

PASOS DE LA ACTIVACIÓN



Para activar a un jugador debes colocar un token de activación en la zona correspondiente del tablero de entrenador (1.01). Si no te quedan tokens consulta el tablero de tiempo (6.03). Debes seguir, en orden, los pasos de la activación sin saltarte ninguno.

1 Primera acción del atacante

El jugador activo debe realizar una de las siguientes acciones.

Si el jugador está en pie

MOVER COMO PRIMERA ACCIÓN

Marcar el movimiento del jugador usando los tokens de movimiento y jugador activo, sin ejecutarlo (1.04).

Jugador activo.

Tokens de movimiento



Si el jugador tiene uno o más tokens de suelo

LEVANTARSE

Retira un token de suelo (3.02).

Solo si el jugador NO es el portador del balón.

PASE DESDE EL SUELO

Debes declarar el jugador objetivo del pase. Recuerda que las tiradas son durante el paso 5. Añade un -2 a los modificadores por distancia. Si al medir la distancia es mayor de 8" la tirada se considera anulada (3.03).

2 Defensa

Cada jugador defensor debe realizar una de las siguientes acciones.

SIN movimiento defensivo

LEVANTARSE

Retira un token de suelo (3.02).

DESCANSAR

Retira un token de fatiga desactivado. Si no tienes ninguno, dale la vuelta a un token de fatiga activo (4.03).

CON movimiento defensivo, coloca el token correspondiente junto al jugador.



PRESIÓN

Los jugadores atacantes aplican un -1 a sus tiradas por cada jugador defensor a 2" o menos con un token de presión (1.06).



PLACAR



Solo puedes realizar esta acción contra el portador del balón. Tras mover comprueba si entras en contacto con la trayectoria del jugador, si no, fallas la tirada y debes realizar REF para no caer al suelo (1.21).



ROBAR BALÓN

Puedes realizar esta acción de tres maneras, debes declarar cual vas a intentar.

Robar el balón de un jugador en el suelo:

Si estás en contacto con el jugador realiza una tirada sin modificadores.

Robar el balón en el suelo:

Si estás en contacto con el balón realiza una tirada con +4

Robar el balón en el aire:

Si estás en la trayectoria del pase, realiza una tirada con un -2 (3.06).

3 Ejecución del movimiento

El jugador activo realiza el movimiento marcado durante el paso 1 (1.08).



El jugador intentará primero colocar sobre el token de giro (si se ha usado).



Después, el jugador intentará llegar a colocar en contacto con el token de dirección.

Ten en cuenta que el jugador solo mueve su MOV en ataque.

4 Segunda acción del atacante

El jugador activo debe realizar una de las siguientes acciones.

MOVER COMO 2ª ACCIÓN

Puedes mover hasta tu MOV en ataque. Puedes mover en cualquier dirección y hacer giros. No puedes pasar por encima del resto de jugadores (1.10).

PERCUTIR

Realiza una tirada, si ganas la enfrentada el placador recibe un token de suelo y tira RES (1.20).

Crítico: El defensor recibe el token de magulladura sin realizar tirada de RES.

PASE

Debes declarar el jugador objetivo del pase y no debe estar por delante del punto del pase.

Realiza una tirada con los modificadores por distancia correspondientes. Si la tirada falla, el receptor puede intentar recoger el balón con un -2 a CdB más los modificadores por distancia (2.02).

Crítico: Mueve al receptor del pase 2" en cualquier dirección.

RECoger BALÓN

Realiza una tirada con un mod de +4 (3.05).

Las tiradas se realizan en el paso 5.

ENSAYAR

Solo si estás en contacto o sobre la zona de ensayo. Utiliza el segundo valor de CdB. Por cada fatiga (activa o inactiva) el jugador recibe un -1 a CdB (4.04). Después de intentar un ensayar realiza un saque de centro (5.03).

ESQUIVAR

Realiza una tirada, si tienes éxito mueve el jugador 2" en cualquier dirección (1.19).

Crítico: Mueve 4" en lugar de 2".

5 Medir y tiradas de dados

Todas las tiradas se realizan durante este paso.

MEDIR

Excepto para realizar el movimiento del jugador activo, no puedes medir nada hasta este paso.

Jugadas colectivas: En las jugadas colectivas las segundas acciones se realizan durante este paso en el orden indicado en la carta.

TIRADAS DE DADOS

El orden de las tiradas siempre lo decide el entrenador atacante.

6 Retirada de tokens

Retira todos los tokens del campo de juego, excepto los tokens de suelo.



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 activación se considera activado durante este paso (1.11).



Posiciones

Cada posición debe estar ocupada por un jugador que tenga el símbolo en su carta (6.06).



Ala



Medio melé



Zaguero



Delantero

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.

Embustida: 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 (4.05).

Modificadores de pase

Recepción y pase desde el suelo

Pase

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

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.

Jugadas Colectivas

Resumen del uso de una carta de jugada colectiva (4.08).

- 1- Declara que vas a usar una carta y colócala boca abajo sobre el campo de juego.
- 2- Coloca el token de Activación sobre la carta del jugador que será el jugador activo (portador del balón).
- 3- Indica 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: Ejecuta el movimiento de todos los jugadores activados (en el orden que desees).
- 8- Paso 4 de la activación: Las acciones están indicadas en la carta, no se pueden cambiar.
- 9- Paso 5 de la activación: Realiza, en orden, las acciones indicadas en la carta como 2a acción, incluyendo las mediciones y tiradas necesarias.
- 10- Paso 6 de la activación: coloca la carta a un lado del tablero, no vuelves a recuperarla hasta que se realice un Saque de Centro.

Fatiga

Los tokens de Fatiga representan el cansancio de un jugador (4.01).

Hay dos maneras de recibir tokens de Fatiga:

- 1- En el momento que un jugador recibe el tercer token de Activación (durante una misma fase de tiempo).
 - 2- Cuando así lo indique una habilidad o jugada.
- Cuando deba recibirse un token de Fatiga colócalo, activo, 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.



Activa



Desactivada

EFFECTOS ADVERSOS

La FATIGA produce efectos adversos acumulables en los jugadores:

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.

Preparación del partido

Antes de empezar a jugar debes hacer algunas cosas (5.01).

- **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:** Forma un mazo con las cartas de jugada individual de tu equipo y las de jugada individual básicas, 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.

Saque de centro

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.

Si la tirada para ensayar es un fallo o es anulada: El entrenador defensor decide.

Antes de realizar el saque de centro se recuperan las jugadas colectivas usadas (5.03).

Descanso

Cuando finaliza la primera parte se realizan los pasos a continuación (6.02)

- **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 las 4 jugadas colectivas de entre las 8 jugadas colectivas que tienes disponibles.
- **Robo de nuevas cartas individuales:** Puedes descartar la cantidad que desees de cartas individuales, y volver a robar del mazo de jugadas individuales sin usar, hasta que tengas 4 en mano.