

ラグビー

TAKKURU

A CYBERPUNK
RUGBY GAME

FAQs 1.08



RÈGLES DE JEU:

Que se passe-t-il lorsqu'un joueur en défense PLAQUE le porteur du ballon, qui n'est pas le joueur actif et que le joueur actif fait RAMASSER LE BALLON?:

Le joueur actif et le défenseur font chacun un jet SANS opposition. L'ordre des jets est décidé par le joueur actif.

Que se passe-t-il lors d'un jet en opposition entre RAFFÛTER et PLAQUER si le joueur qui raffûte réussit et que le plaquage échoue?:

Le joueur défenseur tombe par terre à cause du RAFFÛT et fait un jet de RES. Ne lancez pas de RÉF et n'ajoutez pas de RÉF additionnel pour avoir échoué au jet de PLAQUAGE.

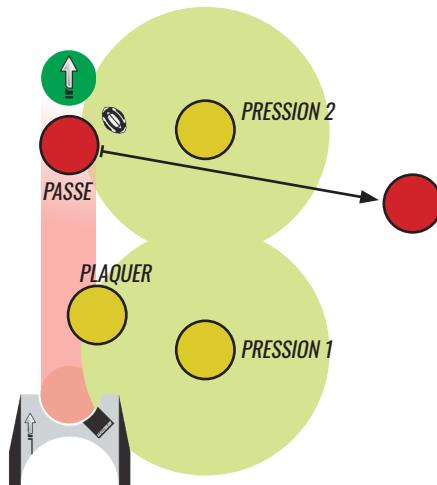
Que se passe-t-il si un joueur défenseur qui a déjà effectué son action est repoussé par un MOUVEMENT en 1ère ACTION du joueur actif afin qu'il ne puisse plus effectuer son action: Le joueur défenseur peut effectuer son action même s'il n'est plus en contact avec le joueur attaquant ou n'est plus sur la trajectoire du joueur actif.

Si un joueur attaquant fait une PASSE, qu'un défenseur fait PRESSION et qu'un autre fait un PLAQUAGE, l'effet de la PRESSION a lieu au PLAQUAGE ou à l'endroit où la PASSE est faite?:

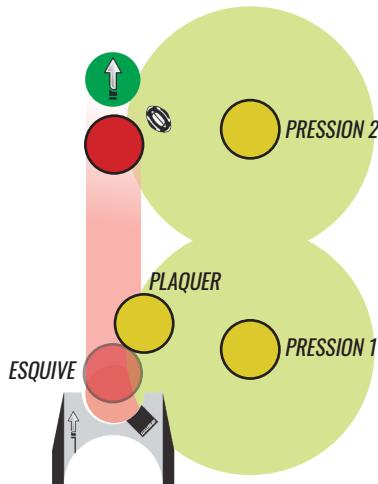
La PRESSION affectant la caractéristique, si le joueur fait la PASSE à un endroit où il ne subit pas la PRESSION, il n'applique pas le modificateur de -1.

Au contraire, s'il réalise une ESQUIVE, qui a lieu à l'endroit du PLAQUAGE, il est affecté.

Exemples:



Le joueur actif fait une PASSE. La passe est en opposition avec le joueur faisant un PLAQUAGE, mais n'est pas affectée par la PRESSION 1, car la passe est faite à un endroit d'où elle n'est pas affectée. Mais dans cet exemple, la passe est affectée par la PRESSION 2.



Le joueur actif fait une ESQUIVE, dans ce cas, au moment où il la fait, il est en contact avec le joueur faisant un PLAQUAGE et est affecté par la PRESSION 1. Mais il n'est pas affecté par la PRESSION 2.

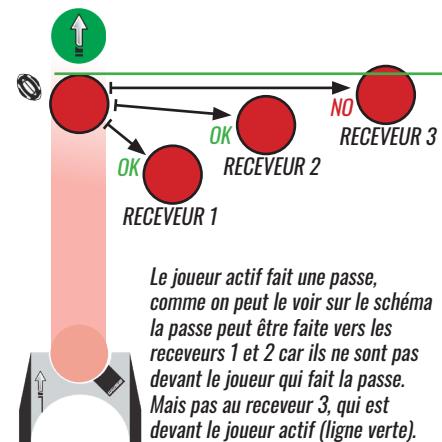
Puis-je sortir le ballon du terrain, lors du dernier tour et lorsque je perds si le porteur a le jeton sol ?

Ne pas.

A quoi fait référence "en avant" lors d'une passe?:

Au rugby, le ballon ne peut être passé que si le joueur qui reçoit n'est pas devant le joueur qui passe. C'est-à-dire que le receveur ne peut pas avoir une partie de sa base plus avancée, par rapport à la direction de l'attaque, que le joueur effectuant la passe.

Exemple:



Le joueur actif fait une passe, comme on peut le voir sur le schéma la passe peut être faite vers les receveurs 1 et 2 car ils ne sont pas devant le joueur qui fait la passe. Mais pas au receveur 3, qui est devant le joueur actif (ligne verte).

Puis-je utiliser une carte de jeu individuel pour n'effectuer qu'une partie des actions ou une action que je sais que je ne pourrai pas effectuer?

Non.

Le joueur actif a deux dés à esquiver et en utilise un contre chaque joueur défenseur.

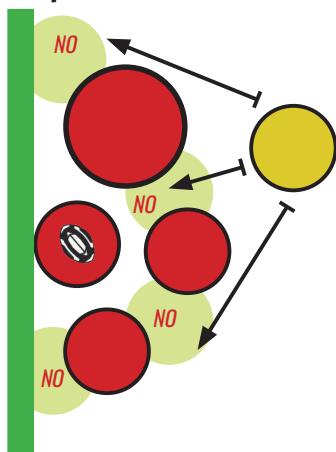
Que se passe-t-il si le premier jet est un succès qui annule le défenseur et que le joueur se déplace de 2" et que le deuxième jet est un succès critique ? Le joueur est-il autorisé à se déplacer de 2" supplémentaires ?

Oui, mais ça ne bougera pas les 2" pour une esquive réussie. Juste les 2" supplémentaires pour le résultat critique.

Que se passe-t-il si, en raison du placement des joueurs attaquants, il n'y a pas d'espace physique pour atteindre le joueur porteur ? :

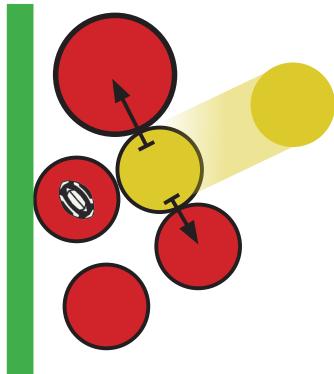
S'il n'y a aucun moyen physique pour un défenseur de contacter la base du porteur du ballon, en raison du manque d'espace, les joueurs en défense pourront ignorer les joueurs attaquants en se déplaçant comme s'ils étaient le joueur actif.

Exemple:



Dans cet exemple, le joueur jaune n'a pas la place pour tenter un tackle, car il a créé un mur de joueurs en utilisant le bord du terrain. Il est impossible pour le joueur jaune d'atteindre un tackle, même en se déplaçant d'un certain nombre de pouces.

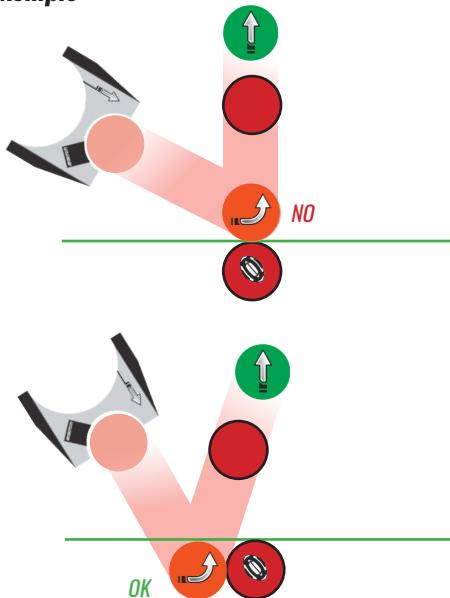
Dans ce cas, le joueur jaune pourrait déclarer TACKLE et ignorer les joueurs défenseurs et les repousser comme s'il était le joueur actif.



Puis-je faire un RAMASSER LA BALLE si je suis devant le joueur porteur ? :

Non, vous devez vous conformer aux règles du PASS à cet égard. C'est-à-dire que vous ne pouvez pas être devant le joueur porteur lorsque vous effectuez l'action RAMASSER LA BALLE.

Exemple:



Dans ces cas, nous recommandons l'utilisation du jeton de tour pour indiquer le point où la balle est ramassée.

JEU D'ÉQUIPE:

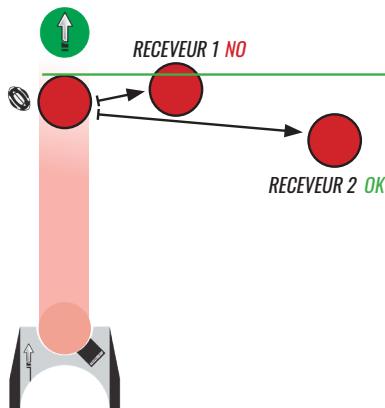
Dans un jeu en équipe où plusieurs joueurs font une PASSE, à quel moment peuvent-ils le faire ?:

Le seul joueur qui choisit à quel moment la passe est faite est le joueur actif, celui qui a reçu le jeton d'activation et a marqué sa trajectoire. Les autres joueurs reçoivent la passe et effectuent leurs passes au point où ils ont terminé leur mouvement lors de l'étape 3 de l'activation.

Exemple:

Nous sommes à l'étape 4 de l'activation. Le joueur 1, le joueur actif, veut passer à l'un des joueurs activés avec le jeu d'équipe (receveurs 1 et 2).

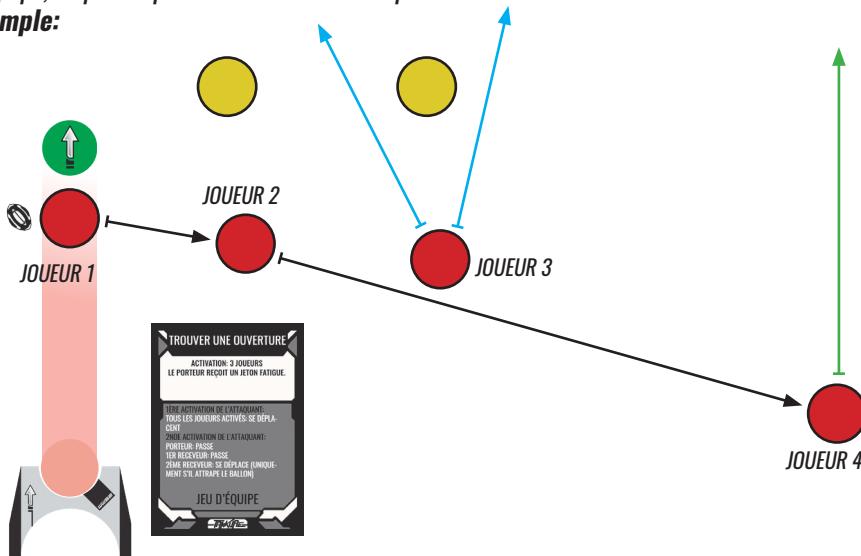
Le coach a mal calculé et le receveur 1 est devant le joueur actif. Donc vous ne pouvez pas passer à ce joueur, vous devez choisir le receveur 2 ou un autre joueur qui est dans la bonne position.



Dans un jeu d'équipe où les joueurs activés font une passe, cette passe pourrait-elle être vers un joueur qui n'a pas été activé avec ce jeu ?:

Oui, c'est parfaitement légal de le faire, mais le joueur qui reçoit, ne faisant pas partie du jeu d'équipe, ne pourra pas bénéficier des effets possibles.

Exemple:



Le coach choisit le jeu d'équipe "chercher l'écart". Activation des joueurs 1, 2 et 3. Si nous suivons l'ordre habituel de ce jeu d'équipe, le joueur 1 devrait faire une passe au joueur 2, celui-ci au joueur 3 et le joueur 3 faire un mouvement supplémentaire (flèches bleues). Mais la défense a bougé, fermant beaucoup l'espace de ce côté du terrain et lors de la prochaine activation, le joueur 3 sera à la merci des plaquages.

Mais ce mouvement de la défense a laissé un couloir parfait pour le joueur 4.

Donc le joueur 2 passe au joueur 4 au lieu du 3. Ce joueur ne participait pas au jeu, il ne bénéficie donc pas du mouvement supplémentaire. Mais stratégiquement, c'est plus intéressant (à cause du mouvement de la défense) de faire la passe au joueur 4 et lors de la prochaine activation, la piste sera libre pour dépasser la défense (flèche verte).

La PASSE doit-elle être réussie sur des cartes qui ajoutent un mouvement, comme Chercher l'écart ?

Non, ce mouvement est effectué si le ballon se retrouve entre les mains du joueur qui doit effectuer le mouvement. Cela peut être après une réception du ballon après que le joueur effectuant la PASSE ait raté le jet.

Quand puis-je interrompre un jeu d'équipe?:

Dans les jeux d'équipe, vous ne pouvez pas modifier les actions effectuées par les joueurs ou leur ordre.

Vous pouvez les interrompre à tout moment pendant l'étape 4. Mais pas avant.

Exemple:

Dans un jeu de PASSES, vous pouvez interrompre dès que le joueur actif a fait sa PASSE. Ainsi le receveur n'a pas à faire sa PASSE.

Dans un jeu d'équipe, si le joueur porteur du ballon est à terre, ressent-il de la fatigue ?:

Oui, le joueur à terre reçoit de la fatigue si c'est indiqué par la carte.

A quel moment est faite la PASSE dans le JEU DE L'AIGLE?:

La passe est faite à la fin de l'étape 5 si Aigle est toujours le porteur et est debout.

Puis-je utiliser un jeu d'équipe si le porteur du ballon est au sol?:

Oui, vous pouvez activer le joueur au sol, il n'effectue aucune action (mais se fatigue quand même si la carte le dit).

Dans une carte de jeu d'équipe qui donne un modificateur supplémentaire au mouvement, est-ce que le mouvement supplémentaire qu'une PASSE avec succès critique donne est ajouté ? Non, si la carte donne un bonus supplémentaire au mouvement, ignorez l'effet supplémentaire du mouvement sur un succès critique.

COMPÉTENCES DES JOUEURS:

Quand puis-je utiliser la capacité

Ronin?:

La capacité du Ronin peut être utilisée lors de l'étape 6 de l'activation, si c'est son équipe qui attaque. Vous n'avez pas besoin d'être le joueur actif mais vous devez être sur le terrain de jeu pour utiliser cette capacité.

Z peut-il utiliser sa capacité s'il a effectué un REPOS comme action défensive ? :

Ne pas.

Noona perd-elle le mouvement bonus si elle a une Fatigue inactive?

Non, vous ne le perdez que si vous avez des jetons de fatigue ACTIFS.

AUTRES:

Gabarit de dispersion faux.

Il est possible que les joueurs aient un gabarit de dispersion différent de quelques millimètres de celui trouvé dans la boîte de jeu.

Dans ce cas, les deux joueurs doivent utiliser le même gabarit de dispersion.

Mesures du terrain de jeu.

Le terrain de jeu peut avoir différentes mesures. Les mesures indiquées dans le règlement sont les mesures maximales, mais le terrain de jeu peut mesurer entre 25-26" de long et 17,5-18" de large.

Petite règle de boîte de base.

Dans la petite règle de la boîte de base, la mesure de 3" n'est pas marquée correctement, apparemment dans la mise en page une ligne qui définissait correctement la mesure a été supprimée. Utilisez la règle de 8 pouces incluse dans la boîte et marquez correctement la mesure.

CHANGEMENTS DE CARTE :

KUYDO

Le demi de mêlée reçoit de la fatigue à l'étape 3, lors de la révélation de la carte de jeu d'équipe, et non à la fin du jeu d'équipe.

BANZAI

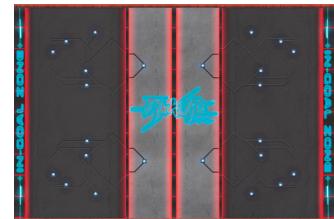
Le joueur porteur du ballon reçoit un jeton Fatigue actif, les autres joueurs activés reçoivent un jeton Fatigue désactivé.

PASSE PARFAITE

Ajouté que la carte peut être utilisée avec PASS et GROUND PASS.

KAAAAI

La phrase suivante manque à la fin de la carte : "Si non, placez le jeton fatigue sur un autre joueur activé."



AUTRES:

RÈGLES DE L'ÉQUIPE DORIKIN: Stimulateurs de réflexes illégaux

Lorsqu'un joueur de cette équipe échoue à un jet de RÉF, son coach peut placer un jeton FATIGUE désactivé sur ce joueur pour relancer le jet..

Si vous décidez de le faire, souvenez-vous de ceci: Si vous obtenez une réussite critique sur le jet de relance, retirez le jeton Fatigue que vous avez mis, si vous échouez, placez le jeton Fatigue du côté actif.

Vous ne pouvez utiliser cette capacité qu'une seule fois par lancer.

Surcharge : Vous pouvez ignorer le second affaiblissement de fatigue lors d'une activation, si vous choisissez de le faire lors de l'étape 6 de cette activation vous recevez un jeton fatigue.

Clarification de la règle Yamato "Honneur indéfectible":

Vous ne recevez pas de jeton d'équipe si vous recevez l'ecchymose après avoir raté un jet de TACKLE.

GUIDE RAPIDE

ÉTAPES D'ACTIVATION

1. 1ÈRE ACTION OFFENSIVE

- MOUVEMENT
- SE RELEVER
- PASSE À TERRE

2. DÉFENSE

- FAIRE PRESSION
- VOLER LA BALLE
- PLAQUER
- SE RELEVER
- SE REPOSER

3. EXÉCUTION DU MOUVEMENT

4. 2ÈME ACTION OFFENSIVE

- MOUVEMENT EN 2^{de} ACTION
- PASSER
- RAMASSER LA BALLE
- ESQUIVER
- RAFFÛTER
- MARQUER UN ESSAI

5. MESURES ET JETS DE DÉS

6. RETRAIT DES JETONS

COMPÉTENCE PAR POSTE

Tous les joueurs ont une capacité en fonction de leur poste, écrit sur leur carte, qui n'est pas expliquée sur cette carte car elle est commune à de nombreux joueurs.

Pas de côté: Le joueur lance deux dés pour ESQUIVER.

Passe précise: le joueur lance deux dés pour PASSER.

Massacre: le joueur lance deux dés pour RAFFÛTER.

Vision défensive: le joueur se déplace deux fois de son MOUVEMENT défensif.

Plaqueur Expert: Le joueur lance deux dés pour PLAQUER.

N'oubliez pas que ces compétences sont perdues lorsque vous avez un jeton Fatigue.

EFFETS NEGATIFS

La fatigue produit des effets négatifs sur les joueurs, et ceux-ci sont cumulatifs:

1 Fatigue - Le joueur perd ses Compétences de Poste et d'Entraînement.

2 Fatigues - Le joueur ne peut effectuer qu'une seule action MOUVEMENT par activation.

3 Fatigues - Le joueur a un modificateur -1 à FOR, CdB, REF et INT.

N'oubliez pas que ces effets sont cumulatifs: un joueur avec 3 jetons fatigue a tous les effets négatifs d'avoir 1, 2 et 3 jetons Fatigue.

Lorsqu'un jeton est désactivé, il continue d'occuper un espace mais l'effet négatif n'est pas appliqué.

MODIFICATEURS DE PASSE

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

MODIFICATEURS DE RÉCEPTION

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

Un seul modificateur est appliqué, si la distance se trouve entre 2 valeurs, appliquez le meilleur modificateur.