

Szerző:
Corné van Moorsel
Illusztráció
és dizájn:
Christof Tisch

BASKET BOSS



Játékoszám: 2-5 Játékidő: 50 perc Életkor: 10-100

TARTOZÉKOK

- 1 játéktábla
- 35 transzferjátékos, 2 sérüléslapka
- 24 trófea és 5 medál
- 36 Basko-érme
- 4 tisztviselő
- 5 csapatlap
- 5 szezonjelző
- 5 fakorong
- 1 ív matrica: 5 csapatcímerrel és 10 szezonjelzővel

JÁTÉKELEMÉK ÖSSZEÁLLÍTÁSA:

- Ragassza a csapatcímer-matricákat az 5 fakorongra.
- Hajtsa be az 5 szezonjelző szélét és ragassza rájuk a szezonjelző matricákat.

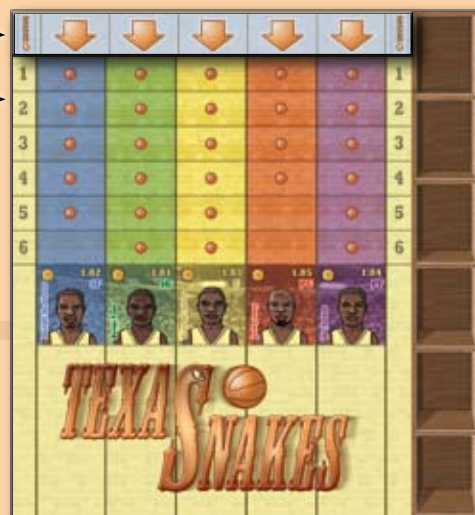


A VILÁGKUPA

Indul az új világtorna. A menedzserek szezonról-szezonra igyekeznek a legjobb csapatot összeállítani. Ehhez a transzferpiacról vásárolnak csapatukba illeszkedő játékosokat. Legyen Ön a legjobb!

ELŐKÉSZÜLETEK

- Minden játékos választ egy **csapatlapot**. A továbbiakban menedzserek és csapatnak nevezzük őket. (A kosárlabdajátékosokat pedig játékosoknak.)
- Minden csapat kap **1 szezonjelzőt**, amit a csapatlapjának a tetejére helyez úgy, hogy a nyílak az első szezonra mutassanak.
- Minden menedzser kézhez kap **11 millió Baskot**. (A pénz az egész játék folyamán nyilvános és látható.)
- Tegye a **játéktáblát** az asztal közepére és az alábbiak szerint készítse ki a tartozékokat:



➔ A résztvevő csapatok címereit helyezze az erősrrendjelző 10-es mezéjére.

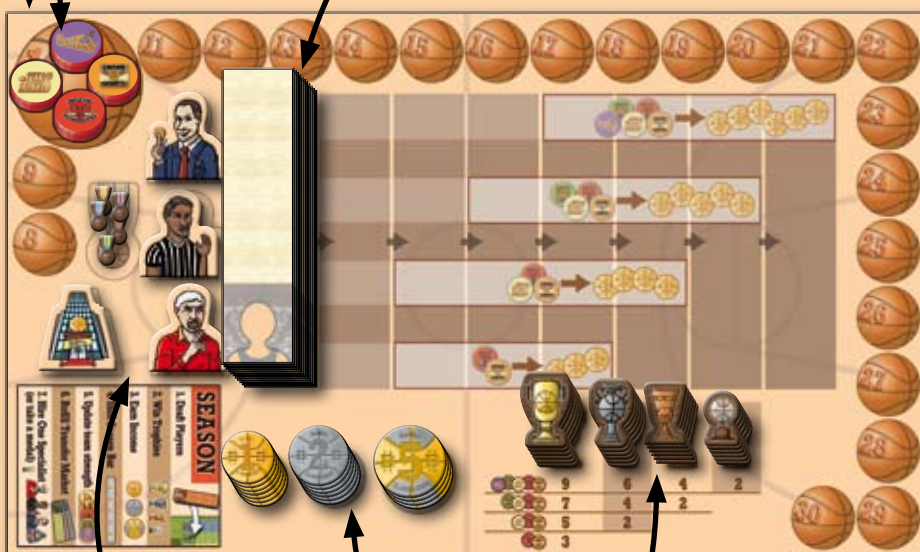
➔ A 35 transzferjátékost és a 2 sérüléslapkát keverje össze és egy paklit képezve helyezze háttal felfelé a világos mezőre.

➔ Töltse fel a **transzferpiacot** (lásd a példát a 3. oldalon). Fordítson fel egy játékoslapkát az első helyre, majd egy következőt a második helyre, és így tovább. Addig kell játékosokat kiforgatni, ameddig a kihelyezett lapkákön található érmék száma (az érmék a játékosportrék mellett található) nem haladja meg a kupában résztvevő csapatok számát.

(Például: 4 csapatnál legalább 5 érme)

Ezen kívül a lapkák számának van egy minimum és egy maximum értéke (beleértve a sérüléslapkákat is):

- 5 csapatnál:**
legalább 4, legfeljebb 7 lapka
- 4 csapatnál:**
legalább 3, legfeljebb 6 lapka
- 3 csapatnál:**
legalább 2, legfeljebb 5 lapka
- 2 csapatnál:**
legalább 2, legfeljebb 4 lapka



➔ A **4 tisztviselő** és a **medálok** erre a helyre kerüljenek.

➔ A megmaradt érméket (1, 2 és 5 milliós) a megfelelő helyekre tornyozzuk. Ezek képezik a **Basko-pénztárt** (a pénz korlátlan).

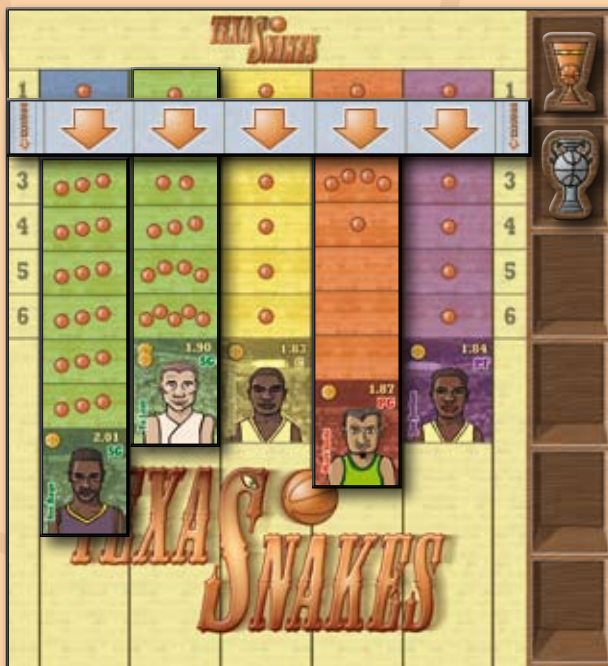
➔ Tegyük a **trófeákat** a kijelölt helyekre:
5 csapatnál: minden trófeát
4 csapatnál: csak az aranyat, ezüstöt és bronzot.
3 csapatnál: csak az aranyat és az ezüstöt.
2 csapatnál: csak az aranyat.

A JÁTÉKOSOK

A játékosok 6 szezonra várható **játékereje** 0 és 5 közötti kosárlabdákkal van jelölve a lapkákon. A háttérszín azt jelzi, hogy melyik **poszton** játszik az adott játékos (SF, SG, C, PG vagy PF). Az érmék azt mutatják meg: mennyi **pénzt** termel a játékos a csapatának. A szám pedig a játékos **testmagasságáról** ad információt.

A 3. szezonban járunk. A Texas Snakes leszerződtette Ave Rage-t, akinek minden évadban 3 a játékerőssége (3 kosárlabda). A másik "Shooting Guard" (SG, zöld) egy ígéretes, fiatal játékos, aki évről-évre egyre jobb. A "Point Guard" (PG, vörös) karrierje vége felé jár: ha az 5. évad előtt nem játszik, játékereje 0-ra esik vissza.

(Rövidítések: SF=Small Forward=kis bedobó;
SG=Shooting Guard=dobó;
C=Center;
PG=Point Guard=irányító háttvéd;
PF=Power Forward=erőcsatár)



A TRÓFEASZEKRÉNY

Minden szezonban a legjobb csapatok nyerik el a trófeákat. A menedzserek a 6 szezon folyamán igyekeznek a legértékesebb trófeákat begyűjteni.

A Texas Snakes az első szezonban a 3., a másodikban a 2. helyezést érte el. Így trófeaszekrényében egy bronz és egy ezüstkupa található.

A CSAPAT

A csapatod játékerejét az 5 kiválasztott játékosod adja meg. Össze kell adni az 5 aktuális játékos játékerejét, majd ehhez hozzá kell adni a csapatban található különböző játékosposztok (háttérszínek) számát.

A 3. szezonban a Texas Snakes játékereje 15. 3+2+1+4+1 kosárlabda (játékerő) plusz 4 különböző játékosposzt (4 féle háttérszín). Az összesen 15.

A SZEZON

Minden szezon 7 fázisból áll, amelyek kötött sorrendben követik egymást.

1. JÁTÉKOSOK SZERZŐDTETÉSE

A. Ajánlattétel egy játékosra

A menedzserek elsőként a transzferpiac első játékosára tesznek ajánlatot. Minden szezonban a legmagasabb csapatmenedzser kezdi a licitet: 1 vagy több millió Basko-t **ajánlva vagy passzolva**. A többiek az óra járása szerint követik és vagy nagyobb összeget ajánlanak vagy passzolnak. A licitálás addig tart, amíg egy menedzser kivételével már mindenki passzolt. (Az ajánlatot a csapattalp fölé kell kitenni, hogy mindenki jól láthassa, aki a licitharcban még részt vesz.) A legnagyobb ajánlatot letevő menedzser megkapja a játékoslapkát és befizeti a Basko-pénztárba az érméket.

B. Új játékos beillesztése a csapatba

Helyezze az új lapkát a játékosok számára kialakított 5 oszlop valamelyikére. Tegye a lapka felső szélét (tehát a 6 szezonmező közül az első) **a szezonjelzővel határosan** (ne dugja a szezonjelző alá!). Az új lapka így eltakar egyet a csapattalpra nyomtatott játékosok közül (vagy egyet a korábban vásároltakból). A kitakart játékos kikerül a csapatfelállásból és az új játékos veszi át a helyét.

C. A csapatcímér mozgatása az erőssorrendjelzőn

Mozgassa a címert úgy, hogy az a csapat **aktuális erejét** mutassa.

A következő aukción a transzferpiac soronlévő játékosok kerülnek árverezésre.

A legutoljára vásárló menedzser balján ülő versenytárs kezdi a licitet.

Minden menedzser licitálhat minden aukción.

Gyakran megesik, hogy addig folynak az árverések, amíg a transzferpiac teljesen kiürül. Amennyiben egy játékosra nem érkezik licitajánlat, az kikerül a játékból.



A Ghana Giraffes menedzsere az első árverésen szerződtet egy játékost. A játékoslapkát a csapattalpjára helyezi, ezáltal kitakarja a "Small Forwardot" (SF, kék) a játékos lapkájával. Az új játékos 3 játékerőt képvisel (1 helyett), így a csapat erőssége 10-ről, 12-re növekszik.

Az első aukció során, az első játékoslapka kerül árverezésre.

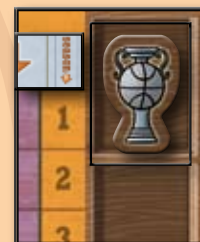


2. TRÓFEÁK ELNYERÉSE

Miután minden transzferlapka árverezésre került, kialakul a csapatok játékereje az adott szezonra. Az arany-, ezüst-, bronz- és kristálytrófeák átadásra kerülnek az **erőssorrendjelző alapján**. Pontegyenlőség esetén az a csapat ér el jobb helyezést, amelyik a **magasabb játékosokkal** rendelkezik. Abban az esetben, ha ez is megegyezik a két csapatnál, egyikük sem kap trófeát (a transzferjátékosok mind eltérő testmagassággal rendelkeznek). Az elnyert trófeák a trófeaszekrénybe kerülnek.

Az első szezonban egy csapat volt erősebb a Giraffennél.

A többi csapat rosszabbul szerepelt. A második helyezés a Giraffen számára az ezüst trófeát jelenti.



3. BEVÉTELEK KIOSZTÁSA

Minden csapat annyi **millió Basko-t** kap, ahány érme **összesen a pillanatnyi csapatfelállásában az 5 játékos mellett látható**. Némely játékos 2 milliót (közkedvelt) hoz szezononként, más 0-át (unalmas) vagy 1 milliót (normál).



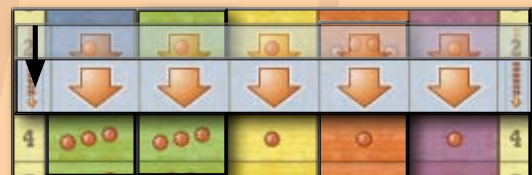
Ennek a csapatnak a bevétele 6 millió (1+2+1+1+1) Basko.

4. A SZEZONJELZŐ MOZGATÁSA

Most kell a **szezonjelzőt 1-gyel lejjebb húzni** úgy, hogy az 5 nagy nyíl a játékosok következő szezonbeli játékeréjére mutasson.

Amennyiben egy játékosnak nincs már játékeréje (nem rendelkezik kosárlabdával), a lapkáját meg kell fordítani. Ezzel elveszíti a bevételt hozó érméit, a játékosposzt tulajdonságát (háttérszín), sőt a testmagasságából fakadó előnyeit is.

Ha az 5. vagy 6. évadban még két táblára nyomtatott játékos is látszódik, 0 játékerőt fognak képviselni. Ekkor ezeket a játékosokat valahogyan ki kell takarni (például - ha rendelkezésünkre áll - egy megfordított játékosal, hogy ne látszódjanak: így értékeik nem fognak számítani).



Véget ért a 3. szezon. A szezonjelző egy sorral lejjebb csúszik, úgy, hogy a nyílak a 4. évad csapaterősségét mutassák.

5. A CSAPATERŐSSÉG AKTUALIZÁLÁSA

Helyezze a címerköveket az erősrrendjelző megfelelő mezejére úgy, hogy azok a **pillanatnyi csapaterősséget** mutassák (beleértve a döntőbíró által szerzett pontokat is).



A fenti képen a játékosok ereje 3, 3, 1, 1 és 1 (kosárlabda) és a játékosok közt négy, különféle háttérszín található. Ez összességében $9 + 4 = 13$ -as erősséget jelent a csapatnak az erősrrendjelzőn.

6. A TRANSZFERPIAC FELTÖLTÉSE

Most újra **fel fordítunk transzferjátékosokat** úgy, ahogy az »ELŐKÉSZÜLETEKNÉL« le van írva. (Amennyiben nincs több játékos, akit fel lehetne húzni, a fázis kimarad és egyből a 7. fázis következik.)

Roo Kie egy igazán tehetséges, fiatal játékos, viszont az első szezonjában nem rendelkezik játékerővel! A további szezonokban, ha nem kell most lefordítani, erősebb játékerőt képvisel majd. Tehát a játékosnak ebben a szezonjában csak a háttérszíne és a testmagassága számít.



3 csapatmenedzser játszik. Nem kerül több játékoslapka felfordításra, amennyiben 4 vagy 5 érme már látszik a lapkákon. Ebben a szezonban tehát 4 új játékos kerül ki a transferpiacra.

7. TISZTVISELŐ FELVÉTELE



VAGY MEDÁL VÁSÁRLÁSA

Vegyen egy tisztviselőt vagy egy érmét. Elsőként az erősrrendjelző alapján leggyengébb csapat választ, majd előrefelé a soron következő és így tovább...

Például: A Snakes és a Giraffes az erősrrendjelzőn a csapatok közül az utolsó helyén osztoznak. A Snakes legmagasabb játékosa 2.08, a Giraffes-é 2.17. Tehát a Snakes ereje a kisebb, így ő választhat elsőként.

(Különleges szituáció: abban az esetben, ha a legmagasabb játékosok mindkét csapatban 1.85 magas, a magasabb menedzser választhat elsőként.) **Minden tisztviselő (és medál) szezononként csak egyszer választható.** Helyezze a medálokat a trófeaszekrényébe, ahol a játék végéig maradnak. A tisztviselőket a csapatlap mellé kell tenni. A következő szezonban az éppen aktuális tisztviselőjét megtarthatja vagy egy másikat vehet el az egyik játékosársától vagy a játéktábláról vagy a medálok közül. Amennyiben a tisztviselőjét egy másik csapattól veszi át, 1 milliót kell fizetnie (a Basko-pénztárba). Amennyiben egy új tisztviselőt vagy medált választ, helyezze vissza a jelenlegi tisztviselőjét vagy medálját a játéktáblára.

A 4 TISZTVISELŐ (Ajánlott felolvasni, amikor először kerül sorra a 7 fázis a játékban.)

• A döntőbíró

A döntőbíró **1 ponttal növeli a csapat erősségét**. Ezen kívül **eldönti az egyenlőségeket** a »trófeák elnyerésénél« (a játékosok testmagassága helyett). Egyenlő csapaterősség esetén a döntőbíróval rendelkező játékos kapja meg az előkelőbb kupát. Ha **más** csapatok közt alakul ki egyenlőség, ezek megvesztegethetik a döntőbírókat az értékesebb trófea elnyerése érdekében. Egyszerre felkínálnak Baskokat. A nagyobb ajánlatot tevő menedzser nyer. A győztes ajánlat felét (felfelé kerekítve) a döntőbíró tulajdonosa kapja, a fennmaradó összeg pedig a Basko-pénztárba kerül. Amennyiben 3 (vagy akár 4) különböző csapat közt is pontegyenlőség van, a második (vagy adott esetben a harmadik) legnagyobb ajánlattevőnek kerül átadásra az értéksorrendben következő kupa.

MIKOR? Miután minden menedzser választott egy tisztviselőt (vagy egy medált): adjon egy erőpontot az erősrrendjelzőn a csapatának, amennyiben most vette át a döntőbírókat. Vonjon le egy erőpontot, amennyiben most veszítette el a döntőbírókat. Csak a 2. fázisban, a trófeák elnyerésénél dönt a döntőbíró az egyenlőségben lévő csapatok között.



• A fejadász

A fejadász a transferpiacon segít. A játékosokra történő licitnél **azonos összeg** megnevezése is **legendő** az egyel korábbi ajánlat túllicitálásához. Ezen kívül minden játékos leigazoláskor a fejadász segítségével **1 millió Basko-val kevesebbet** kell fizetni.

MIKOR? Csak az 1-es fázisban »játékosok szerződötése«. A fejadász viszont nem tud segíteni a sérülések elkerülésénél vagy a döntőbíró megvesztegetésekor.



Önnél van a fejadász és egy másik menedzser az egyik új játékosra 4 millió Basko-s ajánlatot tett. Ön szintén 4 millió Basko-t ajánl (ennek a 4 milliónak rendelkezésére kell állnia!). Ez az összeg elegendő, hogy túllicitálja a korábbi ajánlatot. Amennyiben más nem licitál, Ön szerződteti le a játékost, 1 millióval kevesebbet, tehát 3 millió Basko-ért.

• Az edző

Az edző hamarabb hozza formába a játékosokat. Tevékenységének köszönhetően a soron következő szezon játékeréje már most elérhető. Az 5 transferjátékosa közül bármelyiket **1 szezonnal feljebb** tolhatja a szezonjelző alatt (a másik irányba mindez nem lehetséges!). Ezt követően állítsa át a csapaterősséget az erősrrendjelzőn a változásoknak megfelelően.

MIKOR? Miután minden menedzser elvette a tisztviselőjét (vagy medálját), válassza ki, hogy a csapatának mely játékosait tréningeztetni az edző. Már az 1-es fázisban »játékosok szerződötése« vásárolt játékosait is tudja edzteni. (Tolja egy szezonnal előre a kiválasztott játékosokat a szezonjelzőn.)



• A bankár

A bankár **kamatot** tudja a pénzt, maximálisan 4 Baskoval.

MIKOR? A 2 fázist követően »tróféák elnyerése« számolja össze a készpénzállományát és megkapja a megfelelő kamatot, a jobboldali táblázat alapján.



2 vagy 3 millió esetén
4 vagy 5 millió esetén
6 vagy 7 millió esetén
8 vagy több millió esetén

➔ 1 millió a kamat
➔ 2 millió a kamat
➔ 3 millió a kamat
➔ 4 millió a kamat

MEDÁLOK

A medálok azt jelképezik, hogy a csapatával egy kisebb turnén vett részt. Minden medál **1 pontot** ér a játék végén, az elszámoláskor.



SÉRÜLÉSEK (Ajánlott felolvasni, amikor egy sérüléslapka kerül kiforgatásra a transferpiacon.)

Ha egy sérüléslapka kerül árverésre, másként zajlik az aukció menete. Minden menedzser titokban eldönti mennyi pénzt hajlandó a csapat **egészségügyi ellátására** fordítani. A menedzserek a markukba rejtik a felkínált pénzt, majd egyszerre felmutatják. Az a menedzser, aki a **legkevesebb** pénzt mutatta fel, megkapja a sérüléslapkát, viszont a felajánlott pénzt, egyedül neki nem kell beadni a Basko-pénztárba(!). **A többiek a felajánlott pénzt befizetik** a Basko-pénztárba. A sérüléslapkával a legmagasabb játékost kell kitaranni (ő a legsérülékenyebb). A kitarart játékos pillanatnyi ereje, játékposztja, magassága és az általa hozott bevétel most már kiesik a számításból. Amennyiben a menedzser ezt a játékost a későbbiek folyamán egy másik játékosal fedi le, ezzel kitararja a sérüléslapkát is. Egyébként a 3. fázis után, »bevételek kiosztása« kerül le a sérüléslapka. Ekkora gyógyul meg a játékos. Ha két vagy több menedzser is megegyezően kevés pénzt ajánlott fel, akkor ezen csapatok legmagasabb játékosa sérül meg (tehát csak egy játékos a két csapatból). Amennyiben így is egyenlőség van, senki sem sérül meg és minden menedzser befizeti az általa felajánlott egészségügyi hozzájárulást a Basko-pénztárba.



A LEGJOBB CSAPATMENEDZSER

A 6. szezonban már csak az »1. játékosok szerződötése«, »2. tróféák elnyerése« és »3. bevételek kiosztása« fázisok kerülnek lejátszásra. Ezzel véget is ért a menedzserek küldetése. Hogy megtudjuk, milyen sikeresen végezték a munkájukat, adjuk össze az alábbiakat:

- a csapatok **aktuális játékeréjét**
- minden megszerzett tróféáért a **tróféapontokat** (lásd a táblázatot)
- 1 pontot **medálonként**
- 1 pontot minden 5 **Basko-ért**



5 csapat esetén	9 pont	6 pont	4 pont	2 pont
4 csapat esetén	7 pont	4 pont	2 pont	
3 csapat esetén	5 pont	2 pont		
2 csapat esetén	3 pont			

Tipp:

Ahhoz, hogy összeszámoljuk a tróféákat és a medálokért, illetve Basko-kért kapható pontokat, használjuk az erősrrendjelzőt, azon mozgatva a csapaticimereket. Amennyiben át kell lépni a 30 pontot, 11-től folytassuk, így továbbszámolva (észenben tartva a már lelépett 20 pontot). Így könnyebb összehasonlítani a pontállást.

Például: 4 csapat játszik. A 6. szezon után 1 arany (7 pont), 2 ezüst (2x4 pont) és 1 bronz (2 pont) tróféát szerzett az egyik csapat, ami összesen 17 pontot jelent. Ezen kívül 1 medál (1 pont) és 8 millió Basko (1 pont), illetve az aktuális csapaterősség (22 pont) adódik össze. Összesen tehát: 17+1+1+22=41 pont.

Mastermoves

Játszon játékosársakkal az egész világból
www.mastermoves.eu
Fordította és szerkesztette:
Fischer Tamás (Plenni)



Kiadó: **Cwali**
Einsteinstraat 4H 6227 BX
Maastricht
Niederlande
tel: 0031-640-893506
info@cwali.nl www.cwali.nl