decidido a seguir avanzado, así que vamos a pasar un poco el balón. El PASE de balón es la forma más fácil de romper una defensa. El objetivo de un PASE siempre es lograr una ventaja: ya sea porque consigues crear un hueco, le das el balón a tu jugador con mejor FUE, enfrentas a un jugador con mucho REF con un defensor con poca FUE... La profundidad del juego es enorme. Sea como sea, el PASE es básico para tener mejores oportunidades de ganar un partido.

Volvemos a seguir los pasos que tiene una activación, como hemos visto en el ejercicio 1, pero en este caso el entrenador atacante solo podrá realizar la acción PASE. Intenta superar al defensa solo pasando balones. Teniendo esta superioridad debería ser fácil, pero tal vez necesites algo de práctica. Coge los 4 tokens de Activación y usa uno para activar al jugador portador del balón. Primero intenta que el balón le llegue al jugador que ahora está por delante de ti. Después ve intercambiando el balón entre tus jugadores para superar al defensa.

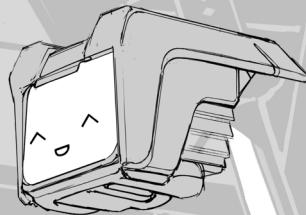
Éste es un ejemplo de cómo podrías hacerlo. (FIG 1)

(Fig1) EJEMPLO DE CÓMO HACER EL EJERCICIO



El jugador activo marca el movimiento directamente hacia el defensa (1). Así que el defensa mueve directamente hacia él intentando placarlo, pero no llega, lo que le obligará a realizar una tirada de REF por placaje fallido (2). Así que el atacante realiza un segundo movimiento para colocarse por delante de su compañero y poder realizar el pase en la siguiente activación, y además quedándose fuera del alcance del PLACAR del defensor (3).

Para que en la segunda activación del atacante, el defensor pueda estar lo suficientemente cerca, podría haber realizado una PRESIÓN con un movimiento en diagonal (4).



Te explicaré cómo funciona el PASE para que puedas hacerlo.

PASE_

2.01

Para que un jugador pueda realizar un PASE, debe ser el portador del balón. Recuerda que no puedes pasar el balón a un jugador que se encuentre por delante de ti.

El jugador activo puede realizar el PASE desde cualquier punto de su movimiento. Puedes decidir hacerlo en un punto u otro dependiendo de las acciones de los jugadores defensores. Si eliges un punto donde el jugador defensor no ha entrado en contacto con la trayectoria del jugador activo la tirada sería NO enfrentada (FIG 1). Si el PASE es en un punto posterior a la acción del defensor la tirada será enfrentada (FIG 2). Realiza una tirada con la característica de CdB (Control del Balón).

El PASE siempre sufre modificadores, durante el paso 5 de la activación compruebas la distancia entre las dos miniaturas: el jugador activo (pasador) y el jugador que va a recibir el balón (receptor). Aplica el modificador según lo indique la tabla de modificadores al PASE. Solo se aplica un modificador, en caso de que la distancia esté justo entre 2 franjas, aplica el mejor modificador.

Si tienes éxito: El balón llega a las manos del jugador receptor. Coloca el balón sobre la carta del jugador receptor.

Si fallas en una tirada no enfrentada: El jugador receptor realiza una RECEPCIÓN DE BALÓN.

Si tienes éxito crítico: El balón llega a las manos del jugador receptor. Coloca el balón sobre la carta del jugador receptor. El jugador receptor puede realizar un movimiento de hasta 2".

Si en una tirada enfrentada todos fallan: El jugador receptor realiza una RECEPCIÓN DE BALÓN.

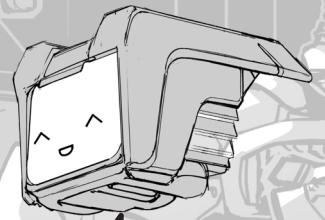
Si en una tirada enfrentada tu tirada es anulada o es un fallo y tu rival tiene éxito: El PASE no se realiza, no hay tirada de recepción. Sufres la acción del jugador defensor.

CONTROL DEL BALÓN_



MODIFICADORES AL PASE_

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

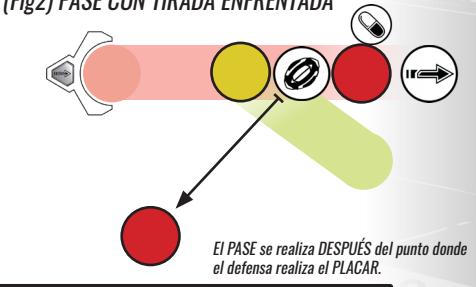


Vale, tu PASE es muy malo, pero el jugador receptor tiene algo que decir al respecto. Cuando fallas un PASE aún existe la posibilidad de que el jugador receptor coja ese balón. Para comprobar si tiene éxito realiza una tirada de RECEPCIÓN DE BALÓN

(Fig1) PASE NO ENFRENTADO



(Fig2) PASE CON TIRADA ENFRENTADA



RECEPCIÓN DEL BALÓN_

2.02 Cuando un PASE falla, el jugador receptor tiene una oportunidad de coger ese balón.

Realiza una tirada, no enfrentada, de CdB teniendo en cuenta los modificadores de la tabla de recepción, según la distancia que hay entre los jugadores que intervienen.

Si tienes éxito: el PASE se ha realizado correctamente y el receptor es ahora el portador del balón. Coloca el balón sobre la carta del jugador receptor.

Si fallas: el balón cae al suelo y se dispersa mediante una tirada de dispersión como si estuviese en la misma posición que el receptor del PASE.

¿Tirada de dispersión? Esto aún no te lo había explicado. Bueno, es el momento. Hay situaciones en la que tienes que decidir un movimiento aleatorio. En este caso lo usaremos para el balón, pero puede servir para más cosas. Si una regla te indica que realices una tirada de dispersión sigue esta regla.

TIRADA DE DISPERSIÓN_

2.03 En algunos casos el juego te pedirá que realices una tirada de dispersión. Usa la plantilla de dispersión para determinar aleatoriamente donde se mueve ese objeto (como el balón por ejemplo). Para hacer esto coloca la plantilla con el objeto que sufre la dispersión en el centro y con el número 1 en la dirección del ataque. Tira un dado y comprueba el resultado. Coloca el objeto fuera de la plantilla, en contacto con la punta de la flecha que coincida con el número que has sacado en la tirada.

¿Cuál ha sido el resultado?

- Si el PASE le llega al jugador receptor, sigue jugando e intenta llegar a la línea de ensayo.
- Si el balón cae al suelo acaba el ejercicio.
- Si el portador es placado y no se realiza el PASE, acaba el ejercicio.

Recuerda que tienes el límite de los 4 tokens de Activación, si se acabasen reinicia el ejercicio.

Repite hasta que un jugador llegue a la línea de ensayo o te sientas cómodo con este ejercicio. Cambiad el entrenador atacante para que ambos podáis practicar el PASE.

Te habrás dado cuenta de la importancia del PASE para buscar o crear el hueco. No todo es tirarse de cabeza contra la defensa rival, un buen juego de manos puede ser mucho más efectivo y menos peligroso.

Vamos a ver qué pasa cuando metemos más jugadores en un espacio tan pequeño y le damos continuidad al juego, es decir, cuando se siga jugando pase lo que pase hasta acabar los 4 tokens de Activación.

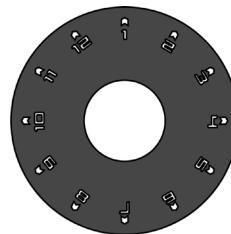
¡Vamos al cuadrado de la muerte!

MODIFICADORES A LA RECEPCIÓN_

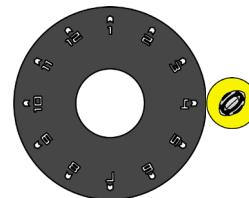
0 a 2	+2
2 a 4	0
4 a 8	-2
+8	-4

Solo se aplica un modificador, En caso de que la distancia esté justo entre 2 franjas, aplica el mejor modificador.

PLANTILLA DE DISPERSIÓN_



Ejemplo de dispersión



03. EL CUADRADO DE LA MUERTE

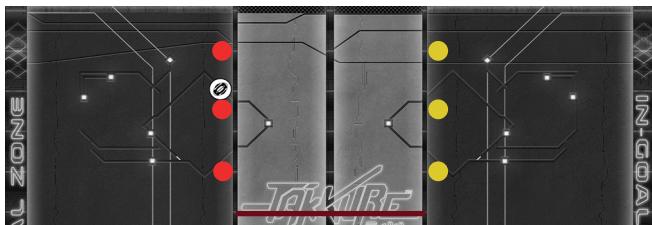
PREPARACIÓN DEL EJERCICIO_

Vamos a igualar los equipos, usad 3 jugadores cada uno, no uséis al jugador con la peana grande.

Un equipo será el atacante y el otro el defensor. El último que defendió en el ejercicio anterior puede ser el atacante en este ejercicio.

Colocad los jugadores de cada equipo como indica el esquema.

Fijaos que en este caso el espacio de juego es mas reducido, el contacto es inevitable.



Para darle continuidad al juego necesitas algunas reglas nuevas:

El suelo lo hemos visto desde el primer ejercicio, pero hasta ahora solo era un token que poníamos. Ahora verás en qué consiste y cómo podemos levantarnos, es decir, retirar ese token.

Ya deberías dominar el juego individual y el PASE. Ahora toca practicar la defensa. Aquí podrás experimentar qué es Takkure™ por primera vez: luchar por cada balón y cada centímetro de espacio. A este ejercicio lo llamamos el cuadrado de la muerte... enseña a entenderás por qué.

En este caso el equipo atacante podrá usar las tres acciones que hemos visto hasta ahora: PASE, PERCUTIR y ESQUIVAR. Pero vamos a añadir algo de emoción al juego, el ejercicio no acabará al ser placados o fallar un pase. Seguiremos jugando hasta que el equipo defensor robe el balón o el equipo atacante llegue a la línea donde los defensores han empezado. El equipo atacante coge los 4 tokens de Activación, si los acaba y sigue manteniendo la posesión, retíralos del tablero de entrenador y vuelve a usarlos normalmente.



SUELO_

3.01

Cuando se indique que un jugador cae al suelo, debes marcarlo con un token de Suelo. Un jugador con este token no puede realizar acciones con normalidad. Solo podrá realizar la acción LEVANTARSE.

La excepción es si el jugador en el SUELO es el portador del balón, que no puede LEVANTARSE, pero en este caso podría realizar un PASE DESDE EL SUELO.

TOKEN DE SUELO_



LEVANTARSE_

3.02 Si realizas la acción LEVANTARSE, retiras un token de Suelo.

Esta acción puede realizarse en ataque y defensa. No es necesaria tirada de dados.

En Ataque: Como primera acción del jugador activo (si no es el portador del balón).

En Defensa: No permite Movimiento Defensivo.

Recuerda la regla básica del rugby: "Una vez placado no puedes levantarte mientras tengas el balón en las manos". Pero si eres el portador, y estás en el suelo, puedes intentar pasar el balón desde el suelo.

PASE DESDE EL SUELO_

3.03 Un jugador atacante portador del balón que esté en el SUELO, puede realizar un PASE. Pero el PASE de balón desde el suelo tiene una serie de restricciones:

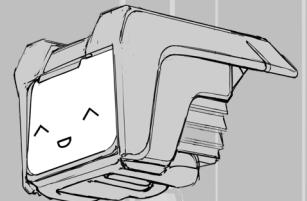
- El PASE DESDE EL SUELO recibe un modificador de -2 al CdB, además de los modificadores que pueda tener por la distancia.

- No puedes realizar un PASE DESDE EL SUELO a más de 8". Si al medir la distancia de PASE, el jugador receptor está a más de 8", se considera que su tirada ha sido anulada. Con lo que no hay PASE ni RECEPCIÓN DE BALÓN.

- Si decides hacer esta acción el jugador no podrá realizar la segunda acción de la activación.

Para saber como proceder con las tiradas de dados, consulta la acción PASE que podras encontrar en la pagina 22.

Esto es muy útil, pero es susceptible a que el equipo contrario te robe el balón. Durante este ejercicio se caera algún balón al suelo o habrá momentos en que un jugador en el suelo lo tenga en sus manos. Así que vamos a ver cómo podemos coger ese balón y seguir jugando.



BALÓN_

3.04 El balón es un elemento físico, que puede estar en las manos de un jugador o en el suelo.

Cuando un jugador coge el balón, lo coloca sobre su carta de jugador y pasa a ser el portador del balón.

Cuando el balón está en el suelo, ocupa ese espacio como si de un jugador rival se tratara.

Ver ocupación de espacio página 38.

RECOGER BALÓN_

3.05 RECOGER BALÓN es una acción que solo puede realizar un jugador atacante.

Esta acción permite que un jugador recoja un balón que esté en el suelo o en manos de un jugador de su mismo equipo, incluso si dicho jugador está en el SUELO. Para poder realizar esta acción debes estar en contacto con el balón, o el jugador que tenga el balón, en algun punto de tu movimiento.

Realiza una tirada de CdB con un modificador de +4. Ahora este jugador pasa a ser quien tiene el balón.

ROBAR BALÓN

3.06

Esta acción permite Movimiento Defensivo.

Robar balón es una acción defensiva que permite quitarle la posesión al equipo atacante. Puedes ROBAR EL BALÓN de tres maneras: cuando el balón esté en el suelo y no esté en posesión de ningún jugador (balón suelto), en manos de un jugador atacante que esté en el suelo o en el aire (durante un pase). Pero no puedes intentar ROBAR EL BALÓN de un jugador activo que NO esté en el suelo.

Balón suelto: Si estás en contacto con el balón, realiza una tirada de CdB con un modificador de +4. (FIG1)

En manos de un jugador atacante que esté en el suelo: Si estás en contacto con el jugador atacante que está en el suelo realiza una tirada de CdB. (FIG2)

En el aire: si estás en un punto por donde pasa el balón en un PASE, es decir, si trazas una línea desde cualquier punto de la peana del pasador (desde donde ha realizado el PASE) hasta la peana del receptor y dicha línea pasa por cualquier punto de tu peana, realiza una tirada no enfrentada de CdB con un modificador de -2. Si la tirada tiene éxito, este jugador pasa a ser el portador del balón. Si no tiene éxito, el PASE continúa con normalidad. (FIG3)

Recuerda que si logras ROBAR BALÓN, al acabar esta activación, el entrenador atacante pasa a ser el defensor y viceversa. El entrenador atacante descarta el resto de tokens de activación, si los tuviera.

(Fig1) BALÓN EN EL SUELO



Tirada de CdB +4

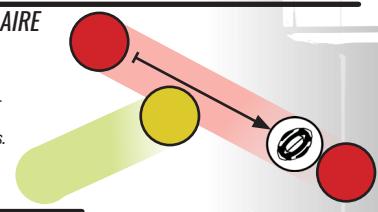
(Fig2) EN MANOS DE UN JUGADOR ATACANTE QUE ESTÁ EN EL SUELO



Tirada de CdB

(Fig3) EN EL AIRE

El jugador defensor realiza ROBAR EL BALÓN en la trayectoria entre los dos jugadores atacantes. Realiza una tirada no enfrentada de CdB -2



Estas reglas son sencillas, pero muchas veces no solo hay dos jugadores enfrentándose para ver quién tiene éxito en la acción, sino que pueden intervenir más de dos jugadores. En este caso hay que realizar una tirada múltiple, que es un tipo especial de tirada enfrentada. Hay dos tipos de tiradas múltiples: la tirada enfrentada múltiple y la tirada de melé.



TIRADA ENFRENTADA MÚLTIPLE

3.07

Quando se debe realizar una tirada en la que intervienen más de dos jugadores, realizamos una tirada enfrentada múltiple.

Es como una tirada enfrentada, pero es el jugador activo quien, antes de la tirada, decide el orden y contra qué jugador enfrenta cada uno de sus dados.

Debes tratar cada tirada como una tirada independiente.

En una tirada enfrentada múltiple es probable que el jugador activo no disponga de dados suficientes para enfrentarse a todos los jugadores defensores. En ese caso debe decidir en qué jugador usará cada uno de sus dados. Los jugadores a los que no asigne un dado realizarán una tirada NO enfrentada.

El orden de las tiradas es importante, ya que el resultado de una tirada afectará a la tirada siguiente. En el momento que el jugador activo está EN EL SUELO el resto de acciones se consideran anuladas.

EJEMPLO DE TIRADA ENFRENTADA MÚLTIPLE

Dos jugadores (FUE 7) intentan PLACAR a un jugador que decide ESQUIVAR (REF 7):



ÉXITO ANULADA FALLO

El jugador activo decide enfrentarse contra el primer defensor. En este caso el segundo defensor realiza una tirada NO enfrentada. El segundo defensor ha fallado, así que el jugador activo no se ve afectado por su acción.

De nuevo los dos jugadores (FUE 7) intentan PLACAR a un jugador que decide ESQUIVAR (REF 7):



ÉXITO ANULADA ÉXITO

En este caso el segundo jugador ha tenido éxito, por lo que una vez realizada la acción ESQUIVAR del atacante al primer jugador, el segundo resuelve su éxito placando al jugador activo y ambos caen al suelo.

Aclaraciones sobre las tiradas enfrentadas múltiples:

ESQUIVAR: El jugador activo solo realizará UN movimiento extra por haber esquivado con éxito, independientemente de los éxitos. Y solo en el caso de NO estar en el suelo.

PASE: Si el jugador activo tiene éxito en un PASE, el resto de tiradas por parte de los defensores serán NO enfrentadas.

TIRADA DE MELÉ

3.08

La tirada de melé se usa solo en dos casos:

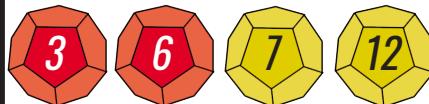
- Cuando varios jugadores de ambos equipos quieren coger un balón del suelo o que esté en posesión de un jugador en el suelo.
- Cuando un jugador realiza la acción ENSAYAR y hay varios jugadores defensores realizando la acción PLACAR contra él.

En estos casos todos los dados se tiran a la vez y todos enfrentan contra todos. Es decir, el ganador será el jugador que tenga éxito en la tirada y saque el valor más alto entre los éxitos (o un crítico).

En el caso de que varios jugadores empaten siendo la mejor tirada, realiza una nueva tirada solo enfrentado entre esos jugadores, para determinar quién tiene éxito.

EJEMPLO DE TIRADA DE MELÉ

Cuatro jugadores, dos atacantes y dos defensores, intentan recoger un balón que está en el suelo y que no tiene ningún jugador. Los atacantes intentarán RECOGER BALÓN y los defensores ROBAR BALÓN. Todos tienen CdB 7.



ANULADA ANULADA ÉXITO FALLO

Como podemos observar, tres jugadores tienen éxito en la tirada, dos atacantes (3 y 6) y uno defensor (7). En este caso el jugador que ha sacado el valor más alto (7) es el ganador de la tirada y robaría el balón.

En estas tiradas se pueden dar situaciones poco comunes: no te preocupes, verás que siguiendo las reglas básicas no tendrás problemas para solucionarlas.

Ahora tienes las herramientas para darle continuidad al juego. Este ejercicio está enfocado a que entendáis que hacer cuándo el juego se vuelve sucio y poco fluido. Que aprendáis a solventar estas situaciones a nivel de reglamento. Jugad hasta que el equipo defensor robe el balón o hasta que el atacante llegue a la línea donde los defensores han empezado.

Y como siempre, repetid las veces que sean necesarias, cambiando el equipo atacante y el defensor. Ahora pondremos a todos los jugadores sobre el campo de juego.

04. 4 VS 4

Ya has visto el barro: cómo un partido puede convertirse en una enorme melé de jugadores en el suelo y una lucha en un espacio muy reducido. Ahora vamos a jugar un poco. Aún no estás preparado para jugar un partido al 100%, pero este ejercicio 4 vs 4 te vendrá bien para practicar algunas cosas importantes que aún no hemos visto y empezarás a sentir cómo es un partido real.

Ahora vamos con las cosas que te voy a explicar en este ejercicio. Vamos a ver cómo los jugadores se cansan y descansan; cómo ENSAYAR; las Habilidades por Posición y las jugadas individuales.

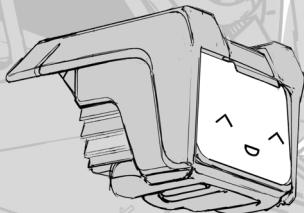
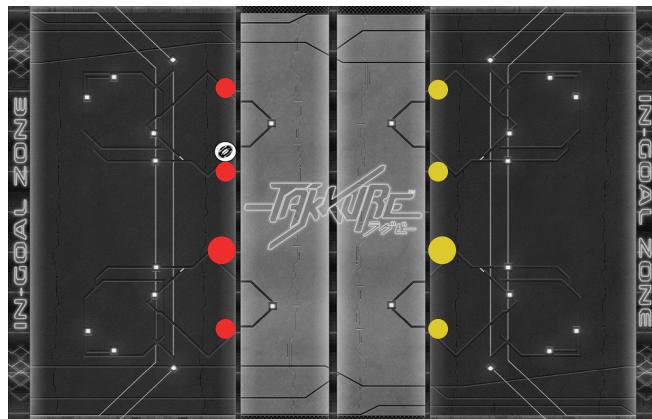
Los jugadores no solo se magullan, también se cansan si los fuerzas demasiado. A esto lo llamamos FATIGA.

PREPARACIÓN DEL EJERCICIO_

Coloca a los jugadores como indica el esquema.

Ya podéis usar a los 4 jugadores de vuestro equipo. Colocad a ambos equipos en contacto con su línea de saque sin sobrepasarla. Para este ejercicio también debéis coger las cartas de jugada básica, las individuales y las colectivas. Reparte un mazo de cada a cada entrenador.

Igual que en los otros ejercicios decidid quién será el atacante y quién, el defensor. El objetivo de este ejercicio es realizar una acción de ENSAYAR en la zona de ensayo del rival.



FATIGA_

4.01

Los tokens de Fatiga representan el cansancio de un jugador. A medida que un jugador tiene más FATIGA va recibiendo efectos adversos hasta que se lesiona.

Hay dos maneras de recibir tokens de Fatiga:

- En el momento que un jugador recibe el tercer token de Activación (durante una misma fase de tiempo).
- Cuando así lo indique una habilidad o jugada.

Cuando deba recibirse un token de Fatiga colócalo en el espacio habilitado para ello en el tablero de entrenador.

Si por algún efecto del juego debes recibir un token de Fatiga y tienes un token desactivado, en lugar de colocar otro token, dale la vuelta al que tengas desactivado para activarlo de nuevo.

La FATIGA produce efectos adversos en los jugadores, y estos, son acumulables:

1 Fatiga - El jugador pierde su Habilidad por Posición y las Habilidades de Entrenamiento.

2 Fatigas - El jugador solo puede realizar una acción de MOV por activación.

3 Fatigas - El jugador tiene un modificador de -1 a FUE, CdB, REF e INT.

Recuerda que estos efectos son acumulables: un jugador con 3 fatigas tiene todos los efectos adversos de tener 1, 2 y 3.

Cuando un token está desactivado sigue ocupando un espacio, pero el efecto adverso no se aplica.

TOKEN DE FATIGA (ACTIVO)_



TOKEN DE FATIGA (DESACTIVADO)_



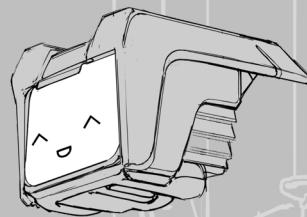
FATIGA MÁXIMA_

4.02

Cuando el jugador recibe el cuarto token de Fatiga, se lesiona. Retíralo del campo y realiza una tirada en la Tabla de Lesiones que podrás encontrar en el glosario en la página 41.

Sigue los pasos que podrás encontrar en el apartado 5.05: LESIONES de la página 35.

Ahora ya sabes que los jugadores se cansan, pero también pueden tomar aliento durante el partido y paliar un poco el cansancio. Es fácil: solo deben DESCANSAR.



DESCANSAR_

4.03

Esta acción, que solo se puede realizar en defensa, sirve para que los jugadores tomen aliento y retiren sus tokens de Fatiga.

Cuando se realiza esta acción puedes darle la vuelta a un token de Fatiga mostrando su lado desactivado o retirar un token que ya estuviese desactivado.

Es decir, necesitas descansar dos veces para retirar un token de Fatiga completamente.

ENSAYAR_

4.04

Un jugador portador del balón que tenga una parte de su peana sobre la zona de ensayo puede intentar ENSAYAR.

Realiza una tirada utilizando el segundo valor de CdB.

Ten en cuenta algunas cosas antes de realizar la tirada:

- Por cada token de Fatiga, esté activo o no, que tenga el jugador portador, tienes un modificador de -1 al CdB en la tirada para Ensayar.

Si tienes éxito: enhorabuena, has ensayado.

Si fallas: se realiza un Saque de Centro (Página 34).

Tu CdB se ve modificado por un jugador que haya realizado la acción PRESIÓN y por otros modificadores aplicables.

Recuerda que un 12 en un dado siempre es un fallo, independiente del CdB modificado que tengas.

Ten en cuenta que, como cualquier acción, ésta puede verse afectada por las acciones de los jugadores contrarios.

Por ejemplo, si un defensor intenta placarte durante un ensayo deberás realizar una tirada enfrentada y seguir el procedimiento de este tipo de tiradas.

Si varios jugadores enfrentan contra el jugador que ha realizado ENSAYAR debes realizar una tirada enfrentada de melé.

Hasta ahora los jugadores marcaban simplemente llegando a la zona de ensayo contraria, pero en un partido necesitas posar el balón en el suelo. Es el objetivo principal de un partido, es la forma de ganarlos. Puede parecer sencillo: "pues llego a la zona y pongo el balón en el suelo". Pero con la defensa apretando o cuando el jugador está fatigado, ENSAYAR no es nada fácil.

Seguro que lo has visto en las cartas: los jugadores tienen varias habilidades que los hacen únicos. Ahora veremos las Habilidades por Posición. Estas habilidades representan cuál es la especialidad del jugador dentro del equipo: si es un jugador que pasa el balón con una precisión increíble, un defensor nato o muy hábil esquivando a los defensas.

HABILIDADES POR POSICIÓN_

4.05

Todos los jugadores tienen una Habilidad por Posición marcada en su carta que no están explicadas en ésta, ya que son comunes a muchos jugadores.

Contrapié: El jugador tira dos dados cuando realiza la acción ESQUIVAR.

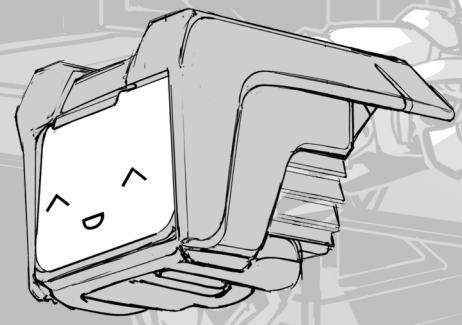
Pase Preciso: El jugador tira dos dados cuando realiza la acción PASE.

Embestida: El jugador tira dos dados cuando realiza la acción PERCUTIR.

Visión Defensiva: El jugador mueve el doble de su Movimiento Defensivo en DEFENSA.

Placador experto: El jugador tira dos dados cuando realiza la acción PLACAR.

Recuerda que estas habilidades se pierden mientras tengas un token de Fatiga.



Tanto en las Habilidades por Posición como en algunas cartas de jugada individual, un jugador puede tirar más de un dado en una acción. Antes de seguir veamos cómo se aplica esto.

MÚLTIPLES DADOS

4.06 Debido a jugadas o habilidades, es posible que un jugador lance más de un dado en una acción. Puedes usar estos dados extra de varias maneras:

- **Aumentar tus posibilidades de éxito:** Añade esos dados extra a una tirada. Lanza los dados y elige uno. Los dados no elegidos se consideran anulados.
- **Enfrentar contra múltiples jugadores:** Puedes usar esos dados extra para enfrentar contra más de un jugador. Decide contra que jugador usaras cada dado. Cada tirada se considera independiente. Puedes combinar ambos usos, si tienes dados suficientes.

Ya hemos hecho referencia varias veces a las cartas de los jugadores, donde vienen determinadas sus características y sus habilidades. Pero no son las únicas cartas que se usan en Takkure™. También existen las cartas de jugada. Éstas están divididas en dos tipos: las de jugada individual y las de jugada colectiva. Son una ayuda muy importante en el juego y es algo que estarás usando constantemente. Ahora te explicaré en qué consiste cada tipo de carta.

JUGADA INDIVIDUAL

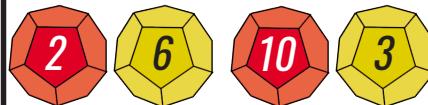
4.07 Estas cartas representan momentos especialmente brillantes de tus jugadores.

- Cuando desees usar una de estas cartas, debes mostrar al entrenador rival la carta que vas a usar y dejarla sobre la mesa.
- Las cartas se usan justo antes de declarar una acción o realizar una tirada para obtener un beneficio o un modificador.
- En la carta viene indicado el efecto de la carta y qué jugadores pueden verse beneficiados.
- Las jugadas individuales se descartan tras su uso, formando un mazo de jugadas individuales descartadas

Como has visto, estas cartas potencian las acciones y son de un solo uso, pero las cartas de jugada colectiva son las cartas que más vas a usar, ya que permiten activar, con un solo token de Activación, a más de un jugador. Además, estas cartas no se descartan definitivamente, puedes recuperarlas antes de un Saque de Centro. Veamos como se utilizan.

EJEMPLO DE TIRADA CON MÁS DE UN DADO

En este caso el jugador atacante tira dos dados por su habilidad CONTRAPIÉ y decide enfrentar cada uno de ellos contra cada uno de los defensores. Igual que la tirada enfrentada múltiple, el atacante decide el orden en el que serán ejecutadas. Consulta las tiradas múltiples si tienes alguna duda al respecto.



ANULADA ÉXITO FALLO ÉXITO

En este caso el jugador atacante no supera la primera tirada. Así que cae al suelo placado. El segundo defensor no realiza su acción porque el jugador ya está en el suelo.

CARTA DE JUGADA INDIVIDUAL

DEFENSA RÁPIDA

DURANTE UNA ACCIÓN EN DEFENSA, UN JUGADOR MUEVE EL DOBLE DE SU MOV DEFENSIVO.

DURANTE EL USO DE ESTA CARTA NO PUEDE USAR NINGUNA OTRA HABILIDAD QUE LE AUMENTE EL MOV DEFENSIVO.

INDIVIDUAL

TAKKURE

JUGADA COLECTIVA_

4.08

Estas cartas representan la coordinación y el entrenamiento que han recibido los jugadores para actuar juntos. Una jugada colectiva permite, con un token de Activación, activar a más de un jugador atacante.

CUANDO USARLAS

Antes del uso de un token de Activación, el entrenador atacante declara que se usará una jugada colectiva y cuantos jugadores se activaran con ella. Colocando la carta que va a usar cerca del campo de juego BOCA ABAJO.

Solo se pueden hacer jugadas si algún jugador está portando el balón. El jugador portador del balón debe ser obligatoriamente el jugador activo.

El entrenador atacante puede consultar la carta en cualquier momento.

CÓMO USARLAS

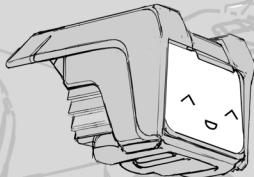
En la carta se indica cuantos jugadores se van a activar, las acciones que realizarán todos y el orden que se debe seguir.

Una vez declarado que se usa una jugada colectiva, sigue los pasos para realizar una activación pero con algunas excepciones:

- 1ª Parte de la acción: En caso de que la carta indique un movimiento, el entrenador solo deberá marcar la dirección del movimiento del jugador portador del balón.
 - Tras el Paso 2 de la activación (DEFENSA), el entrenador atacante le dará la vuelta a la carta, mostrando al entrenador rival el resto de acciones de la carta y seguirá el orden de acciones de la carta.
 - Si durante la secuencia de acciones, los jugadores atacantes fallan alguna tirada que impida que se continúe ejecutando la jugada colectiva, se detiene la secuencia y no se ejecutan las acciones siguientes.
 - A partir del paso 4 de la activación, el entrenador atacante puede abortar la secuencia de acciones indicadas como 2a acción.
- Una vez usada una jugada colectiva se deja a un lado de la mesa. No se vuelve a recuperar hasta que haya un Saque de Centro.

Resumen del uso de una carta de jugada colectiva:

- 1- Declaración de que se va a usar una carta y colocarla boca abajo sobre el campo de juego.
- 2- Colocar el token de Activación sobre la carta del jugador que será el jugador activo (portador del balón).
- 3- Indicar qué jugadores van a activarse en esa jugada.
- 4- Paso 1 de la activación: ten en cuenta que solo marcas el movimiento del portador del balón.
- 5- Paso 2 de la activación: DEFENSA, recuerda que solo puedes placar al portador del balón.
- 6- Muestra la carta al entrenador rival.
- 7- Paso 3 de la activación: Ejecucion del movimiento.
- 8- Paso 4 de la activación: Realiza, en orden, las acciones indicadas en la carta como 2a acción.
- 9- Paso 5 de la activación: Mediciones y tiradas necesarias.
- 10- Paso 6 de la activación: la carta se colocará a un lado del tablero y no se vuelve a recuperar hasta que haya un Saque de centro.



Cada vez que empecéis este ejercicio os recomiendo que volváis a mezclar cada mazo de jugada individual, jugada colectiva y robéis cartas nuevas. Así podréis probar todas las cartas básicas.
Como siempre, repite el ejercicio las veces que lo consideres necesario antes de pasar al siguiente.

05. PARTIDITO

PREPARACIÓN DEL PARTIDO_

5.01

Antes de empezar a jugar debes hacer algunas cosas:

- Despliega el campo con una de las zonas de anotación frente a ti, debes ensayar en la contraria. Ten a mano las plantillas, los tokens y los dados. Coloca un tablero de entrenador en cada borde corto y el tablero de tiempo a un lado del campo, al alcance de ambos jugadores.

- Elige tu equipo, escoge los 4 jugadores que jugarán el partido, sus miniaturas, sus cartas y las cartas de jugada del equipo.

- Forma los mazos de jugada:

Jugadas individuales: Mezcla las cartas de jugada individual de tu equipo con las básicas, forma un mazo con ambas, mézclalas y coloca el mazo boca abajo cerca de tu tablero de entrenador. Ahora roba las 4 primeras cartas del mazo.

Jugadas colectivas: Une las cartas de jugada colectiva básicas y las de tu equipo. Escoge 4 de entre todas ellas. Durante el partido dispondrás de esas 4 cartas de jugada colectiva, pero puedes cambiarlas en el descanso.

Ya has aprendido la base de este deporte, ahora quedan pequeñas cosas que te ayudarán a ser un mejor entrenador. Pequeñas, pero igual de importantes. Nada mejor que probar todo lo que has aprendido en un partido.

La única diferencia con un partido real es que jugaremos sin tiempo, hasta que el juego se pare, es decir, o porque marcas o porque tu rival te roba el balón. ¡Id cambiando el papel de entrenador atacante.

ÁRBITRO_

5.02

El árbitro no existe en este juego, al menos de forma física, pero tiene una representación en las reglas. Cuando debas hacer una tirada de árbitro se sigue el mismo procedimiento que cuando lanzas una moneda a cara o cruz, puedes usar una moneda o el token de balón (que tiene un lado de cada color). Los entrenadores deciden quién quiere cada cara y uno de ellos lanza la moneda o el token.

Sirve para varias cosas:

Saque inicial: Para decidir quién chuta y quién recibe en el saque inicial.

Resolver conflictos: Cuando una regla, un movimiento o alguna otra cosa genera algún tipo de conflicto entre los entrenadores, es decir, que no son capaces de resolver usando la lógica, entonces pueden hacer una tirada de árbitro para determinar cuál de las dos opciones se aplica. El resultado es inapelable.



Preparados para empezar. Ahora debemos poner el balón en juego, para ello haremos un Saque de Centro.

SAQUE DE CENTRO

5.03 El Saque de Centro es la manera de poner el balón en juego. Los saques de centro se realizan al inicio del partido, al inicio de la segunda parte, tras un ensayo o cuando se falla una tirada de ensayo.

Cuando hay que realizar un Saque de Centro, se ha de determinar qué equipo es el que chuta:

Inicio del partido: Realiza una tirada de árbitro. El ganador DECIDE si quiere que su equipo o el contrario Saque de Centro.

2ª parte: El equipo que NO realizó el Saque de Centro en la primera parte.

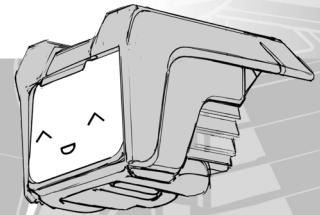
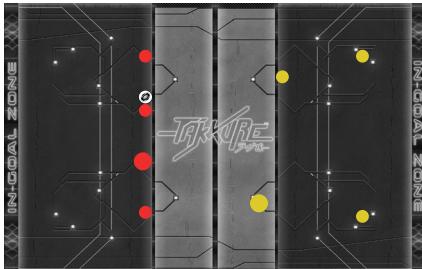
Tras ensayar: El entrenador que recibió el ensayo decide.

Tras fallar una acción de ensayo: El entrenador defensor decide.

Un SAQUE DE CENTRO se realiza de la siguiente manera:

- Antes de un saque de centro se descartan todos los tokens de activación que tuvieran los jugadores.
 - El equipo que va a realizar el Saque de Centro se coloca en contacto con su línea de saque sin sobrepasarla. Puede colocar los jugadores como desee a lo largo de esta línea.
 - Una vez colocados, el entrenador que recibe el chute coloca a sus 4 jugadores: debe colocarlos en su mitad del campo. Puede colocarlos como quiera, pero sin sobrepasar su mitad del campo ni salirse del mismo. (FIG1)
 - El entrenador del equipo que chuta coloca la plantilla de dispersión en cualquier punto entre la línea de saque y la línea de anotación contrarias, a más de 1 pulgada de estas líneas y los bordes.
 - El balón está en el aire: Una vez colocada la plantilla los ocho jugadores pueden realizar un movimiento con su MOV defensivo, primero lo realizarán los jugadores del equipo que ha chutado y después los jugadores del equipo que recibe el balón.
 - Una vez que todos los jugadores se han movido, el entrenador del equipo que ha realizado el Saque de Centro realiza una tirada de CdB con el jugador que desee.
 - Si la tirada es exitosa: Puede colocar el balón en cualquier lugar fuera de la plantilla en contacto con su borde.
 - Si la tirada es fallida: Coloca el balón en el centro de la plantilla y realiza una tirada de dispersión.
 - Coger el balón en el aire: Una vez que el balón está colocado, los jugadores tienen la oportunidad de intentar coger ese balón en el aire. Si uno o varios jugadores se encuentran a menos de 2" del balón pueden intentar coger ese balón, en orden, realizando una tirada de CdB con un modificador de -2. En cuanto un jugador supera la tirada el resto ya no tiran.
- Ahora que el Saque de Centro se ha realizado, el jugador que ha recibido el saque será el jugador atacante y debe coger sus tokens de Activación tal como se indica en el apartado "6.03: El Tiempo" en la página 37.

(Fig1) EJEMPLO DE LA COLOCACIÓN DE AMBOS EQUIPOS



Hemos visto que los jugadores pueden recibir tokens de Magulladura. Pero no hemos visto cómo se reciben ni que efectos tiene la acumulación de magulladuras. Ya es hora de verlo

TIRADA DE RESISTENCIA Y MAGULLADURA_

5.04 Algunas situaciones piden que tu jugador realice una tirada de resistencia (RES) para ver si recibe daños por el golpe.

Para calcular la resistencia de un jugador debes sumar los valores de TCO y PRO.

Está es una tirada no enfrentada: tira un dado y compáralo con ese valor.

Si el resultado es un éxito: el jugador no recibe daño.

Si falladas la tirada: el jugador recibe un token de Magulladura.

TOKEN DE MAGULLADURA_



LESIONES_

5.05 Cuando el jugador recibe tantos tokens de Magulladura como su valor de TCO o su **Fatiga Máxima**, se lesiona.

Cuando un jugador se lesiona sigue estos pasos:

-Retíralo del campo de juego.

-Quítale todos los tokens de Magulladura y Fatiga, realiza una tirada en la Tabla de Lesiones.

-Aplica los efectos.

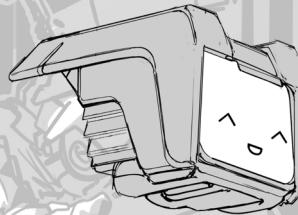
-Una vez aplicados los efectos, el jugador puede (si se lo permite la lesión) volver al juego cuando haya un Saque de Centro.

La Tabla de Lesiones la podrás encontrar en la página 40.

HABILIDADES_

5.06 Los jugadores tienen habilidades únicas que los diferencian de los demás. Estas habilidades, y el efecto que producen, están descritas en sus cartas. Algunas habilidades se consideran de entrenamiento y también se pierden cuando el jugador se fatiga.

HABILIDAD DE ENTRENAMIENTO_



HABILIDAD DE EQUIPO_

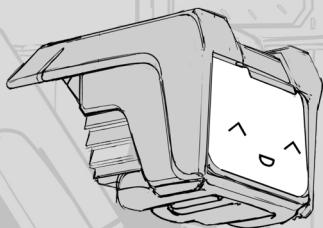
5.07 Al igual que los jugadores, los equipos tienen habilidades que los hacen únicos. Estas habilidades afectan a todos los jugadores de un entrenador. Las habilidades de los equipos básicos vienen descritas en la página 39.

Los equipos de futuras expansiones llevarán la descripción de su habilidad dentro de la caja, pero puedes consultarlos todos en la web www.takkure.com

¿Qué tal el partido? ¿Te ha parecido práctico este sistema para aprender a jugar a Takkure™? Si te sientes cómodo ya es el momento de jugar un partido al 100%. Enhorabuena, juega un par de partidos para aprender las últimas reglas y ya puedes inscribirte en las ligas y torneos locales para empezar tu carrera como entrenador. Vamos con las últimas reglas que debes conocer.

06. FUEGO REAL - PARTIDO

Si has llegado hasta aquí es que tienes madera de entrenador: como te dije al principio, veo que puedes hacer grandes cosas en este deporte. Ya sabes mucho sobre Takkure™, solo me queda explicarte algunas cosas que debes saber para poder jugar un partido completo. Pero lo primero es explicarte en qué consiste un partido completo.



Fácil ¿a qué sí? Ahora debes saber cómo funciona el tiempo en Takkure™: para representarlo no se usa un reloj. Sí, suena raro, pero es sencillo, ahora te lo explico.

PARTIDO COMPLETO_

6.01 *Un partido completo consta de dos partes. Cada parte finaliza cuando el tiempo se agota. Entre el primer y el segundo tiempo hay un descanso donde puedes reorganizar la estrategia y dejar que tus jugadores descansen. El entrenador que ha logrado más ensayos al acabar la segunda parte es el ganador del partido. En caso de empate a ensayos el partido acaba en tablas.*

Como ves, hay un espacio entre los dos tiempos que se llama descanso. Es muy sencillo, te lo explico

DESCANSO_

6.02 *El descanso es el espacio de tiempo que hay entre la primera y la segunda parte. Es un momento donde los jugadores pueden DESCANSAR y el entrenador reorganizar la estrategia de juego. Pasan dos cosas durante el descanso:*

- **Todos los jugadores retiran un token de Fatiga:** Retira un token, puedes elegir el que quieras, esté activo o no.
- **El entrenador cambia la estrategia:** Puedes volver a elegir 4 jugadas colectivas de entre las 8 jugadas colectivas que tienes disponibles.

EL TIEMPO_

6.03

El tiempo en Takkure™ transcurre de una manera especial. No se usa un reloj. En vez de eso usamos el **TABLERO DE TIEMPO**. El tablero de tiempo es lo que da al entrenador atacante los tokens de Activación y determina cuándo se acaba cada parte.

Al principio de cada parte coloca un token que represente a cada equipo en una casilla número 5 con el lado activo arriba (Fig1).

Cada vez que, por ser el jugador atacante, debes coger los 4 tokens de Activación:

Si tu token de Tiempo muestra su cara ACTIVADA: Gira tu token de Tiempo para que muestre su cara desactivada y coge los tokens de Activación (Fig 2).

Si tu token de Tiempo muestra su cara DESACTIVADA: Baja ambos tokens un nivel en el tablero de tiempo colocándolos con su cara activa hacia arriba (Fig 3). Ahora ya puedes girar tu token de Tiempo para que muestre su cara desactivada y coger los tokens de Activación (Fig 4).

Mantener la posesión:

Si agotas los 4 tokens de Activación y mantienes la posesión del balón, es decir, el equipo contrario no te ha robado el balón, tu equipo sigue siendo el atacante y debes coger de nuevo los tokens de Activación tal como se indica arriba.

El tiempo se agota:

Cuando el token de un entrenador llegue a 0, el tiempo se agota y no se cogen más tokens de Activación. Finaliza el tiempo y acaba la parte que se esté jugando. Si se está jugando la segunda parte, acaba el partido.

Sacar el balón del campo:

Cuando os encontráis en el número 1 del tiempo, si el equipo que va por debajo en el marcador está atacando, puede decidir sacar el balón del campo (de forma figurada, solo declarándolo) y finalizar el tiempo en ese momento. Si decide hacerlo, debe indicárselo al contrario y acaba el tiempo de forma inmediata.

TABLERO DE TIEMPO_



TOKENS DE TIEMPO_

Tokens Activados



Tokens Desactivados



(Fig1) Coloca los tokens en el número 5 del tiempo.



(Fig2) Para coger los 4 tokens de Activación dale la vuelta al token de tu equipo.



(Fig3) Si tu token está ya girado y debes coger los tokens de Activación, baja los dos tokens.



(Fig4) Una vez bajados, dale la vuelta a tu token para obtener los tokens de Activación.



OCUPACIÓN DE ESPACIO

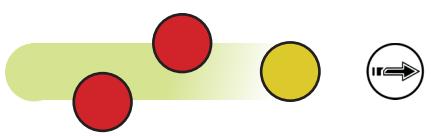
6.04

Los jugadores recorren el campo de juego y ocupan un espacio en él. Como regla general, dos jugadores no pueden ocupar el mismo espacio. Pero al ser éste un juego dinámico y sin casillas pueden darse situaciones que generen dudas.

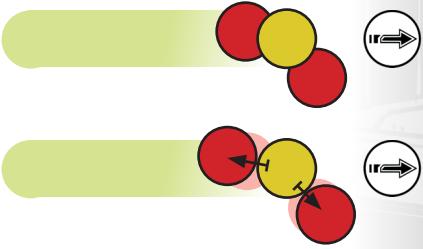
Para evitar estas situaciones, aquí tienes las reglas de ocupación de espacio:

- Los jugadores ocupan el espacio donde se encuentran. Otro jugador no puede atravesarlos ni pasar por encima de ellos, deberá rodearlos. Un jugador en el suelo ocupa su espacio como si estuviera en pie. (recuerda que la miniatura del jugador en el suelo no se tumba, solo se marca con un token de Suelo)
- La excepción a esta regla es el jugador activo. El jugador activo ignora al resto de jugadores rivales durante su MOVER como 1ª Acción (FIG 1).
- El jugador activo ocupa el espacio al final de su MOVER como 1ª Acción.
- El jugador activo siempre tiene prioridad para colocarse, si al final de su MOVER como 1ª Acción hay otro jugador rival desplazará a los jugadores para colocarse él en su lugar (FIG 2).
- Este desplazamiento debe hacerse desde el punto donde termina el movimiento del jugador activo, recorriendo el mínimo espacio posible (FIG 3). En caso de duda, porque el jugador activo ha terminado su movimiento justo sobre el jugador defensor (FIG 4), el entrenador defensor decide donde se va a colocar.

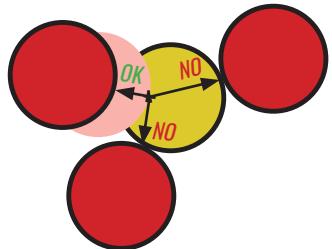
(FIG 1) EL JUGADOR ACTIVO IGNORA AL RESTO DE JUGADORES DURANTE EL MOVIMIENTO COMO 1ª ACCIÓN.



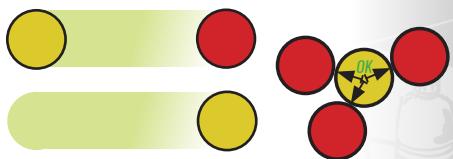
(FIG 2) SI TRAS MOVERSE HAY JUGADORES RIVALES, LOS DESPLAZA.



(FIG 3) LOS JUGADORES DEFENSORES MOVERÁN LO MÍNIMO POSIBLE PARA APARTARSE.



(FIG 4) SI TERMINA SU MOVIMIENTO JUSTO SOBRE UN JUGADOR O ES IMPOSIBLE DETERMINAR CUAL ES LA DISTANCIA MÁS CORTA, EL ENTRENADOR DEFENSOR LO COLOCA DONDE QUIERA



RECOLOCACIÓN

6.05 En algunos momentos del juego pueden darse situaciones en las que el balón, o un jugador, no puede colocarse tras una dispersión porque hay un objeto o un borde del campo impidiéndolo.

Por ejemplo: cuando en la dispersión de un balón el balón cae sobre un jugador y no puede colocarse (FIG 1).

Ante estas situaciones usaremos la plantilla de dispersión que ya tenemos colocada y seguiremos el siguiente procedimiento:

- Comprueba si el resultado de la tirada era PAR o IMPAR:

- **Si el resultado es PAR:** Desplaza el objeto que no puedes colocar recorriendo el borde la plantilla en el sentido ascendente de los números de la plantilla (FIG 2). Si llegas al 12 sigue contando desde el 1.

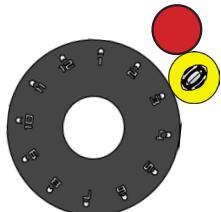
- **Si el resultado es IMPAR:** Desplaza el objeto que no puedes colocar recorriendo el borde la plantilla en el sentido descendente de los números de la plantilla (FIG 3). Si llegas al 1 sigue contando desde el 12.

Si hay más de un objeto impidiendo su colocación, sigue el mismo procedimiento dependiendo del resultado PAR o IMPAR hasta que puedas colocarlo.

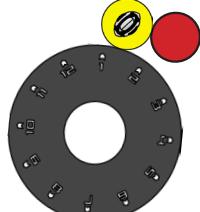
(FIG1) NO SE PUEDE COLOCAR EL BALÓN



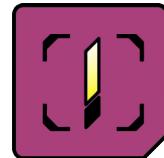
(FIG 2) RESULTADO PAR



(FIG 3) RESULTADO IMPAR



TOKEN DE HABILIDAD DE EQUIPO



HABILIDADES DE LOS EQUIPOS DE LA CAJA BÁSICA

6.06 **Yamato: Honor inquebrantable**

Cuando un jugador Yamato reciba un token de Magullado, recibe también un token Habilidad de Equipo.

Uno de estos tokens pueden descartarse para aplicar uno de los siguientes efectos:

- Retira un token de Suelo (recuerda que no puedes hacerlo si el jugador es el portador del balón).
- Dale la vuelta a un token de FATIGA activo para que muestre su cara desactivada.
- Repite una tirada de INTELIGENCIA (INT).

Estos efectos solo puede aplicarlos el jugador que tenía el token.

Teriomoprhs: Super Estrellas.

Cada vez que un jugador realice con éxito una de las siguientes acciones: ENSAYO, PLACAR o PERCUTIR; gana un token de Habilidad de Equipo, estos tokens son comunes para todos los jugadores.

Descarta la cantidad de tokens de Habilidad de Equipo necesarios para aplicar uno de los siguientes efectos:

- Por 1 Token: Aumentar en +1 un atributo para una tirada (hasta un máximo de 3).
- Por 3 Tokens: Repetir un dado en una tirada.
- Por 5 Tokens: Recuperar una carta de jugada individual de la pila de descartes.

07. GLOSARIO Y TABLAS

TABLA DE LESIONES_

7.01

Recuerda: debes seguir los pasos que encontraras en la página 35, en el apartado Lesiones (5.05).

TABLA DE LESIONES GENERAL:

- 1.- Solo estoy cansado: Recibe una Fatiga y una Magulladura.
- 2.- Magulladuras generales: -1 TCO.
- 3.- Brecha en la cabeza: -2 INT.
- 4.- Hombro dañado: -1 FUE.
- 5.- Dedo de la mano rota: -1 CdB y -1 FUE.
- 6.- Dedo del pie Roto: -1REF y -1" al MOVER en ataque.
- 7.- Ojo Dañado: -2 CdB.
- 8.- Implante neuronal afectado: El jugador pierde las facultades que le daba ese implante, en caso de no llevar vuelve a tirar.
- 9.- Costilla Fracturada: 1 FATIGA Permanente, no se retira aunque se descanse.
- 10.- Hombro dislocado: -2 CdB y -2 FUE.
- 11.- Esguince de tobillo: -2 REF y MOV -2"/-1".
- 12.- Tira en la tabla de lesiones Graves. (esta tirada no puede modificarse por habilidades).

TABLA DE LESIONES GRAVES:

- 1 – No es tan grave como parece: Recibe una Fatiga y vuelve a tirar en la tabla de lesiones generales (en esa segunda tirada repite los resultados de 12).
- 2 a 4 – Brazo Roto: -3 CdB y -3 FUE.
- 5 a 7 – Pierna rota: -3 REF y MOV -3" /-2" (hasta un mínimo de 1" en cada movimiento).
- 8 a 10 - Vértebra fracturada: -3 REF, -3 FUE, -3 CdB y es necesaria una tirada de TCO para realizar cualquier acción.
- 11 – Cráneo Fracturado: El jugador pierde todas sus habilidades, incluso las innatas. -3 INT, -3 REF y -2 a TCO.
- 12.- Herido muy grave: Retira el jugador de la partida.

GLOSARIO_

7.02

1ª acción del atacante - 9
2ª acción del atacante - 13
Activación - 9
Árbitro - 33
Balón - 25
Campo de juego - 7
Carta de jugador - 6
Componentes - 5
Crítico y pifia - 17
Defensa - 11
Definiciones - 4
Descansar - 29
Descanso - 36
Ejecución del movimiento - 12
El tiempo - 37
Ensayar - 30
Equipo atacante y defensor - 5
Esquivar - 18
Fatiga - 29
Fatiga máxima - 29
Habilidad de equipo - 35
Habilidades - 35

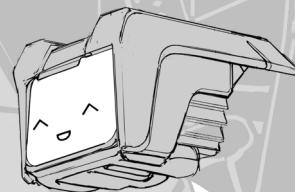
Habilidades de los equipos de la caja básica - 39
Habilidades por posición - 30
Jugada colectiva - 32
Jugada individual - 31
Las reglas del rugby - 3
Lesiones - 35
Levantarse - 25
Medir - 4
Medir durante el paso 5 - 16
Modificador - 17
Mover como 1a acción - 10
Mover como 2a acción - 13
Movimiento defensivo - 12
Múltiples dados - 31
Ocupación de espacio - 38
Partido completo - 36
Pase - 22
Pase desde el suelo - 25
Pasos de la activación - 9
Percutir - 18
Placar (declaración) - 14
Placar (ejecución) - 19
Preparación del partido - 33

Presión - 11
Prevalencia de las reglas - 3
Recepción del balón - 23
Recoger balón - 25
Recolocación - 39
Retirada de tokens - 13
Robar balón - 26
Saque de centro - 34
Suelo - 24
Tabla de lesiones - 40
Tercer tiempo - 41
Tirada de dispersión - 23
Tirada de melé - 27
Tirada de resistencia y magulladura - 35
Tirada enfrentada - 16
Tirada enfrentada múltiple - 26
Tirada no enfrentada - 16

TERCER TIEMPO_

7.03

Se denomina tercer tiempo a una tradición del rugby por la cual, una vez finalizado el partido, los contrincantes se encuentran para compartir una bebida y una comida (entre los mayores usualmente abundante cerveza y entre los menores una gaseosa y un sándwich), bromear y cantar grupalmente, como excusa para confraternizar y suavizar los resentimientos que pudieran haber surgido durante la confrontación.



Ya sabes todo lo necesario para jugar un partido, te animo a que entres en nuestra web: www.takkure.com para apuntarte a ligas y buscar equipos a los que retar en tu zona o en todo el mundo.

GUÍA DE REFERENCIA RÁPIDA

1ª ACCIÓN DEL ATACANTE_

- **MOVER COMO 1ª ACCIÓN**
- **LEVANTARSE**
- **PASE DESDE EL SUELO**

DEFENSA_

- **PRESIÓN**
- **ROBAR BALÓN**
- **PLACAR**
- **LEVANTARSE**
- **DESCANSAR**

SEGUNDA ACCIÓN DEL ATACANTE_

- **MOVER COMO 2ª ACCIÓN**
- **PASE**
- **RECOGER BALÓN**
- **ESQUIVAR**
- **PERCUTIR**
- **ENSAYAR**

PASOS DE LA ACTIVACIÓN_

- 1- **1ª ACCIÓN DEL ATACANTE**
- 2- **DEFENSA**
- 3- **EJECUCIÓN DEL MOVIMIENTO**
- 4- **2ª ACCIÓN DEL ATACANTE**
- 5- **MEDIR Y TIRADAS DE DADOS**
- 6- **RETIRADA DE TOKENS**

Una vez completados finaliza la activación.

HABILIDADES POR POSICIÓN_

Contrapié: El jugador tira dos dados cuando realiza la acción **ESQUIVAR**.
Pase Preciso: El jugador tira dos dados cuando realiza la acción **PASE**.
Embestida: El jugador tira dos dados cuando realiza la acción **PERCUTIR**.
Visión Defensiva: El jugador mueve el doble de su Movimiento Defensivo en **DEFENSA**.
Placador experto: El jugador tira dos dados cuando realiza la acción **PLACAR**.

MODIFICADORES AL PASE_

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

MODIFICADORES A LA RECEPCIÓN_

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

Solo se aplica un modificador, si un jugador esta exactamente a 2" aplicara solo el +2.

FAQ's

Que pasa cuando un jugador en defensa realiza un PLACAR al portador del balón, sin ser el activo, y el jugador activo realiza un RECOGER EL BALÓN:

El jugador activo y el defensor realizan tiradas NO enfrentadas. El orden de las mismas lo decide el jugador activo.

Que pasa durante una tirada enfrentada entre un PERCUTIR y un PLACAR, si el percutir es exitoso pero el jugador que ha realizado el PLACAR falla la tirada:

El jugador defensor cae al suelo por el PERCUTIR y realiza la tirada de RES de forma normal. No tira REF ni tiradas adicionales de REF por haber fallado la tirada de PLACAR.