

ラグビー

TAKKUR

A CYBERPUNK
RUGBY GAME

FAQs 1.09



Regeln:

Was geschieht, wenn ein Verteidiger ein TACKLE gegen den Ballträger ansagt, dieser nicht der aktive Spieler ist und der aktive Spieler ein BALL AUFNEHMEN durchführt?: Der aktive Spieler und der Verteidiger führen KEINEN vergleichenden Wurf durch. Die Reihenfolge der normalen Würfe wird vom Trainer des aktiven Spielers entschieden.

Was geschieht während einem vergleichenden Wurf bei einem DURCHBRECHEN und einem TACKLE, wenn das DURCHBRECHEN erfolgreich und das TACKLE ein Misserfolg ist?:

Der Verteidiger geht zu Boden (AM BODEN) und muss einen Verwundungswurf durchführen, da das DURCHBRECHEN erfolgreich war. Er macht keinen zusätzlichen REF-Wurf für das fehlgeschlagene TACKLE.

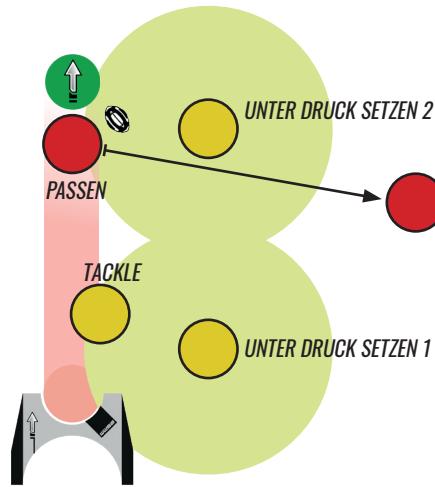
Was geschieht, wenn der Verteidiger durch das BEWEGEN IN DER 1. OFFENSIVAKTION so verschoben wird, dass er eine ursprünglich durchführbare Defensivaktion von der neuen Position aus nicht mehr durchführen kann?: Der Verteidiger darf die ursprüngliche Defensivaktion dennoch durchführen, auch wenn er nach der Umpositionierung diese nicht mehr durchführen könnte.

Der aktive Spieler führt PASSEN durch, ein Verteidiger führt ein TACKLE durch und ein weiterer Verteidiger sagt UNTER DRUCK SETZEN an. Wirkt sich das UNTER DRUCK SETZEN auf die Position des TACKLE oder des PASSENS aus?:

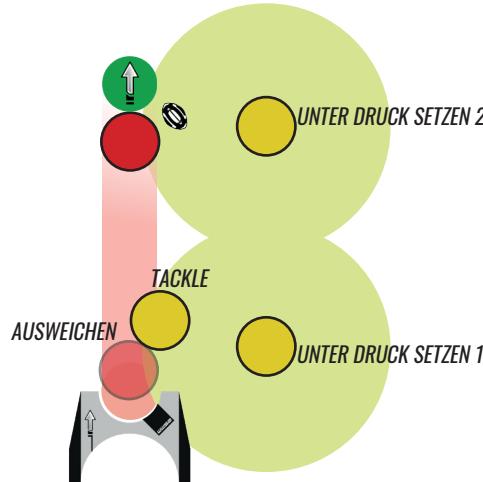
Das UNTER DRUCK SETZEN wirkt von der Position des ansagenden Verteidigers aus. Wird das PASSEN an einer Stelle durchgeführt, die außerhalb des Bereichs für UNTER DRUCK SETZEN liegt, so erhält der aktive Spieler KEINEN -1 Modifikator auf das zugrundeliegende Attribut.

Würde der aktive Spieler jedoch ein AUSWEICHEN ansagen und das TACKLE erfolgte in einem Bereich, der von UNTER DRUCK SETZEN beeinflusst wird, so würde ein -1 Modifikator angewendet werden.

Beispiele:



Der aktive Spieler führt PASSEN durch. Das PASSEN erfolgt als vergleichender Wurf gegen das TACKLE. Da das PASSEN am Ende der Bewegung erfolgt, wird dieses nicht durch das UNTER DRUCK SETZEN 1 beeinflusst, da es außerhalb der entsprechenden Einflusszone erfolgt. In diesem Beispiel wird es aber durch das UNTER DRUCK SETZEN 2 beeinflusst.



Der aktive Spieler sagt AUSWEICHEN an, welches an der Stelle durchgeführt wird, an der der Verteidiger sein TACKLE ausführt. Somit ist das AUSWEICHEN durch UNTER DRUCK SETZEN 1, aber nicht von UNTER DRUCK SETZEN 2 betroffen.

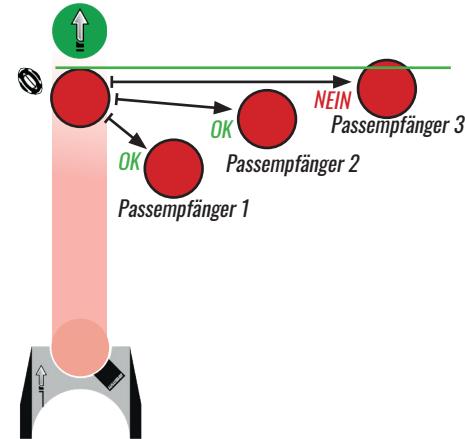
Kann ich DEN BALL INS AUS SCHIEBEN (Spielzeitmarker auf Feld 1 des Spielzeittableaus und angreifendes Team liegt zurück), wenn der Ballträger AM BODEN ist?

Nein.

Was heißt „weiter in Richtung der gegnerischen Mallinie“, wenn ein Pass durchgeführt wird?:

Beim Rugby darf der Ball während eines Passes nicht in Richtung der gegnerischen Mallinie (In-Goal Zone) fliegen. Die Base des Passempfängers darf also nicht näher an der gegnerischen Mallinie sein als die Base des Passenden.

Beispiel:



Der aktive Spieler führt ein PASSEN durch. Passempfänger 1 und Passempfänger 2 sind zulässige Ziele für den Pass. Da sich die Base des Passempfängers 3 weiter in Richtung der gegnerischen Mallinie befindet (vgl. grüne Linie), darf der Pass nicht zu diesem Spieler erfolgen.

Kann ich eine Einzelspielzug-Karte nur teilweise verwenden, oder eine solche Karte spielen, wenn die entsprechenden Aktionen nicht ausgeführt werden können oder dürfen?

Nein.

Der aktive Spieler hat zwei Würfel für AUSWEICHEN und verwendet je einen in einem vergleichenden Wurf gegen jeweils einen Verteidiger.

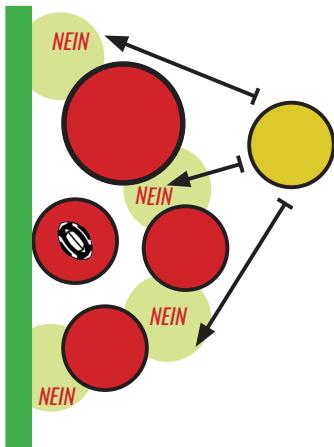
Was passiert, wenn der erste Wurf ein Erfolg ist und sich der aktive Spieler 2“ bewegt und anschließend der zweite Wurf ein kritischer Erfolg ist? Darf sich der aktive Spieler 2“ extra bewegen?:

Ja, aber lediglich die 2“ vom kritischen Erfolg und nicht nochmals 2“ für das erfolgreiche AUSWEICHEN.

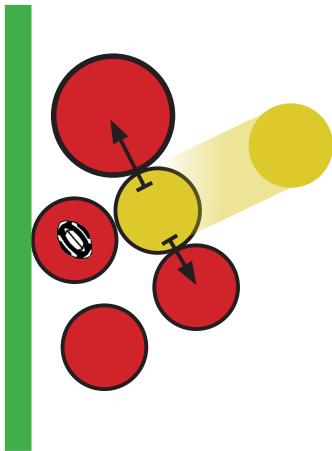
Was geschieht, wenn es aufgrund der Positionierung der angreifenden Spieler keine Möglichkeit gibt, den Ballträger zu erreichen.

Gibt es aufgrund der Positionierung der Angreifer keinen Platz oder Weg auf dem Spielfeld, um den Ballträger zu erreichen, so dürfen die Verteidiger die Angreifer ignorieren und sich auf die gleiche Weise bewegen, wie dies ein aktiver Spieler beim BEWEGEN IN DER 1. OFFENSIVAKTION tut.

Beispiel:

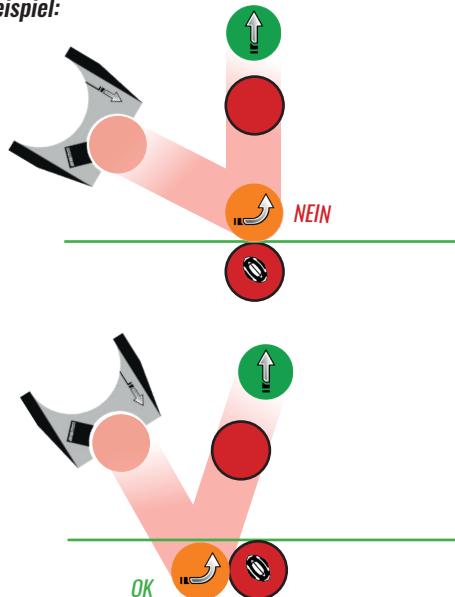


In obigem Beispiel hat der Verteidiger keine Möglichkeit den Ballträger zu erreichen, da die Angreifer den Spielfeldrand ausnutzen und eine Mauer aus Spielern um den Ballträger errichtet haben. Es gibt keinen legalen Bewegungspfad (egal wie weit) um ein TACKLE anzubringen. In dieser Situation darf der Verteidiger ein TACKLE ansagen, die Angreifer während seiner Defensivbewegung ignorieren und diese verschieben, so als würde er ein BEWEGEN IN DER 1. OFFENSIVAKTION durchführen.



Wo kann ein BALL AUFNEHMEN durchgeführt werden, wenn der Ball im Besitz eines befreundeten Spielers ist?:

Das BALL AUFNEHMEN muss den Positionierungsregeln beim PASSES folgen. Der aktive Spieler darf sich also während der Durchführung der Aktion nicht näher an der gegnerischen Mallinie als der Ballträger befinden. Beispiel:



In diesem Fall empfehlen wir die Verwendung des Richtungswechselmarkers, um die genaue Position festzulegen, an der das BALL AUFNEHMEN durchgeführt wird.

Wann muss der Passempfänger bei einem PASS VOM BODEN bestimmt werden?:

Der Passempfänger muss in Aktivierungsschritt 1 deklariert werden, wenn auch der PASS VOM BODEN angesagt wird.

Wie viele Einzelspielzug-Karten können während einer Aktivierung oder einem Würfelwurf gespielt werden?:

Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl an gespielten Einzelspielzug-Karten während einer Aktivierung oder einem Würfelwurf.

Welche Reihenfolge gilt für das Spielen von Einzelspielzug-Karten?:

Bei Unstimmigkeiten entscheidet der Trainer des angreifenden Teams die Reihenfolge, in der Einzelspielzug-Karten gespielt werden.

Sollte sich ein Trainer zunächst gegen das Spielen einer Einzelspielzug-Karte entschieden haben, der gegnerische Trainer aber anschließend eine Einzelspielzug-Karte spielt: darf der erste Trainer dann danach dennoch eine Karte spielen?:

Ja.

Was geschieht, wenn der aktive Spieler PASSES durchführt und zwei Verteidiger ein TACKLE angesagt haben, welche vor dem Ort des Passens stattfinden?:

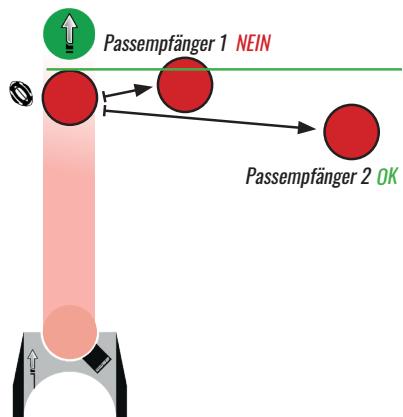
Der Trainer des aktiven Spielers legt die Aufteilung seiner Würfel und die Reihenfolge der Würfelwürfe fest. Sollte das PASSES im ersten Würfelwurf erfolgreich sein, so befindet sich der Ball nicht mehr im Ballbesitz des aktiven Spielers, wenn das zweite TACKLE durchgeführt wird. Das TACKLE wird dann als Normaler Wurf durchgeführt.

Kombinierte Spielzüge:

In einem Kombinierten Spielzug, bei dem mehrere Spieler PASSEN: an welcher Position können die Spieler ihren jeweiligen Pass durchführen?

Nur der aktive Spieler kann die Position beim PASSEN entlang seines Bewegungspfad wählen. Alle anderen Spieler fangen den Ball und führen ihr PASSEN am Endpunkt ihrer Bewegung in Aktivierungsschritt 3 durch.

Beispiel:



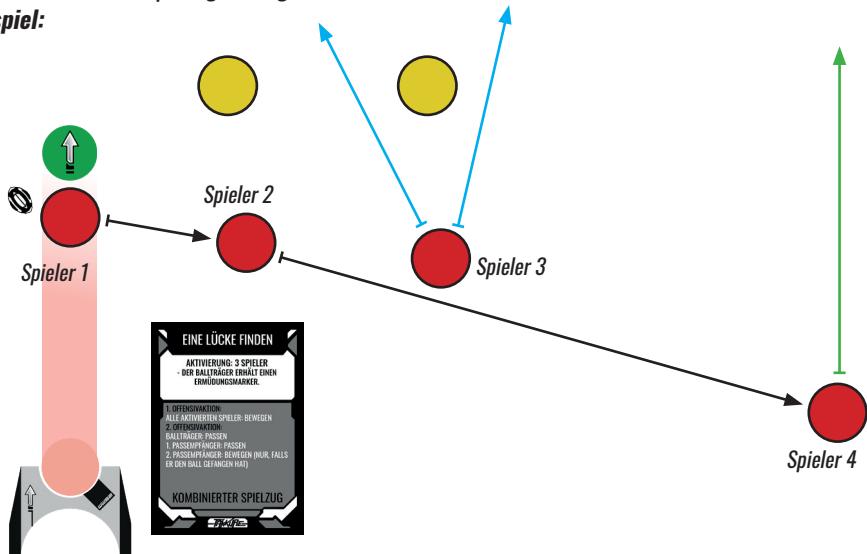
In Aktivierungsschritt 4 möchte der aktive Spieler einen Pass zu einem der anderen, im Kombinierten Spielzug aktivierten Spieler (Passempfänger 1 und 2) ansagen.

Der Trainer hat allerdings die Bewegung falsch eingeschätzt und Passempfänger 1 befindet sich vor dem aktiven Spieler. Der Pass kann also nicht zu ihm erfolgen und muss an Passempfänger 2 gehen, welcher sich auf einer zulässigen Position befindet.

Wenn mehrere Spieler in einem Kombinierten Spielzug PASSEN, darf ein Pass zu einem Spieler erfolgen, der nicht im Rahmen des Kombinierten Spielzugs aktiviert wurde?

Ja, ein Pass kann auch zu einem nicht aktivierten Spieler erfolgen. Dieser profitiert allerdings nicht von den auf der Kombinierten Spielzug-Karte genannten Effekten.

Beispiel:



Der Trainer hat den Kombinierten Spielzug „Eine Lücke finden“ gespielt und dabei die Spieler 1, 2 und 3 aktiviert. Der übliche Ablauf wäre ein Pass von Spieler 1 zu Spieler 2, dann ein Pass von Spieler 2 zu Spieler 3, welcher anschließend eine Bewegung durchführen dürfte (blaue Pfeile). Allerdings hat die Defensive den Raum dicht gemacht und in der nächsten Aktivierung wäre Spieler 3 dem Tackle eines Verteidigers ausgesetzt.

Diese Verteidigung lässt allerdings einen perfekten Laufweg für Spieler 4 offen.

Der Trainer entscheidet sich dazu den Pass von Spieler 2 zu Spieler 4 durchzuführen. Da Spieler 4 nicht im Rahmen des Kombinierten Spielzugs aktiviert wurde, darf er die Bewegung des letzten Passempfängers nicht durchführen. Allerdings hat Spieler 4 in der nächsten Aktivierung ein freies Spielfeld vor sich und kann so die Verteidiger umgehen (grüner Pfeil).

Muss das PASSEN bei Kombinierten Spielzug-Karten (z.B. Eine Lücke finden) erfolgreich sein, wenn diese eine zusätzliche Bewegung erlauben?:

Nein, die Bewegung darf durchgeführt werden, wenn der entsprechende Spieler in Ballbesitz kommt. Dies gilt auch für ein erfolgreiches Fangen, falls der Pass ein Misserfolg war.

Wann kann ich einen Kombinierten Spielzug unterbrechen?:

In einem Kombinierten Spielzug dürfen die erlaubten Aktionen nicht verändert, übersprungen oder in einer anderen Reihenfolge abgehandelt werden. Aber die Abfolge der Aktionen kann ab Aktivierungsschritt 4 zu jeder Zeit abgebrochen werden. Ein Abbruch vor Aktivierungsschritt 4 ist nicht erlaubt.

Beispiel:

In „Mehrfaches Passspiel“ kann zum Beispiel nach dem Pass des aktiven Spielers der Kombinierte Spielzug abgebrochen werden. Der zweite und alle weiteren Passaktionen würden dann nicht mehr durchgeführt.

Erhält auch ein Ballträger AM BODEN einen Ermüdungsmarker, wenn dies von der Kombinierten Spielzug-Karte vorgesehen ist?:

Ja, auch der Spieler AM BODEN erhält einen Ermüdungsmarker, wenn dies von der Karte vorgesehen ist.

Zu welchem Zeitpunkt wird der Pass im „Eagle Play“ durchgeführt?:

Der Pass wird am Ende von Aktivierungsschritt 5 durchgeführt, falls Eagle zu diesem Zeitpunkt immer noch der Ballträger ist und nicht AM BODEN ist.

Kann ich einen Kombinierten Spielzug verwenden, falls der Ballträger AM BODEN ist?:

Ja, aber der Ballträger kann nur die Aktionen durchführen, die einem Ballträger AM BODEN auch regulär zur Verfügung stehen. Andere Aktionen werden vom Ballträger nicht ausgeführt und er erhält dennoch einen Ermüdungsmarker, falls die Kombinierte Spielzug-Karte dies vorsieht.

Wie verhält sich ein kritischer Erfolg beim PASSEN, wenn eine Kombinierte Spielzug-Karte eine Bewegung mit einem zusätzlichen Modifikator auf das BEW-Attribut nach einem erfolgreichen Pass erlaubt?:

Erlaubt die Kombinierte Spielzug-Karte nach einem erfolgreichen PASSEN eine Bewegung mit einem positiven Modifikator auf das BEW-Attribut, so erhält der Spieler KEINEN weiteren BEW-Modifikator für ein PASSEN mit einem kritischen Erfolg.

Fertigkeiten von Spielern:

Wann kann ich Ronins Fertigkeit „Strategie“ verwenden?:

Strategie kann in Aktivierungsschritt 6 verwendet werden, falls Ronin Teil des angreifenden Teams ist. Ronin muss nicht der aktive Spieler der Aktivierung gewesen sein, aber Ronin muss sich auf dem Spielfeld befinden.

Kann Z „Telekinese“ verwenden, nachdem er AUSRUHEN als Defensivaktion angesagt hat?:

Nein.

Verliert Noona ihren Bewegungsbonus, wenn sie einen inaktiven Ermüdungsmarker hat?:

Nein, Noona verliert nur den Bewegungsbonus, falls sie mindestens einen aktiven Ermüdungsmarker hat.

Spielzubehör:

Fehlerhafte Abweichungsschablone:

Trainer haben ggf. eine Abweichungsschablone, welche um wenige Millimeter von der Abweichungsschablone im Grundspiel abweicht. Während eines Spiels sollten beide Trainer immer die gleiche Abweichungsschablone verwenden.

Spielfeldabmessungen:

Das Spielfeld kann abweichende Größen haben. Die Abmessungen im Regelbuch geben die Maximalgröße an. Ein Spielfeld kann 25“-26“ lang und 17,5“-18“ breit sein.

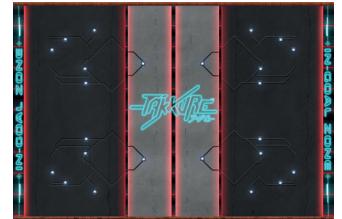
Kleiner Maßstab aus dem Grundspiel:

Der kleine Maßstab aus dem Grundspiel gibt die 3“ nicht korrekt an. Scheinbar wurde im Layout die korrekte Entfernung fälschlicherweise entfernt. Verwende den 8“-Maßstab um die korrekte Entfernung von 3“ abzumessen.

Anpassung Karten:

¡KAAAA!

Der folgende Satz wurde am Ende der Karte hinzugefügt:
„Anderenfalls erhält ein anderer aktivierter Spieler den Ermüdungsmarker.“



Teamfertigkeiten:

Teamfertigkeit Dorikin: Illegale Reflexverbesserungen

Erzielt ein Spieler dieses Teams einen Misserfolg bei einem REF-Wurf, so darf der Spieler einen inaktiven Ermüdungsmarker erhalten, um den Wurf zu wiederholen. Sollte der Wurf wiederholt werden, so wende folgende Effekte auf Grundlage des Wiederholungsergebnisses an: War die Wiederholung ein kritischer Erfolg, so entferne den platzierten Ermüdungsmarker. War der Wurf ein kritischer Misserfolg, so drehe den Ermüdungsmarker auf seine aktive Seite.

Diese Fertigkeit kann nur einmal je Wurf verwendet werden.

Überlastung: Ein Dorikin-Spieler darf die nachteiligen Effekte des zweiten Ermüdungsmarkers während seiner Aktivierung ignorieren. Tut er das, so erhält er in Aktivierungsschritt 6 einen weiteren Ermüdungsmarker.

Teamfertigkeit Yamato: Unerschütterliche Ehre – Regelklarstellung:

Erhält ein Spieler einen Verwundungsmarker aufgrund eines fehlgeschlagenen TACKLE und kam dieser Spieler nicht in Kontakt mit dem Bewegungspfad bzw. der Position des Ballträgers, so erhält dieser Spieler keinen Teamfertigkeitmarker.

SCHNELLÜBERSICHT

AKTIVIERUNGSSCHRITTE

1. 1. OFFENSIVAKTION

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

2. DEFENSIVE

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

3. BEWEGUNG DURCHFÜHREN

4. 2. OFFENSIVAKTION

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

5. MESSEN UND WÜRFELWÜRFE

6. MARKER ENTFERNEN

POSITIONSFERTIGKEITEN

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

Anstürmen: Der Spieler verwendet 2 Würfel beim DURCHBRECHEN.

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

Gewandt: Der Spieler verwendet 2 Würfel beim AUSWEICHEN.

Präzises Passen: Der Spieler verwendet 2 Würfel beim PASSEN.

Tackling Experte: Der Spieler verwendet 2 Würfel beim TACKLE.

NACHTEILIGE EFFEKTE

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

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

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

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

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

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

PASSMODIFIKATOREN

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

FANGMODIFIKATOREN

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

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