Basketball Age

REGLAMENTO

Lucky loser

¡Bienvenido a **Basketball** *Age*! El juego de mesa que recrea un apasionante partido de basket.

Te recomendamos que leas todas las reglas de una vez para que tengas una noción general del juego. Después, podrás ir viendo cada apartado con más tranquilidad. Mira los ejemplos gráficos en caso de dudas. No memorices ningún dato. Tienes una hoja de referencia rápida con los datos y tablas necesarios para jugar sin tener que ver este reglamento. Lee este manual y.....

¡Disfruta del baloncesto…!

COMPONENTES

COMO SE JUEGA

Los jugadores de pista se activan y realizan las acciones que quieren de 1 en 1 y de manera alterna (atacante-defensor) repetidamente. El equipo atacante siempre comienza activando. El equipo atacante tiene un turno o posesión para encestar (dispone de la activación de 10 jugadores atacantes) o el reloj de posesión sonará. Puedes activar a un mismo jugador las veces que quieras y de manera consecutiva. Lleva el control del número de jugadores activados con los marcadores de tiempo de posesión del 1 al 10.

El objetivo es encestar. Si lo haces desde 1 zona dentro de la línea semicircular, obtienes 2ptos. Si lo haces desde fuera, obtienes 3ptos. Cada tiro libre te da 1punto.

Gana el partido el equipo que al finalizar el juego obtenga el marcador más alto.

Marcadores de tiempo de posesión

ACTIVACIÓN DE JUGADORES

Los jugadores se activan de 1 en 1 y de manera alterna (atacante-defensor) repetidamente. Comienza siempre el equipo atacante. Para activar un jugador, simplemente declaras que jugador activas y realizas sus posibles acciones.

Cada jugador tiene un número de PUNTOS DE MOVIMIENTO que gasta al moverse. Puedes decidir no hacer nada con un jugador, pero gastarás un marcador de posesión de tiempo. No estás obligado a usar todos los puntos de movimiento de un jugador en su activación.

Hay momentos en los que el atacante, al realizar una acción en la misma zona que un defensor, puede provocar una REACCIÓN del defensor (activación momentánea de un defensor). Son situaciones especiales en las que se altera momentáneamente la activación del atacante hasta resolverlas. Dependiendo de la resolución, puede haber cambio de equipo atacante, falta personal, etc o continuar el juego normalmente.

Una vez se declara una acción (movimiento, tiro, pase, etc.), debe realizarse y no se puede rectificar. En caso de no poderse realizar, ese jugador acaba en el acto su activación.

Base *Escolta* *Alero* *Ala-pivot* *Pivot*

CARÁCTERISTICAS DE LOS JUGADORES Y TIRADAS DE DADOS

Cada jugador posee unas características para realizar todas las acciones que desee. Estas son:

PUNTOS DE MOVIMIENTO

Representa lo que puede mover tu jugador cuando lo activas. Cada vez que muevas un jugador a una zona adyacente en ortogonal, gastas 1 punto de movimiento.

ALTURA

Representa lo alto que es tu jugador. Cuanto más alto, mas posibilidad de coger rebotes, poner tapones. (VER REBOTES Y TAPONES).

HABILIDAD DE JUEGO

Representa lo bueno que es tu jugador en ataque y defensa. Sirve para evitar que le quiten el balón al jugador que lo controla o para intentar robárselo a quien lo controle (VER ROBO DE BALÓN).

PASE

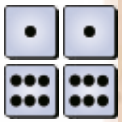
Representa la habilidad de tu jugador cuando quiere realizar un pase. Cuanto mayor sea, mas fácil será que lo realice con éxito. Para saberlo, tendrás que realiza una tirada de pase. Lanza 2d6 (dos dados de seis caras) y a la suma de los dados se le aplica los modificadores correspondientes a ese pase. El resultado final, deberá ser menor o igual que la característica de pase de tu jugador para tener éxito (VER PASES).

% DE ANOTACIÓN

Representa la habilidad de tu jugador cuando intenta anotar. Es el % de acierto en tiro de tu jugador desde la zona de dos puntos. Cuanto mayor sea, mas fácil será que encestes. Para saber si logras encestar deberás hacer una tirada de intento de anotar. Aplica los modificadores correspondientes a ese intento de anotar a tu % de anotación. Lanza 2d10 (dos dados de diez caras). Si el resultado es menor o igual que tu % de anotación final, consigues encestar. En caso de fallo, hay rebote. (VER LANZAMIENTO A CANASTA).
La tirada de 2d10 (dos dados de diez caras) es como si fuera un porcentaje. Antes de empezar el partido, designa un dado que serán las decenas y otro que serán las unidades. Ahora, lánzalos y léelos como si fuera un porcentaje.

Ejemplo:
Dado A decenas. Dado B unidades.
Dado A sale 5. Dado B sale 2. Es un 52%.
Un resultado de 00 (ambos dados marcan 0), es un 100%

REGLA DE GENIAL & DESASTRE: CUANDO LANZAS LOS DADOS, HAY UNA POSIBILIDAD DE QUE LA ACCIÓN TE SALGA ESPECIALMENTE BIEN O REMATADAMENTE MAL. ESAS POSIBILIDADES ESTÁN REFLEJADAS EN ALGUNAS ACCIONES CON EL APARTADO GENIAL & DESASTRE. SIGNIFICA QUE SI TE SALE ESA TIRADA, INDEPENDIENTEMENTE DE LOS MODIFICADORES QUE TENGAS A FAVOR O EN CONTRA, SUCEDE LO QUE DIGA LA REGLA DE GENIAL & DESASTRE.



COMO GASTAR LOS PUNTOS DE MOVIMIENTO

Moverse

Moverse de una zona a otra botando el balón o sin él, **cuesta 1 punto de movimiento**. No se puede mover en diagonal. El jugador que controle el balón debe botar para avanzar. Si se para y coge el balón entre las manos, no podrá progresar. Solo podrá pasar o intentar anotar. Si declara que mantiene el balón botando, podrá seguir progresando.

Es importante, pues en un intento de robo de balón, se aplicaran diferentes modificadores según el balón lo tenga en las manos o botando.

Realizar acciones

Las acciones típicas del baloncesto (intentar anotar, robar el balón, taponar, etc) se pueden realizar en cualquier momento y por cualquier jugador si las reglas se lo permiten. Lo único que se contabiliza son los puntos de movimiento gastados por cada jugador cuando es activado.

Realizar un pase

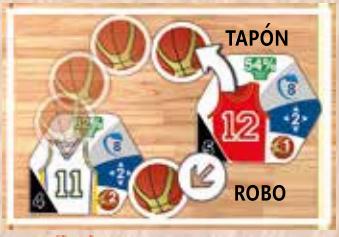
Es un intento del jugador que controla el balón de pasarlo a un compañero. (Ver pases).

Intentar anotar

Realizar un lanzamiento a canasta, un mate o una bandeja. Cuando se realiza, tu activación acaba inmediatamente (Ver intento de anotación).

Intento de robo o tapón

Son intentos de quitarle el balón al jugador que controla el balón o de dificultarle el intento de anotar (Ver robo de balón e intento de anotar).



MOVIMIENTO DE LOS JUGADORES

Un jugador se puede mover a una zona adyacente. Cuesta 1 punto de movimiento. **No se puede mover en diagonal**.

Restricción al nº de jugadores en una zona. Solo puede haber un máximo nº de jugadores de cada equipo en cada zona:

En la pintura, 3 por equipo.
En el resto de zonas cuadradas, 2 jugadores por equipo.
En las zonas rectangulares laterales, 1 jugador por equipo.

Se puede atravesar una zona ocupada por el máximo numero de jugadores.

El jugador que controla la bola cuando acaba su activación, debe indicar como controla el balón:

- Botando. Lo coloca a su lado y en su misma zona. Podrá progresar en activaciones posteriores.

- Con el balón en las dos manos. El balón queda encima de él. Se considera que lo agarra con las 2 manos. No podrá avanzar botando. Solo podrá pasar o lanzar a canasta. Cuando se recibe el balón de un pase, se considera que el jugador lo tiene en las manos y puede progresar botándolo.

Botando

En las manos

PASAR EL BALÓN

El jugador que posee el balón puede intentar un pase a un compañero. Lo declara y se resuelve en el acto. Si el pase es exitoso, el jugador activado (el que paso o el que recibió el pase) puede continuar su activación. Pero si fue fallido no puede seguir moviendo y su activación acaba en el acto. El pase esta asociado a la activación de un jugador. O a la del que pasa el balón o a la del jugador que lo recibe. Se permite un pase por activación. Solo el jugador activado puede mover. En cada activación puedes:

a) Si activas al jugador con el balón, puedes pasar el balón y mover al jugador que realizó el pase o mover a dicho jugador y pasar el balón en cualquier momento de su activación.

b) Si activas a otro jugador, puedes pasarle el balón en cualquier momento de su activación.

Zona estándar de pase

***Nota importante**: Se puede pasar el balón sin realizar movimiento (ej pase y tiro rápido). Si se realiza un pase pero no hay movimiento del jugador que recibe, se considera una activación, pero el siguiente jugador defensor activado solo dispondrá de un punto de movimiento por cada distancia de pase estándar que el balón recorra. La distancia de pase estándar es hasta a 3 zonas de distancia recto o 4 haciendo un giro de 90º. Esto no se aplica si el pase es a la mano (ambos jugadores en la misma zona).*

Si juegas con reglas básicas, puedes pasar a cualquier sitio de la cancha sin importar la distancia.

Tirada de pase

Si tienes que realizarla, para tener éxito, lanza 2d6, suma los dados, aplica los modificadores y el resultado final debe ser igual o menor que la habilidad de pase del jugador que lo realiza.

Modificadores al pase

Tienes que contar el nº de atacantes (A) y nº de defensores (D) que hay en la zona origen del pase y la zona destino del mismo.

- **A>D**. Pase automático. No necesitas tirada de dados.

- **A=D**. Debes realizar tirada de pase. Excepción: Si es dentro de la misma zona, es éxito automático y no es necesario tirada (exceptuando en la de rebote, que debes hacerla). Es como un pase a la mano.

- **D>A**. Debes realizar tirada de pase con +1 por cada defensor de mas que haya.

Presionar el saque. Si el defensor coloca a un jugador en la zona adyacente a la del jugador que realiza el saque, a efectos de contar el nº de atacantes y defensores se consideran ambos en la misma zona (está presionando el saque).

Presionar el saque

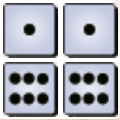
Fallo de una tirada de pase

Cuando un pase se falla el balón puede:

- Irse fuera por la zona del lateral o fondo más cercana a la de destino.
- O puede ser robado por algún defensor que esté en la zona origen o destino del pase.

Para saberlo, asígnales un número del 1 al 6, lanza 1d6 y mira que sucede. (Ej. Si hay 2 defensores (A-B): De 1 a 2 es balón fuera. 3-4 es robo del defensor A y 5-6 es robo del defensor B. Si hay 3 defensores (A-B-C) 1-2-3 es fuera y con 4 roba el balón A, con 5 B y con 6 el jugador C.

Regla de Genial & desastre:
Un 2 es un pase exitoso siempre.
Un 12 es un robo de balón. El defensor elige qué jugador lo realiza.



INTENTAR ANOTAR

Si un jugador moviera e intentara anotar al final de su activación sin darle opción al contrario a que se mueva para taponar, lanzaría siempre sin oposición. Para lograr sensación de simultaneidad, aplica la Regla de la simultaneidad cuándo intentes anotar: Si declaras intento de anotar, se resuelve cuando el siguiente defensor haya sido activado. Dicho defensor solo podrá gastar como máximo, los mismos puntos de movimiento que gasto en su activación, el jugador que realiza el intento de anotar. **Cuando un jugador declara intento de anotar, significa el final de su activación, no pudiendo usar mas puntos de movimiento restantes**.

Un jugador que controle el balón puede intentar anotar de las siguientes maneras:

1. Lanzando a canasta
2. Realizando un mate
3. Realizando una bandeja

1. Lanzamiento a canasta

TIRADA DE LANZAMIENTO

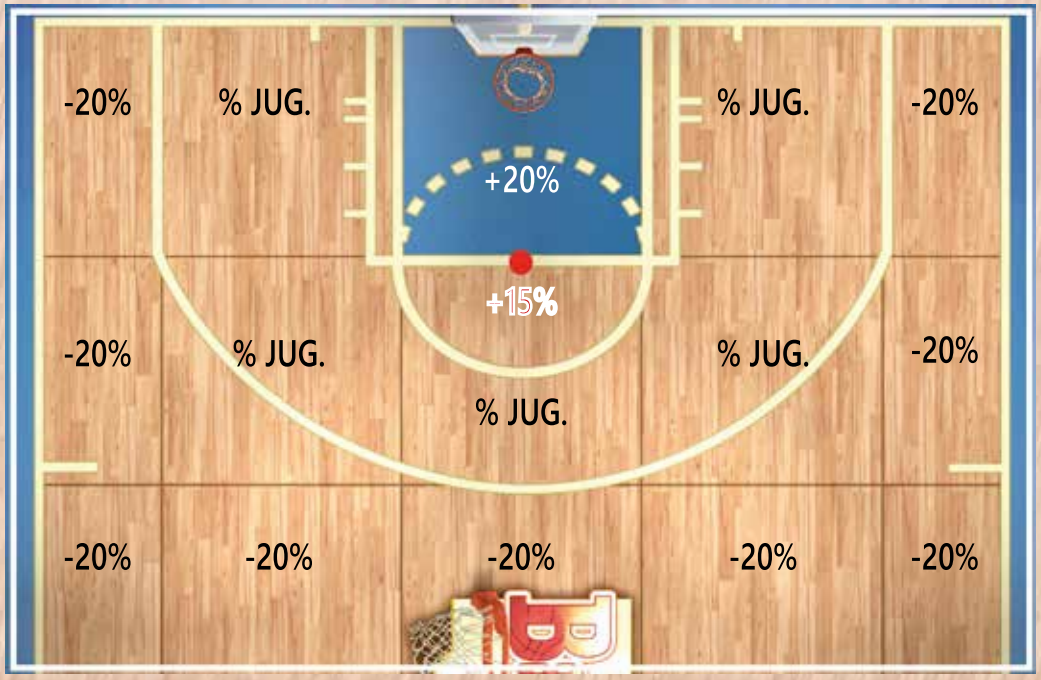
Para saber si logras encestar deberás hacer una tirada de intento de anotar. Aplica los modificadores correspondientes a ese intento de anotar a tu % de anotación. Lanza 2d10 (dos dados de diez caras). Si el resultado es menor o igual que tu % de anotación final, consigues encestar. En caso de fallo, hay rebote. (Ver lanzamiento a canasta). Los modificadores son acumulables.

Este % se refiere a cualquier lanzamiento de cualquier jugador **desde la zona de 2 puntos**. Las zonas que tiene parte dividida por la línea de triple se consideran de dos puntos.

MODIFICADORES AL LANZAMIENTO A CANASTA

- En tiros de dos puntos, lanzas con el % anotador del jugador que lo realiza.
- En tiros fuera del perímetro (tiro de 3), resta un 20%. Por cada zona extra, resta un 20% adicional.
- Si tiras solo o con 1 contrario en la zona pero que no te intenta taponar suma un 10%.
- Si tiras desde la zona de rebote, sumas un 20% a tu tiro.
- En tiros libres suma un 15% a tu característica debido a que el jugador lanza concentrado y sin oposición alguna (este modificador no es acumulable).
- Canasta y tiro adicional. Aunque el resultado de un intento de tapón sea falta personal, se resuelve el tiro, pero restando un 20%. Si se consigue canasta, hay tiro adicional. (Ver tapones y falta personal).

Regla de Genial & desastre:
Una tirada de ≤ 6% es siempre canasta automática.
Una tirada de ≥ 96% es simpre fallo (air ball en caso de lanzamiento).



2. Realizar una bandeja

Un jugador que controle el balón y mueva desde una zona diferente a la zona de rebote, puede intentar realizar una bandeja en vez de un lanzamiento a canasta. .

MODIFICADORES AL REALIZAR 1 BANDEJA

- Su porcentaje de anotación en esa acción será del 95%. Esta acción solo la pueden realizar bases, escoltas y aleros.

Regla de Genial & desastre:
Una tirada de ≤ 6% es siempre canasta automática.
Una tirada de ≥ 96% es siempre fallo

3. Realizar un mate

Un jugador que controle el balón y mueva desde una zona diferente a la zona de rebote puede intentar realizar un mate en vez de un lanzamiento a canasta. También se puede realizar un mate partiendo de la zona de rebote, pero no debe haber defensores en dicha zona al intentarlo.

MODIFICADORES AL REALIZAR 1 MATE

- En caso de tapón, el jugador suma +1 a su altura.
- Su porcentaje de anotación en esa acción será del 95%. Esta acción solo la pueden realizar pívots, ala-pívots y aleros.

Regla de Genial & desastre:
Una tirada de ≤ 6% es siempre canasta automática.
Una tirada de ≥ 96% es simpre fallo

TAPONAR

Se puede intentar taponar un intento de anotar de 2 maneras:

- En la activación del jugador atacante. Cuando un jugador atacante intenta anotar, cualquier jugador defensor que se encuentre en su misma zona, puede intentar taponar el lanzamiento. Esto es una Reacción del defensor.

- En la activación del jugador defensor. El jugador defensor en su activación, mueve a la zona del atacante que intenta anotar y declara que intenta taponar el lanzamiento.

Tiradas para resolver el tapón

Lanza 2d6. Suma los dados y aplica los modificadores a ese intento (que son acumulables) y mira el resultado en la tabla.

Modificadores al tapón

1. TAPONAR UN LANZAMIENTO O BANDEJA (Modificadores)
- A la altura del atacante le restas la del defensor.

2. TAPONAR UN MATE (Modificadores)
- En caso de tapón, el jugador que hace un mate tiene +1 a su altura.
- A la altura del atacante le restas la del defensor.

Resultados

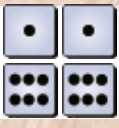
Lanzamiento y personal. Se resuelve el lanzamiento que se intentaba restando 20% debido a la personal del defensor y hay tiro libre posterior si encesta.
Lanzamiento. Se resuelve el lanzamiento normalmente.
Tapón. El defensor logra taponar el intento de anotación y gana la posesión. Nuevo turno y nuevo equipo atacante.

Tabla intento tapón

Resultado	Suceso
9 a 12	Lanzamiento y personal
4 a 8	Lanzamiento
2 - 3	Tapón

Genial & Desastre 2 - Tapón, atacante desequilibrado
12 - Es personal y lanzamiento sin -20%

Regla de Genial & desastre:
Un 2 es balón para el defensor y atacante desequilibrado (Ver robo de balón)
Un 12 es personal del defensor y lanzamiento, pero sin restar el 20%



TIROS LIBRES

Cuando se comete una falta personal que suponga tiros libres, el jugador que fue objeto de ella, lanzara los tiros libres. Se coloca en la zona de 2 puntos. El resto de jugadores se podrán colocar de la siguiente manera:

- **Tres defensores**. Dos en una casilla lateral adyacente a la zona de rebote y otro en la contraria.
- **Dos atacantes**. Uno en cada casilla lateral adyacente a la zona de rebote.
- El resto de jugadores donde quieran sus entrenadores excepto en la zona de lanzamiento de tiros libres, la de rebote o donde se colocan los jugadores que lucharán por el rebote si se produce. Se colocarán de uno en uno y alternativamente comenzando por el equipo que lanza los tiros libres.

REBOTE

Cuando un jugador falla su intento de anotación, se produce un rebote. Inmediatamente se altera la activación normal y los jugadores se podrán mover para ganar posición en el rebote o para recolocarse. Realmente, este movimiento se produce siempre que intentas anotar, pero para hacer el juego más dinámico, solo se realiza si se falla dicho intento.

Movimiento para ganar posición o recolocarse

Antes de resolver quien gana el rebote, cualquier jugador puede mover 1 zona (no está permitido el movimiento en diagonal). El jugador que lanza y cualquier oponente que le tapone no podrán realizar dicho movimiento. Este movimiento es opcional y alternado. Lo empieza siempre el equipo defensor.

Lucha por el rebote

Una vez resuelvas el movimiento tras el intento de anotar fallido, tienes que ver quién gana el rebote.