

RESUMEN DE REGLAS 1.0

REGLAS DEL RUGBY

- 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.

CARACTERISTICAS

-Movimiento (MOV)

Primer valor movimiento en ataque, segundo valor movimiento en defensa.

-Control de balón (CdB)

Primer valor es de uso general, el segundo solo para ENSAYAR.

-Fuerza (FUE)

Para PLACAR y PERCUTIR

-Reflejos (REF)

ESQUIVAR y evitar caer al suelo.

-Inteligencia (INT)

Habilidades especiales

- Protección (PRO)

Blindaje. Se suma al TCO en las tiradas de resistencia

- Tipo corporal (TCO)

Máximo de magulladuras antes de lesionarse



POSICIONES

Los equipos deben estar compuestos siempre de un jugador para cada posición:

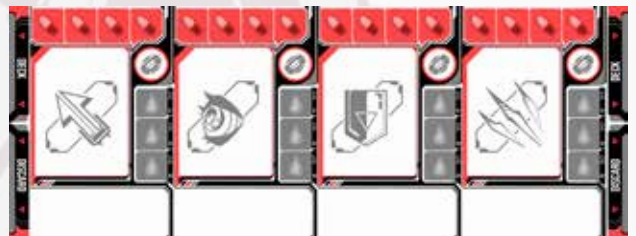
Delantero, Medio melé, Ala y Zaguero

Ala: Jugador rápido y ágil.

Medio Melé: Jugador con gran habilidad de pase y vision de juego.

Zaguero: Jugador defensivo con habilidad para placar.

Delantero: Jugador de ataque, grande y fuerte.



HABILIDADES POR POSICION

Contrapie: 2 dados a ESQUIVAR.

Pase Preciso: 2 dados a PASE.

Embostida: 2 dados a PERCUTIR.

Visión Defensiva: Mueve el doble de su Movimiento Defensivo en defensa.

Placador Experto: 2 dados a PLACAR.

Estas habilidades se pierden con un token de fatiga.



HABILIDADES DE EQUIPO

• **Yamato:** Cuando un jugador Yamato recibe un token de Magulladura, recibe también un token de Habilidad de Equipo. Puedes gastar el token para aplicar un de los siguientes efectos:

- Retirar un token de suelo, salvo si es el portador del balón.
- Dar la vuelta a un token de Fatiga activo
- Repetir una tirada de INT.

• **Teriomorphs:** Cuando un jugador realice con éxito una acción de ENSAYO, PLACAR O PERCUTIR, gana un token de Habilidad de Equipo.

Estos tokens son comunes para todo el equipo.

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

• **Dorikin:** 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 las siguientes excepciones: Si en la tirada repetida sacas crítico, retira el token, si sacas pifia, sustitúyelo por un token de Fatiga activado.

PREPARACION DE PARTIDO:

Escoge la alineación formada por los 4 jugadores.

Jugadas Individuales: Mezclar las básicas y las de equipo. Después robar 4. NO se recuperan durante el partido.

Jugadas Colectivas: Mezclar las básicas y las de equipo. Escoger 4. Se recuperan las jugadas usadas antes de un saque de centro. Se pueden cambiar en el descanso.

SAQUE 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.

Inicio de partido: Se tira una moneda al aire para decidir quien chuta y quien recibe en el saquea inicial.

2ª Parte: El equipo que no realizo el saque de centro en la primera parte.

Tras ensayar: El entrenador que recibio el ensayo decide.

Si se falla o anula un ensayo: El entrenador defensor decide.

- Antes de un Saque de Centro se descartan todos los tokens de Activación que tuvieron los jugadores y ambos jugadores recuperan las cartas de jugada colectiva que hubieran usado.
- El equipo que va a realizar el Saque de Centro se coloca en contacto con su línea de saque sin sobrepasarla.
- 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.
- 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.
- Una vez colocada la plantilla los 8 jugadores pueden realizar un movimiento defensivo, primero el equipo que chuta y despues el equipo que recibe el balon.
- 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:
 - *Exito: Colocar balon fuera de la plantilla en contacto con su borde.
 - *Fallo: Colocar balon en el centro de la plantilla y hacer tirada de dispersión.
- Coger el balon en el aire: Uno o varios jugadores que se encuentren a menos de 2" del balon pueden intentar cogerlo con tirada de CdB -2.

TIRADA DE DISPERSION:

Coloca la plantilla con el objeto que sufre la dispersión en el centro. Tira un dado. 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.

RECOLOCACION

Cuando no puede colocarse el balón o jugador tras una dispersión, se utiliza la plantilla que ya esta colocada y se utiliza el resultado obtenido en el dado:

- **Resultado Par:** Desplaza el objeto recorriendo el borde de la plantilla en sentido ascendente de los números de la plantilla. Si llega a 12 se sigue contando desde el 1.
- **Resultado Impar:** Desplaza el objeto recorriendo el borde de la plantilla en sentido descendente de los números de la plantilla. Si llega al 1 se sigue contando desde el 12.



TABLERO DE TIEMPO

Al principio de cada parte coloca un token activo en una casilla número 5.

El jugador atacante debe coger los 4 tokens de activacion.

- Token de tiempo ACTIVADO: girar para desactivar y coger 4 token.
- Token de tiempo DESACTIVADO: girar para activar y bajar ambos token un nivel, girar para desactivar y coger 4 tokens



PASOS DE LA ACTIVACIÓN

1- 1ª Accion del atacante (Mover, Levantarse, Pase desde el suelo)

2- Defensa (Presion, Robar Balon, Placar, Levantarse, Descansar)

3- Ejecucion del movimiento

4- 2ª Accion del atacante (Mover como 2ª Accion, Pase, Recoger Balon, Esquivar, Percutir, Ensayar.

5- Medir y tirar dados

6- Retirada de tokens. 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 activación se considera activado durante este paso.





1ª ACCION DEL ATACANTE

• Mover:

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

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.

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 todos los jugadores rivales que impidan colocar al jugador activo en su posición final. Si el jugador es de su mismo equipo reduce el movimiento hasta colocarse correctamente.

• Levantarse:

Si el jugador en el suelo es el portador del balón no podrá levantarse, pero puede realizar un PASE DESDE EL SUELO. El jugador activo retira el token de suelo. Puede levantarse como primera acción y moverse como segunda acción si no tiene mas token de suelo.

• Pase desde el suelo:

El jugador atacante portador del balón que este en el suelo, puede realizar un pase con un -2 al CdB mas los modificadores por distancia. No se puede realizar a mas de 8" se considera que la tirada ha sido anulada.

DEFENSA

• Movimiento Defensivo:

Los jugadores pueden mover como máximo su segundo valor del movimiento. El resto de jugadores obstaculizan el movimiento

• Presión:

Los jugadores a 2" sufren un modificador de -1 al valor de la característica asociada a la tirada que realiza. Los modificadores son acumulables.



• Robar Balón:

Esta accion permite movimiento defensivo. Se puede robar balón de 3 maneras:

Balón Suelto: Tirada de CdB +4

En manos de un jugador atacante que este en el suelo: Tirada de CdB

En el aire: Si el jugador defensor está en un punto por donde pasa el balón en un pase, puede realizar una tirada de CdB -2 para intentar cogerlo.



• Placar:

Se utiliza la característica de FUE. Solo se puede PLACAR al jugador portador del balón. Se placa sobre el jugador o en cualquier punto de su movimiento. No se puede placar a un jugador en el suelo. Si con el movimiento defensivo no llega al contacto con el jugador activo o su trayectoria se considera un Fallo.

Exito: El jugador defensor se coloca en contacto con el jugador activo por el camino mas corto.

Fallo: El jugador defensor realiza una tirada de REF, si fallas caes al suelo y debe realizar una tirada de RESISTENCIA.

Tirada Anulada: La acción posterior al Movimiento Defensivo no se realiza, pero no se cae al suelo.

Exito Critico: Igual que el éxito, pero se coloca directamente el token de magulladura sin hacer tirada de RESISTENCIA



• Levantarse:

El jugador defensor puede retirar el token de suelo y levantarse, pero no puede realizar movimiento defensivo.



• Descansar:

Solo se puede realizar en defensa.. Cuando se realiza la accion se retira un token desactivado. En caso de no haber ninguno, se debe girar un token de Fatiga activado. Para retirar un token de Fatiga completamente se debe descansar 2 veces.

2ª ACCION DEL ATACANTE

• Mover como Segunda Acción:

Para mover como segunda accion no se usan tokens de movimiento. Los jugadores SI bloquean el movimiento.

• Pase:

No se puede pasar a jugadores situados por delante del balón. Se puede realizar en cualquier punto del movimiento. El pase siempre sufre modificadores.

0" a 2" +4

2" a 4" +2

4" a 8" 0

+ 8" -2

Si la distancia está entre dos franjas se aplica el mejor modificador.

Éxito: El balón llega a las manos del jugador receptor

Fallo en Tirada NO Enfrentada: El jugador receptor realiza una tirada de RECEPCIÓN DE BALÓN

Éxito Crítico: El balón llega a las manos del jugador receptor y realiza un movimiento de hasta 2"

Tirada Enfrentada:

- Todos Fallan: El jugador receptor realiza una tirada de RECEPCIÓN DE BALÓN.

- Anulada: El Pase no se realiza y sufre la acción del jugador defensor.

MODIFICADORES AL PASE.	
0" a 2"	+4
2" a 4"	+2
4" a 8"	0
+8"	-2

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

• Recepción de Balón:

(Esta acción es automática, la realiza el receptor del balón tras un pase fallido) Cuando el pase falla se realiza tirada no enfrentada de CdB con modificadores.

0" a 2" +2

2" a 4" 0

4" a 8" -2

+8" -4

Si la distancia está entre dos franjas se aplica el mejor modificador.

Éxito: El pase se ha realizado correctamente

Fallo: El balón cae al suelo y se dispersa en la posición del receptor del pase.

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 justa entre 2 franjas, aplica el mejor modificador.

• Recoger Balón:

Permite que un jugador recoja un balón que este en el suelo o en manos de un jugador de su mismo equipo, de pie o en el suelo. Debe estar en contacto con el balón o jugador que lo porta, en algún punto de su movimiento. Tirada de Cdb +4

• Esquivar:

Solo se puede esquivar si un jugador ha declarado una acción de PLACAR contra el jugador. Se realiza una tirada de REF.

Éxito: El jugador mueve 2" en cualquier dirección.

Fallo: No hay efecto.

Éxito Crítico: El jugador mueve 4" en cualquier dirección.

• Percutir:

Solo se puede percutir si un jugador ha declarado una acción de PLACAR contra el jugador. Se realiza una tirada de FUE.

Éxito: El jugador golpeado cae al suelo y realiza una tirada de RESISTENCIA

Fallo: No hay efecto.

Éxito Crítico: El jugador golpeado cae al suelo y recibe una MAGULLADURA.

• Ensayar:

Se realiza una tirada con el segundo valor de CdB. Cada token de PRESION y de FATIGA, activo o no, impone un -1 al CdB.

Si un defensor intenta placar durante un ensayo se realiza una tirada enfrentada. Si son varios jugadores será una tirada enfrentada de melé

Éxito: Has ensayado

Fallo o Anulada: Se realiza un Saque de Centro.

TIRADA DE RESISTENCIA Y MAGULLADURA

Para calcular la resistencia de un jugador se suman los valores de TCO y PRO y se tira un dado.

• **Éxito:** El jugador no recibe daño

• **Fallo:** El jugador recibe un Token de Magulladura.



TIRADA ENFRENTADA MÚLTIPLE

Se realiza en una tirada donde intervienen mas de 2 jugadores. Es el jugador activo quien, antes de la tirada, decide el orden y contra qué jugador enfrenta cada uno de sus dados. Cada tirada se trata como una tirada independiente. Si el jugador activo no dispone de dados suficientes para enfrentar, debe decidir en que jugador usará cada uno de sus dados. Los jugadores a los que no asigne 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. Si el jugador activo pasase a estar EN EL SUELO, en ese momento el resto de acciones se considerarían anuladas.

TIRADA DE MELE

Esta tirada se utiliza en 2 casos:

- Varios jugadores de ambos equipos quieren coger un balón del suelo o que este en posesion de un jugador en el suelo.
- Cuando un jugador realiza la acción de ENSAYAR y hay varios jugadores defensores haciendo un PLACAR contra el.

Todos los dados se tiran a la vez y todos enfrentan contra todos. El ganador será el jugador que tenga éxito en la tirada y saque el valor más alto entre los éxitos (o un crítico). En caso de empate se realizará una tirada solo enfrentada entre esos jugadores.

FATIGA

Hay 2 maneras de recibirlo:

- Cuando un jugador recibe el tercer token de activación.
- Cuando lo indique una habilidad o jugada.



Cuando recibe un token de Fatiga se coloca por su cara activa en tablero de entrenador. Si el jugador ya tiene un token desactivado, se le daría la vuelta para activarlo de nuevo.

EFECTOS ADVERSOS:

- 1 Fatiga- El jugador pierde sus Habilidades de Posición y Entrenamiento.
 - 2 Fatigas- El jugador solo puede realizar una accion de MOV por activación.
 - 3 fatigas- El jugador tiene un -1 a FUE, CdB, REF, e INT.
- Los efectos son acumulables. Un token desactivado no aplica los efectos adversos.

FATIGA MAXIMA:

Cuando un jugador recibe un cuarto token de Fatiga se lesiona.

JUGADA INDIVIDUAL

En las cartas se indica en que momento debe usarse. Es el jugador atacante quien decide en que orden deben usarse. Las jugadas individuales se descartan tras su uso y ya no se recuperan.

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.

A partir de el paso 4 de la activación: en cualquier punto, el entrenador atacante puede abortar la secuencia de acciones indicadas como 2a acción.

LESIONES

Cuando el jugador recibe tantos tokens de magulladura como su valor de TCO o sufre Fatiga Maxima, se lesiona.

- Retíralo del campo de juego
- Quítale todos los tokens de Magulladura y Fatiga
- Realiza una tirada en la Tabla de Lesiones.
- Aplica los efectos.

El jugador puede (si se lo permite la lesión) volver al juego cuando haya un Saque de Centro.



TABLA DE LESIONES

TABLA DE LESIONES GENERAL

- 1.- Solo estoy cansado: Recibe un token de Fatiga y un token de Magulladura.
- 2.- Magulladuras generales: -1 TCO.
- 3.- Brecha en la cabeza: -2 INT.
- 4.- Hombro dañado: -1 FUE.
- 5.- Dedo de la mano roto: -1 CdB y -1 FUE.
- 6.- Dedo del pie roto: -1 REF y -1" al MOVER en ataque.
- 7.- Ojo Dañado: -2 CdB.
- 8.- Costilla Fracturada: El jugador recibe un token de Fatiga permanente (No se puede girar ni retirar de ninguna manera).
- 9.- Esguince cervical: -1 FUE, -1 CdB y -1 REF.
- 10.- Hombro dislocado: -2 CdB y -2 FUE.
- 11.- Esguince de tobillo: -2 REF y MOV -2"/-1".
- 12.- Este resultado no puede modificarse por habilidades. Tira en la tabla de Lesiones Graves.

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 y no puede beneficiarse de la de equipo. -3 INT, -3 REF y -2 a TCO.
- 12.- Herido muy grave: Retira al jugador del partido.

Si por acumulación de lesiones un jugador llegase a tener una característica con un valor igual o menor a 0, retira a ese jugador del partido. Si el jugador portador del balón se lesiona. Realiza una tirada de dispersión del balón sobre la posición del jugador portador.

DESCANSO

- Todos los jugadores retiran un token de Fatiga. Puedes elegir el que quieras, este activo o no.
- Puedes volver a elegir 4 jugadas colectivas de entre las 8 jugadas colectivas que tienes disponibles.
- 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.

OCUPACION DE ESPACIO

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 durante su MOVER como 1a Acción
- 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. Este efecto no se aplica con los jugadores de su mismo equipo.
- Este desplazamiento debe hacerse desde el punto donde termina el movimiento del jugador activo, recorriendo el mínimo espacio posible. En caso de duda, porque el jugador activo ha terminado su movimiento justo sobre el jugador defensor, el entrenador defensor decide donde se va a colocar.

+4		+2		PASS MODIFIERS				□
1	2	3	4	5	6	7	8	