



# Yamato: Honor inquebrantable

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

Uno de estos tokens puede descartarse, en el momento que desees, 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.

## Aclaración regla Yamato “Por Honor”:

No recibes token de equipo si recibes la magulladura tras no haber entrado contacto con la trayectoria del jugador activo.





## Teriomorphs: 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 y antes de realizar la tirada).
- **Por 3 Tokens:** Repetir un dado en una tirada (solo una vez por tirada).
- **Por 5 Tokens:** Recuperar una carta de jugada individual de la pila de descartes.





## Dorikin: Potenciadores de reflejos ilegales

Cuando un jugador de este equipo falla una tirada de REF, su entrenador puede poner sobre ese jugador un token de Fatiga desactivado para repetir la tirada. Si decide hacerlo ten en cuenta lo siguiente: Si en la tirada repetida saca un crítico, retira el token de fatiga que le has puesto, si sacas pifia, sustitúyelo por un token de Fatiga activado.

Solo puedes usar esta habilidad una vez por tirada.

**Sobrecarga:** Puedes ignorar el efecto adverso de la segunda fatiga durante una activación, si decides hacerlo durante el paso 6 de esta activación recibes un token de fatiga.



# DORIKIN





# Regla de equipo Islanders: HAKA

## Relizar la Haka:

Tras la preparación del partido, pero antes de decidir quién realiza el Saque de Centro, se realiza la Haka.

Para realizar la haka el entrenador de este equipo tira 4 dados y guarda los resultados.

## Resultados de 12 en la Haka:

El entrenador de este equipo puede realizar una tirada de INT con uno de sus jugadores, si tiene éxito puede volver a tirar un resultado de 12 en la Haka (cada jugador del equipo solo puede repetir uno de los dados), esta segunda tirada no se puede repetir sea cual sea el resultado.

## Resultados de 1 en la Haka:

El entrenador rival puede realizar una tirada de INT con uno de sus jugadores, si tiene éxito puede obligar al entrenador Islander a volver a tirar un resultado de 1 en la Haka (cada jugador del equipo solo puede repetir uno de los dados), esta segunda tirada no se puede repetir sea cual sea el resultado.

## Uso de los dados de Haka:

Antes de realizar una tirada de dados, puedes descartar uno de los dados de la Haka y usar el número del dado de Haka como resultado final de la tirada. Esto debe hacerse antes de que el jugador o el rival lancen los dados.

## Descanso:

Durante el descanso, el entrenador de este equipo puede tirar nuevos dados de Haka: 2 dados si va por debajo en el marcador y uno si van empatados.

Antes de realizar estas tiradas puedes descartarte de los dados que no desees, ten en cuenta que nunca puedes tener más de 4 dados de Haka a la vez.

Los dados que se tiren en el descanso no se pueden repetir.





# S.I.C.: Inspección policial

Al comienzo del partido, antes de que se realice el saque de centro, el equipo S.I.C. realiza la Inspección Policial. Se realiza una tirada enfrentada entre los jugadores SIC y los jugadores del equipo rival. El entrenador del equipo S.I.C elige qué jugadores de ambos equipos participan en cada tirada y cada jugador sólo puede ser elegido una vez. Si el jugador S.I.C. tiene éxito en la tirada, el jugador contrario recibe una "Ficha de Intimidación" (Márcalo con un token de Habilidad de Equipo o una Ficha de Habilidad Especial).

## Interrogatorio:

Cada vez que un jugador S.I.C. gana una tirada enfrentada contra un jugador rival, el jugador S.I.C. realiza una tirada de INT. Si la tirada tiene éxito, el jugador rival recibe una Ficha de Intimidación.

Un jugador nunca puede tener más de 3 fichas de Intimidación.

## Métodos discutibles:

Si un jugador rival tiene al menos una Ficha de Intimidación y está participando en una tirada enfrentada, antes de que se realicen las tiradas, el entrenador del equipo S.I.C. puede descartar una Ficha de Intimidación de ese jugador para aplicar un modificador de -1 al valor de la característica usada del jugador rival (Solo una vez por tirada).

## Bajos fondos:

Si un jugador rival tiene tres Fichas de Intimidación y está participando en una tirada enfrentada, antes de que se realicen las tiradas, el entrenador del equipo S.I.C. puede descartar las tres Fichas de Intimidación de ese jugador para aplicar un modificador de -1 al valor de la característica usada del jugador rival. Además, el jugador S.I.C. participante puede usar su característica Inteligencia (INT) para esta tirada enfrentada.

## Trapos sucios:

Después de que el entrenador contrario declare el uso de una jugada Individual, el entrenador del equipo S.I.C. puede descartar 5 Fichas de Intimidación (pueden descartarse de diferentes jugadores del equipo rival) para cancelar el efecto de la jugada individual. A continuación, se descarta la jugada individual.

