

1. Bevezető

A 'Hoops on Fire' egy kétszemélyes 'print-and-play' társasjáték, amelyben egy csapat edzője lehetsz. A játék azzal a céllal készült, hogy élvezetes legyen mind a kosárlabda fanatikuskoknak, mind azon társasjátékosoknak, akik kevésbé ismerik a kosárlabdát. Minden Nagy Betűvel írt szó egy-egy lényeges játékelemre vagy konkrét kifejezésre utal, ezek magyarázata a Fogalomtárban (15. pont) megtalálható. A szabályok megegyeznek a nemzetközi kosárlabda szabályaival, így a kosárlabdát ismerők kihagyhatják a **kékkel írt** szövegrészeket.

2. Játékösszetevők

Alább látható, hogy mire van szükség a játékhoz:

- a tábla,
- 45 normál Eseménykártya,
- 4 csapat, mindegyik 8 Eseménykártyával,
- 24 Játékoskártya,
- 2 Labdabirtoklási Tábla,
- Jelzők: 60 Személyi Hiba Jelző, 2 Csapathiba Jelző, 2 Időkéres Jelző, Negyed Jelző, 2 Eredmény Jelző

3. Eseménykártyák – szimbólum magyarázat

	Általánosan (egy akció sikerül):
	Hazai pálya esetén.
	Az esetben, ha valaki Frissebb, mint az ellenfele (azaz kevesebb Eseménykártya van a Játékoskártya alatt).
	PG vagy SG esetén.
	Egyedül Bedobó (SF) esetén.
	Centert kivéve sikerül.
	Egyedül Szupersztár esetén.
	Egyedül Atléta esetén.
	Védőspecialista esetén.
	Egyedül abban az esetben, ha a játékos legalább X cm-rel magasabb, mint az ellenfél.

Labdalopás/Belemenés kiharcolása:



Védőszabálytalanság (a labdavezetőn vagy a passzt fogadón).



Labdalopás/Belemenés, csak abban az esetben, ha legalább X kg-mal könnyebb, mint az ellenfél.

Blokk:



Védő által elkövetett Szabálytalanság.



Egy Dobásblokkoló Blokkolja a Dobást.



Védő által elkövetett Szabálytalanság, ha Bejátszás, Labdavezetés vagy Blokkolás kísérlet történik a Festéken belül (ebben a sorrendben).

Dobás:



A zölddel jelzett terület alapján: egyetlen Büntető/Közele Dobás/sikeres Hárompontos dobás, vagy értékesített Dobás a Hárompontoson belülről.



Sikeres dobás egy Vajkezőtől.



Sikeres dobás, hacsak nem hárítja egy Dobásblokkoló.



Sikeres dobás, hacsak nem hárítja egy Védőspecialista.

Támadólepattanó:



Támadójátékos által elkövetett Szabálytalanság, a jelzett poszton. Ha a csapat Bónuszban van, akkor az ellenfél 2 Büntetőt dobhat.



Támadólepattanó begyűjtése, ha az SF/PF/C poszton levő játékos a lepattanózó.



Támadólepattanó begyűjtése, ha az SF/PF/C poszton szereplő játékos legalább X kg-mal nehezebb, mint a védője.

4. Játékoskártyák

A kártyákon látható a játékosok profilja. Ez tartalmazza a nevüket, a posztjukat, a magasságukat, a súlyukat, és adott esetben a speciális képességüket.

4.1. Poszt

A kosárlabdában 5 játékos lép parketre egy csapatban, ennek megfelelően 5 posztot különböztetünk meg: az Irányítót (Point Guard – PG), ő a játékszervező, akinél a legtöbbet van a labda; a Dobóhátvédet (Shooting Guard – SG), a Bedobót (Small Forward – SF) aki a széleken játszik, és gyakran különösen jó a távoli dobásokban, vagy a periméter védekezésben; szemben az Erőcsatárral (Power Forward – PF) és a Centerrel (C), akik a gyűrű közelében operálnak. A több poszton is bevethető játékosok nagy szabadságot jelentenek az edzők számára, habár a posztot váltó játékos a másodlagos posztjának az erősségeit nem tudja kihasználni.



Példa: The Half-truth SG-ként játszva nem harcol a Támadólepattanókért, és ha a felhúzott Eseménykártya 'SF'-re vonatkozik, nem szerez pontot.

4.2. Különleges képességek

Vajkező – nagyszerűen dob távolról.

Dobásblokkoló – a Blokkolás specialistája.

Védőjátékos – védekezésben kiváló.

Lepattanózó – rengeteg Lepattanót gyűjt be.

Szupersztár – mindenben valódi őstehetség.

Atléta – gyors és agilis.

5. Játékmenet

Egy kosárlabda mérkőzés 4 Negyedből áll. Ha 4 Negyed után az állás egál, akkor hosszabbítás következik. Ha az eredmény továbbra is döntetlen, újabb hosszabbítás következik mindaddig, amíg az egyik csapat nem nyer.

5.1 Kiválasztás

Döntések el, hogy ki lesz a hazai csapat edzője, és ennek megfelelően helyezték el a táblát. A csapatok és a játékosok (csapatonként 10, az Egyszerű Módban 5) az úgynevezett 'snake Draft' alapján kerülnek kiválasztásra: a hazai csapat edzője kezd, és választ egy csapatot vagy játékost. Aztán az idegenbeli csapat edzője választ kettőt, majd a hazai kettőt stb., mindaddig, míg mindkettejüknek lesz 1 csapata és 10 játékosa. Bármikor választható csapat is és játékos is. A csapatokhoz tartozik 1-1 csapat kártya, amelyet a mérkőzés folyamán az edző elé kell rakni, valamint 8 Eseménykártya. Minden csapat különböző módon védekezik:

- Az Arid AriZoners zónázik, ez akkor hasznos, ha az ellenfél játékosai túl gyorsak, vagy túlságosan magasak, és ezért nem lehet ellenük hatékonyan emberfogással védekezni. A zónázó csapat a pálya adott területét védi, ami a támadók számára lehetővé teszi a távoli dobásokat.
- A Boston Boxers rendre kizárja az ellenfeleket a gyűrű alól, ami nem teszi lehetővé, hogy azok Támadólepattanókat szerezzenek meg.
- A Chicago Chargers egész pályás letámadást alkalmaz. A passzokat elcsenik, és belemenéseket harcolnak ki. Amint ez a nyomás megszűnik, a védekező csapat sebezhetővé válik, tiszta hárompontos lehetőségek adódnak, sőt, sok Támadólepattanót is szednek ellenük, hiszen könnyen a védekező játékosok mögé lehet kerülni.
- A Denver Destroyers nagyon agresszívan védekezik. Az ellenfelet eléggé nagy nyomás alatt tartják, ezért a Dobások gyakran kimaradnak, de éppen emiatt könnyen Fault problémáik adódnak.

5.2. Játék előkészületek

A választott csapatokhoz tartozó 16 Eseménykártyát, és a 45 normál Eseménykártyát keverjék össze, ezek együtt alkotják a Húzópaklit. Mindkét csapat tegye az Időkérés Jelölőjét a 2-esre, a Szabálytalanság és Eredmény Jelölőjét a 0-ra, és a Negyed Jelzőt az 1-esre.

A mérkőzés folyamán a Játékoskártyákra helyezett Személyi Hiba Jelölők mutatják a Szabálytalanságokat, és a képpel lefelé fordított, Játékoskártyák alá dugott Eseménykártyák jelzik a Fáradságot.

Titokban mindkét edző kiválasztja a kezdőtötösét, amelyet aztán felfed, és képpel felfelé lerak a mérkőzés kezdéséhez. A Játékoskártyákat az edzők az előttük levő játéktábla mellé helyezik, a jelölt posztoknak megfelelően: PG, SG, SF, PF és C. A két csapatból mindig az egyazon poszton szereplő játékosok fogják egymást, pl.: SG védekezik SG ellen és C védekezik C ellen.

5.3. A negyedek előkészítése

A Csapathiba Jelölőt mozgassuk vissza a 0-ra. Állítsuk be a Negyed Jelölőt. A Dobópakliba került Eseménykártyákat keverjük össze, a következő negyedről ez lesz az új Húzópakli. A 3. Negyed előtt az Időkérés Jelölőt tegyük a 3-asra.

5.4. A hosszabbítás előkészítése

A Húzópakli megkeverése után dobjuk el annak kb. a felét. Az Időkérés Jelölőt tegyük az 1-esre.

5.5. A játék kezdetén

Az 1. Negyed és a Hosszabbítás(ok) feldobással kezdődnek, ezt a parketten levő legmagasabb játékos nyeri (döntetlen esetén a könnyebb játékos). Ugyanaz a csapat kezdi a 3. Negyedet is, amelyik a

kezdő feldobást elhozta. A 2. és 4. Negyed a másik csapat Labdabirtoklásával kezdődik.

5.6. A játékmenet

Mindenegyes Labdabirtoklás során:

- A Támadó dönti el, hogy melyik játékos(ok) hajtja(k) végre a folyamatábrán levő öt támadási variáció egyikét (6. pont). Kétszer egymás után tilos ugyanazt kiválasztani.
- Zárás-Leválás esetén a Védő eldöntheti, hogy hogyan próbálja meg levédekezni azt. (6.5 pont).
- A Húzópakliból felhúzott Eseménykártyán szereplő Események egymás után kerülnek kijátszásra. (7. pont).
- Ennek eredményeként a Támadás vagy Dobást és pontszerzést (8. pont), vagy kihagyott dobást és begyűjtött Támadólepattanót eredményez (9. pont).
- Máskülönben a Védők szedik le a lepattanót, és automatikusan felcserélődik a Labdabirtoklás.

A játék során mindkét csapat egyre jobban Fárad (10. pont), aminek következményeként pedig Szabálytalanságokat követ el (11. pont).

5.7. Időkérekések

Amíg egy csapat Időkéres Jelölője a 0-ra nem kerül, lehetősége van Időkéresre. Csak a labdát birtokló csapat kérhet időt, a Támadás megkezdése előtt. Az Időkéres Jelölőt 1-gyel kisebb értékre kell léptetni. Időkéres alatt lehetőség van cserére. Mindenegyes játékos a Dobópakliba dob a Játékoskártyája alól 1 Eseménykártyát.

5.8. Cserék

Negyedek között, Időkéres alatt, illetve Szabálytalanság után lehet cserélni. Büntetődobó játékost nem lehet lecserélni. A hazai csapat dönti el később, hogy kit küld pályára.

5.9. A Negyed vége

Amint a Húzópakli elfogyott, a Negyed véget ér. Az utolsóként felhúzott Eseménykártya abban az esetben játszható ki a Támadáshoz tartozó eseményként (Büntetőt kivéve), ha az egy idő lejártá előtti Dobási kísérlet. Ha további Eseménykártyák szükségesek a Fáradtság jelzésére vagy a Büntetődobásokhoz, akkor véletlenszerűen kell lapokat húzni a Dobópakliból.

A 2. Negyed után minden Fáradtság jelölő kártyát el kell dobni. A többi Negyedét követően mindenegyes játékos eldob 1 Eseménykártyát a Játékoskártyája alól a Dobópakliba.

6. Támadás

6.1. Hárompontos (Three-Pointer)

A hárompontos vonal (6,75 m) mögül megkísérelt dobás.



6.2. Középtávoli tempó (Outside 2)

A festéken kívülről megkísérelt kétpontos dobások.

6.3. Labdavezetés (Drive) és Közeli Dobás (Inside Shot)

Nevezetek meg egy Hátvédet, aki megkísérli áttörni a védelmi vonalat, és elenged egy dobást a Festékből. A Közeli Dobás könnyebb ugyan, de a Labdavezetésben benne van a Belemenés kockázata. A Belemenés, más néven támadó Szabálytalanság, egy olyan szituáció, amelynek során a Labdabirtoklással rendelkező csapat egy játékosa szabálytalankodik. Általában ez azt jelenti, hogy a védő elég gyorsan reagál, és lezárja a gyűrű felé vezető utat, így a labdavezető játékos beleütközik a testébe.

Ha a Belemenés kiharcolására tett kísérlet sikeres, akkor a labdavezető (úgynevezett támadó) Szabálytalanságot követ el, és a Labdabirtoklás joga a Védőé. Nem szabad megfélemlíteni arról, hogy ez a támadó Szabálytalanság is beleszámít a Csapathibákba, de nem követi Büntetődobás, függetlenül attól, hogy Bónuszban van-e a csapat.

Ha a Belemenés kiharcolására tett kísérlet sikertelen, a játék folytatódik tovább és Dobás következhet.

6.4. Bejátszás (Inside Pass) és Ziccer (Inside Shot)

Nevezd meg a passzt fogadó Csatárt vagy Centert. A bejátszást a védők könnyen lefűlelhetik, vagyis ez a Labdalopás kockázatával jár. Ha a Labdalopás nem sikerül, a játék folytatódik, és Dobás következhet. Ha a Labdalopási kísérlet eredményeként (úgynevezett megelőző) Szabálytalanság történik, és még nincs Bónusz, akkor a Támadás újraindul. Ellenkező esetben a bejátszást fogadó játékos dobhat 2 Büntetőt.

6.5. Zárás-Leválás (Pick and Roll)

Nevez meg két játékost: egy Hátvédet, valamint egy Csatárt vagy egy Centert. A labdás játékos (Hátvéd) csapattársa az egyik oldal irányába ad egy elzárást, a Hátvéd pedig megkerüli. Ezalatt a védője nem tudja követni, egész egyszerűen azért, mert az elzárást adó játékos az útjában van. Ebben a pillanatban a védekező csapatnak hangosan be kell jelentenie, hogy milyen védekezést választ:

- 1) 'Felülről' – a Hátvéd védője megpróbálja áttörni az elzárást, azaz az elzárás fölött mozogva próbálja követni a Hátvédet. Egy szempillantásnyi ideig a háta mögé kerül, ez idő alatt szabadon hagyja az utat a kosárhoz, ami egy Közeli Dobást eredményezhet.
- 2) 'Alulról' – a Hátvéd védője az elzárást megkerüli, azaz az elzárás mögött (alatt) mozog, emiatt egy rövid időre a Hátvéd üresen marad, és Tiszta Hárompontos dobóhelyzethez jut.
- 3) 'Duplázás' – mindkét védő megpróbálja a Hátvédet védeni, ha azonban ő meg tudja játszani a csapattársát, aki leválik (innen a név: Zárás és Leválás), akkor az dobhat egy Tiszta Közeli.
- 4) 'Váltás' – a védők elváltják a támadókat, azaz amíg a védőcsapaté nem lesz a Labdabirtoklás joga (vagy Szabálytalanság nem történik), a korábban elzáró játékos védője marad a Hátvéden, míg a másik védő a Csatáron. A Hátvéd a 4 standard játék közül választhat ebben az esetben (6.1-től 6.4. fejezet). Megpróbálhat Labdavezetéssel elmenni a lassabb és nehezebb védő mellett. Egy másik alternatíva, hogy az elzáró játékos kifelé válik le, és egy Középtávú dobással átdobja az alacsonyabb védőt (ez az úgynevezett 'Pick and Pop'), vagy befelé mozog, és egy Bejátszást követően a fizikai paramétereiből adódó előnyeit használja a gyűrű alatt.

7. Események kijátszása

Amikor a Támadó Dobást kísérel meg, fel kell csapnia a legfelső Eseménykártyát a Húzópakliból. Ha az saját csapatáé, akkor el kell dobni és újat kell húzni, amíg egy semleges vagy védőhöz tartozó Eseménykártya fel nem jön. Passz vagy labdavezetés esetén ellenőrizni kell a bal felső sarokban található Labdalopás/Belemenés ikont. Ha a védekezés nem sikerült, és Szabálytalanság sem történt, ellenőrizni kell a jobb felső sarokban levő ikont, hogy történt-e sikeres Blokk, kivéve a Tiszta Dobás esetét. Ha a Dobást blokkolták, felcserélődik a Labdabirtoklás. Máskülönben ellenőrizni kell a bal alsó ikont, hogy megtudjuk, hogy a Dobás sikeres-e. Ha a helyzet kimarad, és nem követtek el Szabálytalanságot a Blokkolási kísérletet során, ellenőrizni kell a jobb alsó sarokban levő Lepattanó ikont. A fentiek azt is jelentik, hogy ha bármelyik ikon-ellenőrzés sikeres, akkor az összes többit figyelmen kívül lehet hagyni: nincs Dobás, ha labdalopás történt, a labda nem éri el a gyűrűt, ha Blokkolták a dobást, és nincs lehetőség lepattanóra, ha a Dobás sikeres. A felhúzott Eseménykártyát a védekező Játékoskártyája alá kell helyezni, ezzel jelezve a védő kimerültségét.

Amennyiben a támadó kihagyja a dobást, neki a Húzópakli legfelső lapját kell képpel lefelé a Játékoskártyája alá tennie.

7.1 Tiszta Dobóhelyzetek

A Büntető és a Labdabirtoklási Táblán zöld háttérrel jelzett Dobások Tiszta. Azokat nem lehet blokkolni.

8. Dobás értékesítése

Ha egy Dobás sikeres, a Támadó 2 pontot kap (3-at, ha a triplavonalon kívülről kísérletezett). Ilyenkor nincs lepattanózási lehetőség. Amennyiben nem történt Szabálytalanság, azonnal felcserélődik a Labdabirtoklás is.

9. Támadólepattanó

Ha kimarad egy Dobás, és nem követtek el Szabálytalanságot, akkor mindkét csapat harcolhat a lepattanóért. A Támadóé a labda, ha legalább az egyik C, PF vagy SF poszton szereplő játékosa kielégíti a felcsapott Eseménykártya jobb alsó sarkában megadott feltételt (a Hátvédek általában nem mennek a Támadólepattanókra). Ilyen esetben a Labdabirtoklás folytatódik, és a Támadás újraindul. Minden más esetben a Védőé a lepattanó, és a Labdabirtoklás felcserélődik.

10. Kimerültség

A játékosok Kimerültségét az adott Játékoskártya alatt található Eseménykártyák száma jelzi. Két egymás ellen játszó játékos relatív Kimerültsége a Játékoskártyáik alatt levő Eseménykártyák összege. Az a játékos tekinthető Frissebbnek, akinek kevesebb kártyája van. A játék teljes ideje alatt láthatónak kell lennie mindkét edző számára, hogy kinek mennyi Eseménykártyája van az egyes Játékoskártyái alatt.

10.1 További Kimerültség

A HoF egy tipikus európai stílusú, kontrollált kosárlabdát előtérbe helyező játék, kemény, fizikális védekezés és lassú tempó jellemzi. Azonban, ha valaki unja az 50 pontos meccseket és örültebb iramot, nagyobb szabadságot akar, akkor javasolt, hogy csavarjon egy kicsit a szabályokon (ld. AMERIKAI VERZIÓ)

[EURÓPAI VERZIÓ]

Eseménykártya felhúzásakor és kijátszásakor a dobójátékos védője a saját Játékoskártyája alá helyezi a felhúzott lapot, függetlenül attól, hogy mi történt. Amennyiben a dobó nem értékesítette a Dobást ő is fárad, és neki a Húzópakli legfelső Eseménykártyáját kell képpel lefelé a saját Játékoskártyája alá tennie. (Az önbizalom és a mentális állapot döntő szerepet játszik a kosárlabdában, így például egy játékos dobógépnek tűnhet anélkül, hogy a fáradtság jeleit mutatná, és gyakran a csapata húzóemberévé válhat a játék több

szakaszában). A Büntetődobás az egyetlen kivétel: senki sem kap semmilyen kártyát.

[AMERIKAI VERZIÓ]

Eseménykártya felhúzásakor és kijátszásakor a dobójátékos védője a saját Játékoskártyája alá helyezi a felhúzott lapot, függetlenül attól, hogy mi történt. Amennyiben a dobó nem értékesítette a Dobást ő is fárad, és a Dobópakli legfelső kártyáját teszi a saját Játékoskártyája alá. Ha a Dobópakliban még nincs lap, akkor a Húzópakliból kell egy Eseménykártyát képpel lefelé a saját Játékoskártyája alá tennie.

10.2 Regenerálódás

Mielőtt az egyik csapat a választott Támadásához kijátszik egy kártyát (a Büntetőket kivéve), a másik csapat regenerálódhat, vagyis pontosan egy Eseménykártyát kivehet valamely, a kispadon levő játékos alól (ez a kártya a Dobott Lapok közé kerül). Továbbá az Időkérések és a Negyedek után mindenegyes játékos eldobhat egy Eseménykártyát a Játékoskártyája alól. A 3. Negyed előtt, mivel a félidő meglehetősen hosszú szünet, az összes Kimerültségjelzőt el kell dobni.

11. Szabálytalanságok és Büntetődobások

Minden Szabálytalanságot jelölni kell a vétkes Játékoskártyájára helyezett Személyi Hiba Jelölővel. Az adott negyedben minden elkövetett Szabálytalanság növeli a csapathibák számát is, ezt szintén jelölni kell a Csapathiba Jelölővel. A játékosok az 5. személyi hibájukat követően kipontozódnak, ami azt jelenti, hogy a kipontozódott játékost azonnal le kell cserélni, és már vissza sem térhet a mérkőzésen. Azon ritka esetekben, amikor nem marad elég játékos az adott pozícióra, egy szomszédos pozícióban levő játékos kénytelen posztot váltani, de ez egyúttal azt is jelenti, hogy a helyettes nem fog tudni rádobni. Azon ritka esetekben pedig, amikor egy csapatnak 4 játékos maradt, a kipontozódott játékos a parkettán maradhat.

11.1 Személyi Hibák

A Szabálytalanságoknak számos fajtája lehet, attól függően, hogy milyen szituációban követték azt el:

- Belemenés Labdavezetés közben, ez egy Támadó Szabálytalanság, ami mindig Labdabirtoklás változást eredményez.
- Érintkezésből következő Szabálytalanságok (mint például a sikertelen Labdalopási kísérlet esetén) és Akadályozó Faultok (mint például a támadóhiba kiharcolásának kísérlete esetén), ha még nincsen Bónuszban a csapat, akkor ezek a Labdabirtoklás elvesztéséhez vezetnek, előbbi esetben viszont 2 Büntetődobás következik.
- Dobás közbeni, Blokkolási kísérlet során elkövetett Szabálytalanságok. Ezek 1 ráadás Büntetőt eredményeznek, ha a Dobás sikeres. Kimaradt hárompontos kísérlet esetén 3 Büntetőt,

kimaradt kétpontos kísérlet esetén 2 Büntetőt jelentenek.

- Hátról elkövetett (más néven Labdavesztést Követő) Szabálytalanságok, a Támadóleptanóért küzdő játékosok egyikétől, mely a Labdabirtoklás elvesztéséhez vezet, ha a csapat még nincsen Bónuszban, különben 2 Büntetődobás következik.

11.2 Csapathiba Bónusz

Egy csapat Bónuszba kerül a Negyedben elkövetett 4 csapathiba meglétét követően. Ez azt jelenti, hogy innentől kezdve minden védő Szabálytalanságukat követően Büntetőket dobhat az ellenfél. A Hosszabítás(ok)ban elkövetett szabálytalanságok a 4. Negyed Faultjaihoz adódnak.

11.3 Büntetők

A Büntetődobások Tiszta Közeli Dobások, amelyek 1 pontot érnek, mindenegyes alkalommal Büntetődobásonként 1 Eseménykártyát kell felcserélni (amelyet aztán el kell dobni). Az alábbi, védőkre



vonatkozó esetek mindegyike sikeres dobást jelent:

Ha az utolsó Büntetődobás kimarad Támadóleptanó esély kínálkozik. Ha erre nincs lehetőség, vagy az utolsó Büntetődobás sikeres, akkor a Labdabirtoklás felcserélődik.

12. Játéksituációk



1-es példa

2-es példa

1-es példa: Amennyiben a védőjátékos Atléta, akkor Bejátszás esetén elcseni a labdát, illetve Labdavezetés esetén Belemenést harcol ki. Ha a védő nem Atléta, vagy olyan támadás fut, amelyben nincs sem Bejátszás, sem Labdavezetés, Dobásközbeni Szabálytalanság történik, hacsak nem volt Tiszta a Dobóhelyzet. Ha a támadójátékos legalább 5 cm-rel magasabb a védőjénél, akkor pontot szerez, sőt egy ráadás Büntetődobást is kiharcol, ellenkező esetben kimarad a dobás és 2 Büntető (Hárompontos esetén 3) következhet.

Abban a ritka esetben, ha a Dobóhelyzet Tiszta volt (így nem történhetett Szabálytalanság), de kimaradt a Dobás, a Támadó visszakapja a labdát, feltéve hogy a C, PF vagy SF poszton levő bármely játékos Frissebb, mint a védője. Ha Zárás-Leválás esetén ez az Eseménykártya jön fel, akkor 'Alulról' védés esetén egy Hárompontost eredményez egy magas játékostól (vagy egy meglehetősen valószínű Támadó lepattanót), 'Felülről' védés esetén egy Szabálytalanságot jelent a Dobón, 'Duplázás' esetén egy Atléta Labdaloását, vagy egy Dobásközből Szabálytalanságot eredményez. (Az 'Elváltás' gyakorlatilag újraindítja a támadást, így akkor egyáltalán nem szükséges Eseménykártyát húzni.)

2-es példa: Amennyiben a Boston Boxers dobására lett felcsapva ez az Eseménykártya, akkor el kell dobni. Minden más esetben mind a Bejátszás, mind a Labdavezetés védő Szabálytalanságot eredményez, és 2 Büntetődobáshoz juttatja a Támadót, vagy újraindítja a Labdabirtoklást, attól függően, hogy Bónuszból van-e a csapat. Ha azonban a támadás során nincs Bejátszás vagy Labdavezetés, akkor a Dobást egy Dobásblokkoló blokkolja. Ezen képesség hiányában, vagy amennyiben Tiszta Dobóhelyzetről volt szó, sikeres a Közeli. A Középtávolsági vagy Távolsági dobás viszont kimarad, és a Védő lesz a lepattanó. Ha Zárás-Leválás esetén ez az Eseménykártya jön fel, akkor 'Alulról' védés esetén kihagyott dobást eredményez, 'Felülről' védés esetén Blokkot vagy egy kosarat jelent, 'Duplázás' esetén a védőjátékos által a záró játékoson elkövetett Személyi Hibát eredményez.

13. Egyszerű Mód

Egyszerű Módban a játékmenet gyors és könnyű, de kevésbé valóságos. Egy vagy több egyszerűsítés is választható az alábbiak közül:

- csapatok 5 fős játékoskerettel (nincsenek cserék, nincsenek Személyi Hiba Jelölők)
- nincs Fáradtság (így soha sem lesz Frissebb senki a másikonál)
- nincs Zárás-Leválás

14. Speciális Mód

Speciális Módban a játékmenet valóságosabb, ugyanakkor a játékosok és az összetettség növekszik. Egy vagy több dolog is választható az alábbi opcionális szabályok közül:

14.1 Párharcok

A Védekező csapat eldöntheti, hogy ki kit fog. Így egy jobb vagy nagyobb védő foghatja az ellenfél legjobb játékosát. Azonban a játékosok a saját posztjuktól csak legfeljebb 1-gyel eltérő poszton tudnak védekezni. Például: Hairy Harry (SF/PF) nem tud fogni egy PG-t, vagy Barking Mound (SF) nem tud fogni sem PG-t, sem C-t. A Párharcokat minden Labdabirtoklás változtatása előtt, vagy cserét

követően, meg lehet változtatni (ez valóságosabb, de időigényesebb is egyben).

14.2 Átmenet Támadásba

A labdaszerző játékos egy sikeres Labdaloást követően közvetlenül gyorsabban ér fel támadásba, csakúgy, mint minden Szupersztár és minden Atléta. Az ellenfél Szupersztárjai és Atlétái viszont mindig visszaérnek védekezni. Ha a támadásba történő átmenet hatékony, akkor a támadók túlerőben vannak, és ez Tiszta Dobóhelyzetet eredményez.

14.3 Duplázás

A játék folyamán a védekező csapat bármely játékos bejelentheti hangosan, hogy a dobót be akarja duplázni. Ez azt jelenti, hogy egy játékos otthagyja az emberét, és a labdás játékosra vált, extra nyomást alkalmazva. Az elváltást követően a besegítő által korábban fogott játékos szabadon marad. A labdásnak egy Tiszta, Külső Középtávolsági dobás kialakításához oda kell passzolnia a labdát, bár a duplázó csapat egy Bejátszáshoz hasonló módon elcsípheti a passzt.

14.4 Sorozat

Egy egyszerű Kiválasztást követően több mérkőzéses párharc következik.

Kupa mód: 2 mérkőzéses játszma – 1 otthon, 1 idegenben – az összesített eredmény dönt.

Rájátszás mód: egy csapat 4 győzelméig tartó mérkőzéssorozat (otthon, otthon, idegenben, idegenben, otthon, idegenben, otthon)

15. Fogalomtár

Blokk (Block): Egy dobás megállítás, miután az ellenfél kezét elhagyta a labda.

C: Center, más néven 5-ös. Általában a legmagasabb játékos, elsősorban belül játszik, a kosár közelében.

Belemenés (Charge): Támadószabálytalanság.

Védő (Defense): A labda nélküli csapat.

Kiválasztás (Draft): A csapatok játékos kiválasztásának folyamata.

Labdavezetés (Drive): Kívülről Befelé történő dinamikus mozgás a labdával.

F, Csatár (F, Forward): Alacsonybedobó vagy erőcsatár.

Szabálytalanság (Foul): A szabályok elleni vétés.

Kipontozódás (Fouled Out): Az ötödik Szabálytalanságát elkövető játékos cserével végleg kizárják a mérkőzésről.

Büntető (Free Throw): A támadójátékos, akin elkövettek a Szabálytalanságot, dobása 1 pontért.

Frissebb (Fresher): Kevésbé Kimerült.

G, Hátvéd (G, Guard): Irányító vagy dobóhátvéd.

Festék (Inside): A kosárhoz közeli, vonalak által határolt terület.

Támadó (Offense): A labdás csapat.

Támadólepattanó (Offensive Rebound): A támadó visszaszerzi a labdát, és megtartja a Labdabirtoklást, miután a gyűrűről lepattan egy kimaradt Dobás.

Távoli (Outside): A kosártól távolabbi terület, más néven a periméter.

Negyed (Quarter): A mérkőzés 1/4-e.

PG: Irányító, más néven 1-es, játékmester.

PF: Erőcsatár, más néven 4-es. Magas és erőteljes játékos, jó lepattanózó.

Bónusz (Penalty): Egy csapat 4. Szabálytalanságát követő időszak egy adott Negyeden belül.

Személyi Hiba (Personal Foul): Egy játékos Szabálytalansága, melyeknek a száma az egész játék folyamán összeadódik.

Zárás-Leválás (Pick and Roll): 2-2 elleni játék, ahol az egyik Támadó elzárja a védőt, majd üresbe mozog.

Labdabirtoklás (Possession): Amikor az egyik csapat rendelkezik a labdával. Tehát az az időszak, amely akkor kezdődik, amikor egy csapat megkapja a labdát, és akkor fejeződik be, amikor elveszíti azt.

Lepattanó (Rebound): Egy elvesztett labda megszerzése, miután az a gyűrűről lepattan egy kimaradt Dobás után.

SG: Dobóhátvéd, más néven 2-es. Távoli dobó.

SF: Bedobó, más néven 3-as, vagy kiscsatár.

Dobás (Shot): Pontszerzési kísérlet.

Labdalopás (Steal): A Védő elveszi a labdát a Támadótól, játékban tartva azt, a Labdabirtoklás változik.

Csathibák (Team Fouls): Egy csapat által egy negyeden belül elkövetett Szabálytalanságok összessége.

Hárompontos (Three-pointer): Dobás 3 pont értékben, a hárompontos vonalon kívülről.

Tiszta dobóhelyzet (Uncontested): Olyan dobás, amelynek a blokkolására nincs esély.

16. Köszönetnyilvánítás

Szerző: Daniel Kazaniecki
(danielkazaniecki@gazeta.pl)

Társszerző és
Grafikai tervező: Mario Sainz Martínez

Társszerző: José Luis Meseguer Mayoral

Karikaturista: Yurie Rocha

Tesztelők: Renaud Lecoutre, Jagoba
Arias Pérez, Jean Lapeyrere

Fordította: saabee