

ラッシュ

# TAKKUR

A CYBERPUNK  
RUGBY GAME

FAQs 1.09



## REGLAS DE JUEGO:

**¿Qué pasa cuando un jugador en defensa realiza un PLACAR al portador del balón, sin ser este 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.

**¿Qué 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.

**¿Qué pasa si un jugador defensor que ya ha realizado su acción se ve apartado a causa de un MOVER como 1a ACCIÓN del jugador activo de manera que ya no puede realizar esa acción?:** El jugador defensor puede continuar realizando su acción aunque ya no esté en contacto con el jugador atacante o con la trayectoria del jugador activo.

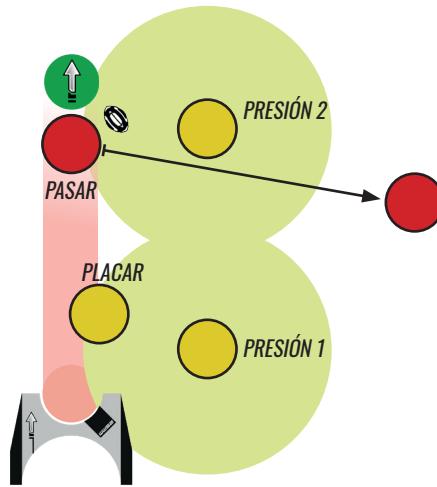
**Si un jugador realiza un PASE, un defensor realiza un PLACAR y otro defensor realiza un PRESION.**

**¿el efecto de la PRESION afecta en el punto donde se realiza el placar o donde se realiza el PASE?:**

La presión afecta a la característica, el jugador realiza el PASAR en un punto donde no le afecta la presión, así pues no recibe el -1 a la característica.

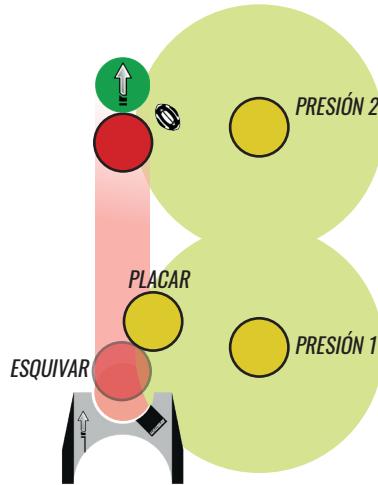
Pero si en cambio si realizara un ESQUIVAR, al realizarlo en el punto donde es placado, si que le afectaría.

Ejemplos:



El jugador activo realiza PASAR. El pase enfrenta contra el jugador que realiza el PLACAR, pero no se ve afectado por la PRESIÓN 1, ya que el pase se realiza en un punto donde no le afecta.

Pero en este ejemplo si le afecta la PRESIÓN 2.



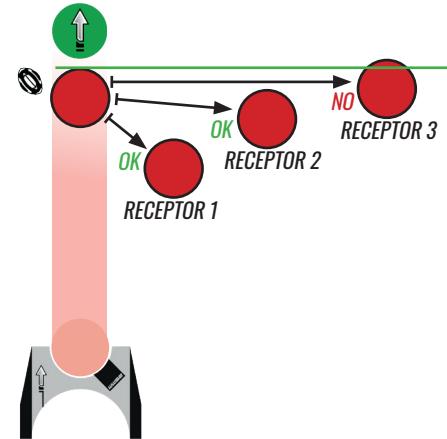
El jugador activo realiza ESQUIVAR, en este caso, en el punto donde lo realiza, en contacto con el jugador que realiza el PLACAR, si se ve afectado por la PRESIÓN 1. Pero no le afecta la PRESIÓN 2.

**¿Puedo sacar el balón del campo, en el último turno y cuando voy perdiendo si el jugador portador tiene el token de suelo?**  
No.

**¿Que se considera “por delante” cuando se refiere a un pase?:**

En rugby solo se puede pasar el balón si el jugador receptor no esta por delante del jugador que realiza el pase. Es decir, el receptor no puede tener ninguna parte de su peana mas adelantada, en relación a la dirección de ataque que el jugador que realiza el pase.

Ejemplo:



El jugador activo realiza un pase, como se puede ver en el esquema el pase se puede realizar a los receptores 1 y 2, ya que no están por delante del jugador que realiza el pase. En cambio el receptor 3 si que esta por delante del jugador activo (línea verde).

**¿Puedo usar una carta individual para realizar solo parte de su uso o usarla para realizar una acción que se que no podré realizar?**

No.

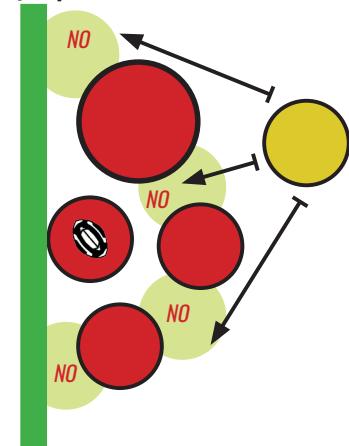
**El jugador activo tiene dos dados al esquivar y usa uno contra cada jugador defensor.**

**¿Qué sucede si la primera tirada es un éxito y el jugador se mueve 2” y la segunda tirada es un éxito crítico? ¿Se le permite al jugador mover 2” extra?**  
Sí, pero no moverá los 2” para esquivar con éxito. Solo los 2” adicionales para el resultado crítico.

**¿Que pasa si por la colocación de los jugadores atacantes no hay un espacio fisico donde llegar al jugador portador?:**

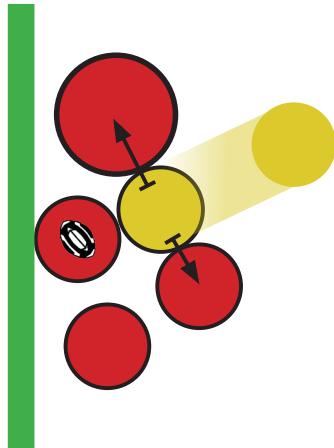
Si no hay ninguna forma fisica de que un defensor pueda contactar con la peana del portador del balon, por falta de espacio, los jugadores defensores podrán ignorar los jugadores atacantes al moverse como si fueran el jugador activo

**Ejemplo:**



En ese ejemplo el jugador amarillo no tiene espacio para intentar realizar un placar, ya que han creado un muro de jugadores usando el borde del campo. Es imposible que el jugador amarillo pueda llegar a placar, aun moviendo cualquier cantidad de pulgadas.

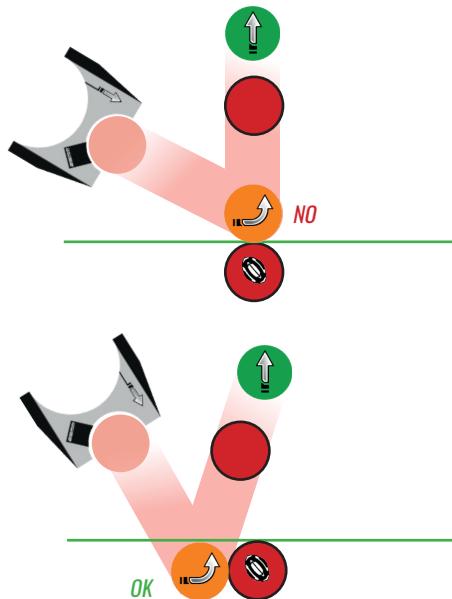
En este caso el jugador amarillo podría declarar PLACAR e ignorar a los jugadores defensores y apartarlos como si fuera el jugador activo.



**¿Puedo realizar un RECOGER BALÓN, si estoy por delante del jugador portador?:**

No, debes cumplir las reglas de PASE en ese aspecto. Es decir, no puedes estar por delante del jugador portador cuando realizas la accion RECOGER BALÓN.

**Ejemplo:**



En estos casos recomendamos el uso del token de giro para indicar el punto donde se recoge el balón.

**¿En un PASE DESDE EL SUELO, cuando hay que declarar el jugador al que se le hace el pase?:**

Se debe declarar en el paso 1 de la activación, justo despues de declarar que se realiza el PASE DESDE EL SUELO.

**¿Cuántas cartas individuales se pueden usar durante una acción o una tirada?:**

No hay un limite de cartas a usar durante una acción o tirada.

**¿Cuál es el orden a seguir cuando se usan cartas individuales?:**

Ante la duda es el entrenador atacante quien decide quien debe usar la primera carta.

**¿Si un jugador decide no usar una carta individual y el jugador rival si, puede despues usar una carta individual?:**

Si.

**¿Que pasa si dos jugadores placan al jugador activo y este realiza un PASE?:**

El jugador activo decide contra que jugador defensor enfrenta el PASE. Si el PASE no es anulado el balón ya no esta en las manos del jugador activo, aun asi, en este caso concreto el segundo jugador que ha realizado el PLACAR realiza la tirada sin enfrentar.

## JUGADAS COLECTIVAS:

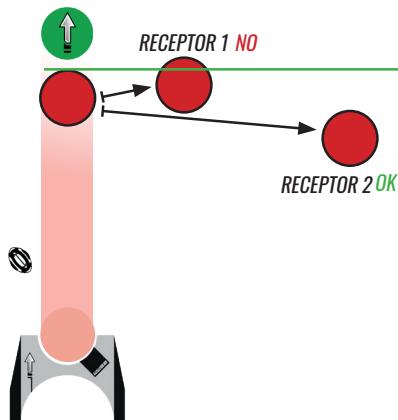
¿En una jugada colectiva en la que varios jugadores realizan un PASE, en que punto pueden realizarlo?:

El único jugador que elige en que punto realiza el pase es el jugador activo, el que ha recibido el token de activación y ha marcado su trayectoria. El resto de jugadores reciben el pase y realizan sus pases en el punto donde han terminado su movimiento durante el paso 3 de la activación.

**Ejemplo:**

Nos encontramos en el paso 4 de la activación. El jugador 1, el activo, quiere realizar un pase a uno de los jugadores activados con la jugada colectiva (receptor 1 y 2).

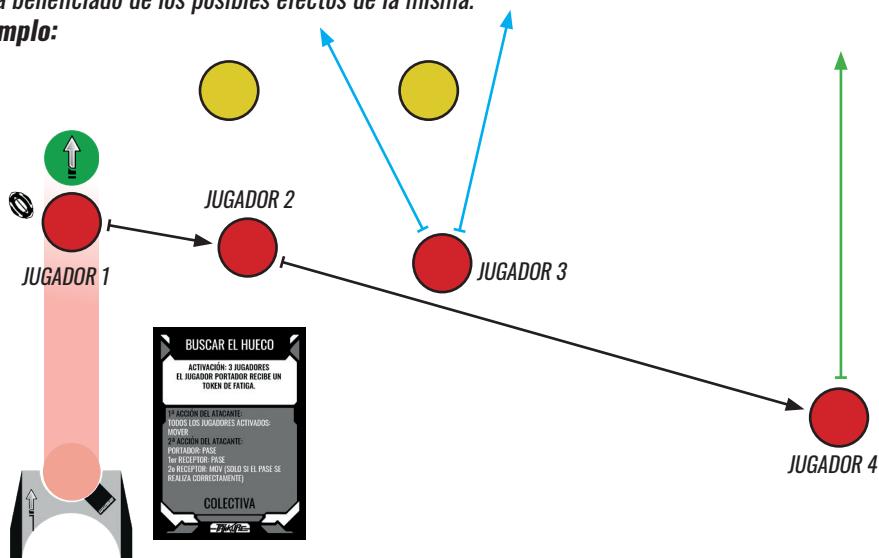
El entrenador ha calculado mal, y el receptor 1 está por delante del jugador activo. Así que no puede realizar el pase a ese jugador, deberá elegir al receptor 2 o a otro jugador que esté en una posición correcta.



En una jugada colectiva donde los jugadores activados realizan un PASE, ¿este pase puede ser a un jugador que no se activó con esta jugada?:

Si, es perfectamente legal hacer esto, pero el jugador receptor, al no ser parte de la jugada no se verá beneficiado de los posibles efectos de la misma.

**Ejemplo:**



El entrenador ha realizado la jugada "buscar el hueco". Activando a los jugadores 1, 2 y 3. Si siguiéramos el orden habitual de esta jugada el jugador 1 debería realizar un pase al jugador 2, este al jugador 3 y el jugador 3 realizar un movimiento adicional (Flechas azules). Pero la defensa se ha movido cerrando mucho el espacio en ese lado del campo y en la siguiente activación el jugador 3 estará a merced de sus placajes.

Pero este movimiento de la defensa ha dejado un carril perfecto para el jugador 4.

Así que el jugador 2 realiza el pase al jugador 4 en lugar de al 3. Este jugador no participaba en la jugada, así que no se beneficia del movimiento extra. Pero estratégicamente es más interesante (debido al movimiento de la defensa) realizar el pase al jugador 4 y en la próxima activación tendrá pista libre para superar a la defensa (flecha verde).

¿El PASE debe ser exitoso en las cartas que añaden un movimiento como, por ejemplo, buscar el hueco?

No, este movimiento se realiza si el balón acaba en las manos del jugador que debe realizar el movimiento. Puede ser tras una recepción del balón después de que el jugador que realice el PASE haya fallado la tirada.

¿Cuándo puedo interrumpir una jugada colectiva?:

En las jugadas colectivas no puedes modificar las acciones que realizan los jugadores ni el orden de las mismas.

Pero puedes interrumpirlas en cualquier momento durante el paso 4. Pero no antes.

**Ejemplo:**

En una jugada de Juego de manos, puedes interrumpirla una vez que el jugador activo ha realizado el PASE y así el receptor no tiene que realizar su PASE.

En una jugada colectiva el jugador portador del balón está en el suelo, ¿recibe la fatiga?:

Si, el jugador en el suelo recibe la fatiga si lo indica la carta.

¿Cuándo se realiza el PASE en la JUGADA DEL ÁGUILA?:

El pase se realiza al final del paso 5 si el águila sigue siendo la portadora y está en pie.

¿Puedo usar una jugada colectiva si el portador del balón está en el suelo?:

Si, se puede activar al jugador en el suelo, este no realizará ninguna acción (pero se fatiga igualmente si así lo dice la carta).

¿En una carta colectiva que da un modificador adicional al movimiento, se suma el extra de movimiento que da un PASE con éxito crítico?

No, si la carta da un bonificador extra al movimiento, ignora el efecto adicional del movimiento en un éxito crítico.

## **HABILIDADES DE LOS JUGADORES: CAMBIOS EN CARTAS:**

### **¿Cuándo puedo usar la habilidad del Ronin?:**

La habilidad del ronin puede ser usada durante el paso 6 de la activación, si su equipo es el que está atacando. No es necesario que sea el jugador activo. Debe estar en el campo de juego para poder usar esta habilidad.

### **¿Z puede usar su habilidad si ha realizado un DESCANSAR como acción defensiva?:**

No.

### **¿Noona pierde el movimiento adicional si tiene una fatiga desactivada?**

No, solo lo pierde si tiene algún token de fatiga ACTIVO.

### **KUYDO**

El jugador medio melé recibe la fatiga durante el paso 3, al revelar la carta colectiva, no al final de la jugada.

### **BANZAI**

El jugador portador del balón recibe una fatiga ACTIVA, el resto de jugadores activados reciben la fatiga desactivada.

### **PASE PERFECTO**

Se ha añadido que la carta puede ser usada con PASE y PASE DESDE EL SUELO.

### **KAAAAI**

Falta la siguiente frase al final de la carta: "Si no, coloca el token de fatiga en otro jugador activado."

## **MATERIAL:**

### **Plantilla de dispersión errónea.**

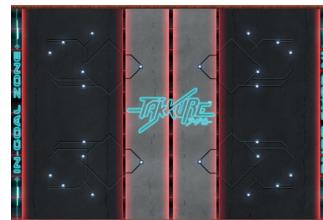
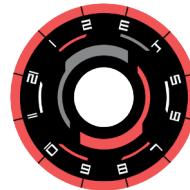
Es posible que los jugadores tengan una plantilla de dispersión que difiera algunos milímetros de la que se puede encontrar en la caja del juego. En estos casos ambos jugadores deberán usar siempre la misma plantilla de dispersión,

### **Medidas del campo de juego.**

El campo de juego puede tener diferentes medidas. Las medidas indicadas en el reglamento son las medidas máximas, pero el campo de juego puede estar entre los 25-26" de largo a 17,5 -18" de ancho.

### **Regla pequeña caja básica.**

En la regla pequeña de la caja básica la medida de 3" no está marcada correctamente, al parecer en la maquetación se borro una línea que definía la medida correctamente. Utiliza la regla de 8" incluida en la caja y marca correctamente la medida.



## **REGLAS EQUIPOS:**

### **REGLA DEL EQUIPO 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 activacion recibes un token de fatiga.*

#### **Aclaración regla Yamato “Honor inquebrantable:**

*No recibes token de equipo si recibes la magulladura tras haber fallado una tirada de PLACAR por no contactar con la trayectoria del jugador activo.*

# GUÍA DE REFERENCIA RÁPIDA

## PASOS DE ACTIVACIÓN

### 1. PRIMERA ACCIÓN DEL ATACANTE.

- Mover como Primera acción
- Levantarse
- Pase desde el suelo

### 2. DEFENSA.

- Presión
- Robar Balón
- Placar
- Levantarse
- Descansar

### 3. EJECUCIÓN DEL MOVIMIENTO.

### 4. SEGUNDA ACCIÓN DEL ATACANTE.

- Mover como Segunda acción
- Pase
- Recoger Balón
- Esquivar
- Percutir
- Ensayar

### 5. MEDIR Y TIRADAS DE DADOS.

### 6. RETIRADA DE TOKENS.

Una vez completados los pasos 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*.

## EFECTOS ADVERSOS

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.

### 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, en caso de que la distancia esté justo entre 2 franjas, aplica el mejor modificador.