



# Kaos Ball

fordította: BECFW (2016)  
lektorálta: picidzé

## BAJNOKSÁGOK SZABÁLYAI



A GAME BY ERIC M. LANG







# KAOSBALL BAJNOKSÁGOK SZABÁLYAI

„Az is bizonyos eredménynek számít, ha megnyersz egy mérkőzést, de a felsőbbrendűségedet kipróbálni és bizonyítani csak egy bajnoki sorozaton tudod.”

- Adelaide Baxter, „A játék: Hogyan határozzuk meg a Kaosballt az Új Világban” c. könyv szerzője

## RÖVID ÁTTEKINTÉS

Egy bajnokság egy teljes Kaosball szezon szimulál, amely során 4-8 csapat versenyez egymással a Kaosball kupa megszerzéséért.

Egy bajnokságot egyéni mérkőzések sorozataként kell elképzelni, ami addig tart, míg minden csapat minden ellenfelével 2-2 alkalommal nem játszott.

Egy bajnokság alatt minden csapat általában egyre erősebb lesz, gyűjthetik a megvásárolt fejlesztés-lapkákat, emelhetik az aktív fejlesztési pontjaik számát, készpénztartalékot halmozhatnak fel.

Egy Kaosball bajnokság lebonyolításához az alábbiakra lesz szükséged:

- egy Kaosball alapdobozra, esetleg néhány másik csapatra, arénaharcosra, ha az alapdobozban nem megtalálhatókkal is szeretnétek játszani
- legalább 4 játékosra
- egy másolatra a Kaosball bajnokság álláskövető lapról (Kaosball League Manager), melyet a szabálykönyv végén találsz meg
- legalább 3 extra készlet fejlesztés-lapkára (ha 4-nél többen szeretnétek játszani)

## BAJNOKSÁG ELŐHÉSZÍTÉSE

A játékosok egyikét ki kell nevezni a bajnokság szervezőjének. Ő másolja e szabálykönyv végéről egy bajnokság álláskövető lapot (Kaos Ball League Manager), amelyen a bajnokság eseményeit, lejátszott mérkőzéseit, állását nyomon lehessen követni!

Ezután a szervezőnek a következő lépéseket kell megtennie:

1. elkészíti a tiltólistát
2. kiválaszt 3 célkitűzést a választhatók közül
3. meghívja a játékosokat
4. elkészíti a bajnokság menetrendjét

A fenti lépések részletei az alábbiak:

**1. TILTÓLISTA KÉSZÍTÉSE:** a szervező kiválaszthat tetszőleges számú csapatot (azért annyi maradjon, ahány játékos indul a bajnokságon), legfeljebb 2 arénaharcost és legfeljebb 2 fejlesztés-lapkát, amelyek tiltottak lesznek ezen a bajnokságon. A kiválasztott csapatokat, arénaharcosokat és fejlesztés-lapkákat nem lehet használni a bajnokság során (a lapkákat, csapatfedezékeket, arénaharcos kártyákat ki kell válogatni és vissza kell tenni a dobozba).

**2. CÉLKITŰZÉSEK KIVÁLASZTÁSA:** a szervező kiválaszt hármat a választható célkitűzések közül (lásd a szabálykönyv későbbi fejezetében), amiknek teljesítéséért a csapatok a bajnokság során majd értékes díjpontokat (AP) kaphatnak.

**3. JÁTÉKOSOK MEGHÍVÁSA:** a szervező meghív további három-hét játékost (mivel ő is játszik) a bajnokságban való szerepléshez.



A kiválasztás módszerétől függetlenül végül egyik játékosnak sem lehet olyan csapata, amelyik a tiltólistán szerepel, és nem játszhat 2 egyforma csapat sem a bajnokságon (pl. nem lehet 2 játékos is az ogrékkel).

**4. BAJNOKSÁG MENETRENDJÉNEK ELKÉSZÍTÉSE:** a szervező összeállítja a bajnokság menetrendjét úgy, hogy mindenki 2-2 mérkőzést vívjon minden ellenfelével, és az egymást követő bajnoki mérkőzések játéknapi ne essenek túl messze egymástól.

Továbbá az álláskövető lapon vezeti a lejátszott mérkőzések eredményét, és a csapatok által megszerzett fejlesztés-lapkákat, teljesített célkitűzéseket is.

## EGY BAJNOKSÁG SZERVEZETE

Egy bajnoki szezon két részből áll: a bajnoki mérkőzésekből és a rájátszásból.

### BAJNOKI MÉRKŐZÉSEK

Egy teljes bajnoki szezonban minden csapat 2-2 bajnoki mérkőzést játszik minden más csapat ellen. Így egy 4 csapatból álló bajnokság alatt minden csapat 6-6 bajnoki mérkőzést fog lejátszani.

Minden győzelmet jelölni kell a álláskövető lapon. Például, ha az 1-es csapat játszik a 3-as csapattal, és ez utóbbi győz, a táblázat „Team 1” sorának és „Team 3” oszlopának metszésében található mezőbe egy 3-as szám kerül.

### A RÁJÁTSZÁS

A bajnoki mérkőzések végeztével a legtöbb győzelmet elért csapatok rájátszás-mérkőzéseket vívnak egymással. Az, hogy hány csapat játszik rájátszást, a játékosok számától függ:

játékosok száma	rájátszó csapatok
4	a top 2 csapat
5	a top 2 csapat
6	a top 2 csapat
7	a top 4 csapat
8	a top 4 csapat

Ez után az alábbi 3 módszer egyike alapján minden játékos egy-egy csapathoz jut:

**A. VÉLETLEN KIOSZTÁS:** a szervező véletlenszerűen minden játékosnak kioszol egy-egy csapatot.

**B. KÖLCSÖNÖS MEGÁLLAPODÁS:** a játékosok kölcsönösen megállapodnak, hogy ki melyik csapattal fog játszani a bajnokság alatt. Ez a módszer csak akkor működik, ha a játékosok képesek vita nélkül megállapodni egymással.

**C. SZERVEZŐI KIOSZTÁS:** a szervező határozza meg, hogy melyik játékos milyen csapattal fog játszani (ebbe a játékosoknak nincs beleszólása).



Ha két, vagy több csapat győzelmei számában holtverseny alakul ki, akkor az a csapat nyer közülük, aki több díjpontot (AP-t) gyűjtött össze a bajnokság alatt. Ha még ez is azonos két csapatnál, akkor azok egy döntő mérkőzést játszanak egymás ellen. Ha több ilyen csapat is akad, akkor a szervező által meghatározott sorrendben játszanak egymással döntő mérkőzéseket.

A rájátszás során az ellenfél kiesésére játszanak a csapatok (lásd az álláskövető lap „League playoff” mezőit). Ha 4 top csapat van, akkor azok közül 2-2 játszik egymás ellen, majd a 2 győztes csapat játszik egymással a bajnoki címért.

Ha egy kivétellel már minden más csapat kiesett a rájátszás során, ez a csapat lesz nyeri meg a bajnokságot, övék lesz a Kaosball kupa.

## JÁTÉKMELET MÓDOSULÁSAI

Egy bajnokság alatt az alapszabályokat az alábbiakkal kell kiegészíteni, illetve módosítani:

### HAZAI CSAPAT

Az egyes mérkőzéseken mindig az álláskövető lapon vízszintesen szereplő csapat a „hazai csapat”, és ez a játékos kapja meg a kezdőjátékos-jelölőt a mérkőzés kezdetekor. A hazai csapat választ egyet a szervező által erre a bajnokságra kijelölt 3 választható célkitűzés közül, ami erre a mérkőzésre érvényes lesz (lásd a célkitűzések fejezetet).

### KEVESEBB KEZDŐPÉNZ

Minden csapat a megszokott 12 helyett 10 pénzzel kezdi a bajnoki mérkőzéseket. Ez a bajnokság során módosulhat a megszerzett díjpontok következtében (lásd később).

### JÁTÉK ELEJI DRAFTOLÁS

A csapatok nem draftolnak fejlesztés-lapkákat minden mérkőzés előtt, csak akkor, ha olyan meccset vívnak, amelyet az álláskövető lap egy „UP” szóval jelöl. Azaz egy csapat csak minden második mérkőzésén draftolhat fejlesztés-lapkákat.

Egy 5-8 játékosal lezajló bajnokság esetén a szervezőnek kötelessége pótolni egy (vagy több) másik készletből a teljesen kifogyott fejlesztés-lapkákat.

Az arénaharcosok draftolása a normál szabályok szerint történik, minden mérkőzés előtt.

### A FEJLESZTÉSEK MEGMARADNAK

Ellentétben a normál mérkőzésekkel, ahol a fejlesztés-lapkák meccsről-meccsre változnak, itt a csapat az egész bajnokság alatt megtartja a megvásárolt fejlesztés-lapkáit.

### AZ ARÉNAHARCOSOK TÁJDOZNAK

Az arénaharcosok viszont minden mérkőzés után elhagyják az aktuális csapatukat. A kártyáikat és a figuráikat vissza kell tenni a többi közé (újból draftolhatóvá válnak).



## FEJLESZTÉS-MEZŐK

A fejlesztés-mezők megfelelő menedzselése nagyon fontos egy bajnokság alatt (ugyanazok a szabályok vonatkoznak rájuk, mint a normál meccseken), hiszen a bajnokság vége felé ugyanis jóval több aktív fejlesztési pontja lehet egy csapatnak, mint amekkora összköltségű fejlesztés-lapkát a 4 lehetséges mezőben el lehetne helyezni.

Épp ezért él az a szabály, hogy az azonos nevű fejlesztés-lapok egymásra tehetők, így csak egy mezőnyi helyet foglalnak el.

Például ha beszerzel 3 „sebesség tréning” (Speed Training) lapkát (egy ilyen lapka költsége: 1), azokat egyetlen fejlesztés mezőben egymásra rakhatod. A 3 lapka egymáson természetesen 3 aktív fejlesztési pontba kerül.

Az egymásra rakott, azonos nevű fejlesztés-lapok hatása halmozódik. A fenti példában a 3 „sebesség tréning” lapka azt jelenti, hogy a játékosaid 3 extra mezőt mozoghatnak, mikor aktiválsz őket.

## DÍJPONTOK ELOSZTÁSA

Egy mérkőzés előtt, a fejlesztés-lapok draftolása és elhelyezése után a játékosok szétosztják a bajnokság alatti célkitűzések sikeres teljesítése után kapott díjpontjaikat (achievement point - AP). Például: ha egy játékos csapata eddig két „győztes!”, egy „uralkodó” és egy „megnevezés” célkitűzést teljesített sikerrel, 4 AP-t oszthat most el.

Minden addig megszerzett AP-t minden mérkőzés elején szét lehet osztani, hogy növelje a csapat kezdőpénzét (a kezdő 10-től a maximális 15-ig), vagy az aktív fejlesztés pontjainak számát (a kezdő 3-tól a maximális 12-ig), 1-1 AP-val 1-1 növelést végrehajtva. Az AP-k a szétosztás során nem vesznek el, azok a következő mérkőzés elején ismét szétoszthatók lesznek. Minden játékos egyszerre, és titokban osztja szét az AP-it, a körjelzők megfelelő elforgatásával.

Minden mérkőzés végén a készpénz és az aktív fejlesztés-pontok száma visszaáll az alapértékére. Így a csapat minden mérkőzés előtt (látva az ellenfél fejlesztés-lapjait is) újraszabható, attól függően, hogy inkább több pénzre, vagy inkább több fejlesztés-pontra van-e éppen szükség.

A díjpontok elosztása miatt néhány mérkőzés után előfordulhat, hogy egy csapat jóval több összértékű frissítés-lapjával rendelkezik, mint az aktív frissítés-

pontjainak száma. A játékos megteheti, hogy a mérkőzés első félideje után lecseréli a frissítés-lapjait más lapjaira, de soha nem lehet egyszerre több aktív frissítés-lapja, mint amennyi az aktuális frissítés-pontjainak száma.

## CÉLKITŰZÉS VÁLASZTÁSA

A hazai csapat játékosa eldönti, hogy a szervező által a bajnokság egészére kijelölt 3 választható célkitűzés közül melyik egy legyen érvényes erre a mérkőzésre. Például: ha a hazai csapat játékosa kiválasztja a „pénzeszsák” célkitűzést, akkor ez lesz a mérkőzés alatt az egyetlen választható célkitűzés, viszont a teljesítéséért mind a két csapat hajthat.

## CÉLKITŰZÉSEK TELJESÍTÉSE ÉS FELJEGYZÉSE

Egy mérkőzés során mindkét játékos így összesen 4-4, a 3 állandó és a mérkőzés elején a hazai csapat játékosa által meghatározott 1 választható célkitűzést próbálhat meg teljesíteni.

Ha egy játékos sikeresen teljesített egy célkitűzést, azt jelölni kell az álláskövető lap megfelelő (Achievements) mezőjének beikszelésével. A lapon csak korlátozott számú sikeresen teljesített célkitűzésnek van hely: 3 „győztes!” (Winner!), és 1-1 minden más típusból. Ez azt jelenti, hogy egy játékos maximum 8 célkitűzést teljesíthet sikeresen egy bajnokság alatt. Ha már nincs üres mező, amit beikszelhetne, hiába teljesíti sikeresen azt a célkitűzést, már nem kap érte további díjpontot.

Lásd a következő oldalon az egyes célkitűzések részletezését!

## A JÁTÉKOSOK FELTÁMADNAK

Minden mérkőzés végén az összes bunyós és futó feltámad. Így minden egyes csapat teljes létszámú bunyós és futó figurával vághat neki az újabb mérkőzéseknek.

„Mit jelent az, hogy valaki visszatér a halálból? Nézd, haver, én nem filozófus vagyok, hanem Kaosball játékos, igaz? Fényt láttam az alagút végén? Igen! Előntött a tökéletes béke érzete? Igen! Nem igazán szerettem volna visszatérni ide? Eh, ez is igaz. Egyszóval szerintem egy olyan valakit jelent, aki ismét kész a játékra...

- Panda Monium feltámadása utáni interjúja



## CÉLKITŰZÉSEK

Kétféle csoportba tartozó célkitűzést lehet teljesíteni egy bajnokság alatt:

Az **állandó célkitűzések** az egész bajnokság során, bármelyik mérkőzés alatt, bármikor teljesíthetők a résztvevő csapatok által.

A **választható célkitűzések** közül 3-at választ a bajnokság elején a szervező, majd ebből a 3-ból minden mérkőzés előtt a hazai csapat játékosa választ egy arra a meccsre érvényes célkitűzést.

### ÁLLANDÓ CÉLKITŰZÉSEK

Az alábbi célkitűzések bármelyik mérkőzésen teljesíthetők:

**GYŐZTES! (Winner!)** - nyerd meg egy mérkőzést a 4. játékszakaszig végén a magasabb pontszámoddal köszönhetően.

**KIÜTÉS (Blowout)** - nyerd meg egy mérkőzést úgy, hogy 20-al több győzelmi pontot szerzel a meccs során, és ezzel kiütöd az ellenfél csapatát.

**URALKODÓ (Dominator)** - bármelyik játékszakaszigban üss le és/vagy ölj meg legalább 4 ellenséges játékost.

### VÁLASZTHATÓ CÉLKITŰZÉSEK

Az alábbi célkitűzések közül csak 1 teljesíthető egy mérkőzés alatt, amit a szervező által kiválasztott 3 közül a hazai csapat játékosa választ ki.

**ÁTADÁS MESTERE** - bármelyik játékszakaszigban van 3 olyan köröd, aminek elején a labda a csapatod egyik játékosánál van, a köröd végén pedig egy másik játékosodnál (jelöld a célkitűzés teljesítésének előrehaladását a fedezéken egy-egy sérülésjelölővel).

**TRÓFEAGYŰJTŐ** - nyerd meg a legtöbb halott trófea versenyt a félidő- és a normál játék végén is (illetve, ha van ráadás, akkor annak a végén is).

**TISZTA JÁTÉKOS** - ne neked legyen a legtöbb csalás pontod a félidő- és a normál játék végén (illetve, ha van ráadás, akkor annak a végén sem).

**LÁTNOK** - egy játékszakaszigban egyszer megszakiíthatsz egy összecsapást (amikor már mindketten választott kártyát, de még nem fedték fel azt), és megpróbálhatod megtippelni, hogy milyen kártyát játszott ki ellenfeled. Ha helyesen tippeltél, és eltaláltad az általa felfedett kártya nevét, sikeresen teljesítetted ezt a célkitűzést.



**TŰLÉLŐ** - egyik játékszakaszig végén se legyen egyetlen megölt játékosod sem az ellenfelednél trófeaként.

**PÉNZESZSÁK** - fejezd be a mérkőzést 3, vagy több pénzzel.

**PÓKERARC** - fedj fel egy halott kártyát, amikor ellenfeled 4-es, vagy magasabb energiakártyát fed fel.

**ÉLTETŐ ÖRJÖNGÉS** - minden játékszakaszigban legalább egyszer okozz valamennyi sérülést egy ellenséges játékosnak (jelöld a célkitűzés teljesítésének előrehaladását a fedezéken egy-egy sérülésjelölővel).

**A LEÜTÉS KIRÁLYA** - a mérkőzés alatt üss le legalább 5 ellenséges játékost (jelöld a célkitűzés teljesítésének előrehaladását a fedezéken egy-egy sérülésjelölővel).

**PONTMESTER** - legalább 2 játékszakaszig végén legyen legalább 2 futód valamelyik pontszerző helyen (jelöld a célkitűzés teljesítésének előrehaladását a fedezéken egy-egy sérülésjelölővel).



# KAOS BALL LEAGUE MANAGER

League Name:

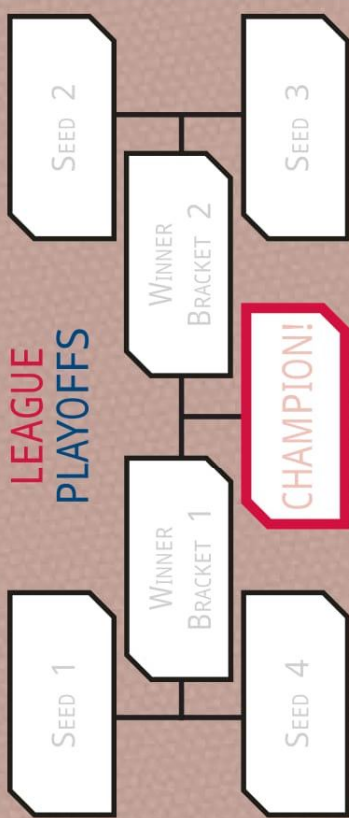
Organizer:

Number of  
Players:

Elective  
Achievements:

4 5 6 7 8  
1 2 3

## LEAGUE PLAYOFFS



## ACHIEVEMENTS

### LEAGUE SEASON

TEAM	1	2	3	4	5	6	7	8
TEAM 1	UP	UP	UP	UP	UP	UP	UP	UP
TEAM 2	UP	UP	UP	UP	UP	UP	UP	UP
TEAM 3	UP	UP	UP	UP	UP	UP	UP	UP
TEAM 4	UP	UP	UP	UP	UP	UP	UP	UP
TEAM 5	UP	UP	UP	UP	UP	UP	UP	UP
TEAM 6	UP	UP	UP	UP	UP	UP	UP	UP
TEAM 7	UP	UP	UP	UP	UP	UP	UP	UP
TEAM 8	UP	UP	UP	UP	UP	UP	UP	UP