

Autor: Corné van Moorsel
Grafika: Christof Tisch

BASKET BOSS



Preklad: Gimli pre
"www.iHRYsko.sk"

Počet hráčov: 2 - 5 čas: 50 minút Vek: 10 - 100

OBSAH

- 1 hracia doska
- 35 voľných hráčov + 2 zranenia
- 24 trofejí a 5 medailí
- 36 basko mincí
- 4 špecialisti
- 5 podložiek tímov
- 5 prúžkov sezón
- 5 diskov
- 1 list nálepiek s 5 tímovými logami a 10 nálepkami »prúžkov sezón«

- PRED PRVOU HROU:**
- Prilepte 5 nálepiek s logom na 5 diskov.
 - Prehnite konce piatich prúžkov sezón dozadu (1)
 - Prilepte nálepky "prúžkov sezóny" okolo týchto prehnutých strán (2)

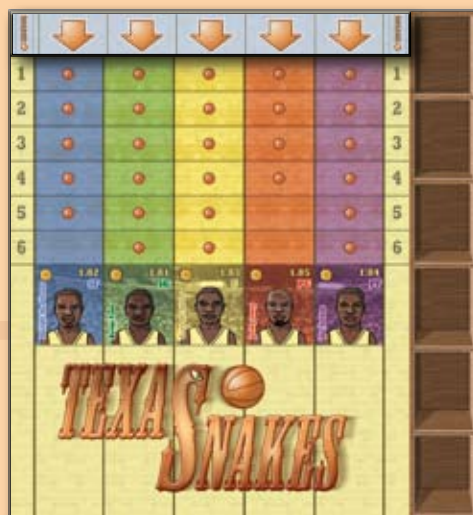


SVETOVÁ LIGA

Bola založená nová basketbalová liga. V každej sezóne môže manažér tímu vylepšovať svoj tím nákupom dobrých hráčov z transferového trhu. Vytvorte najlepší tím!

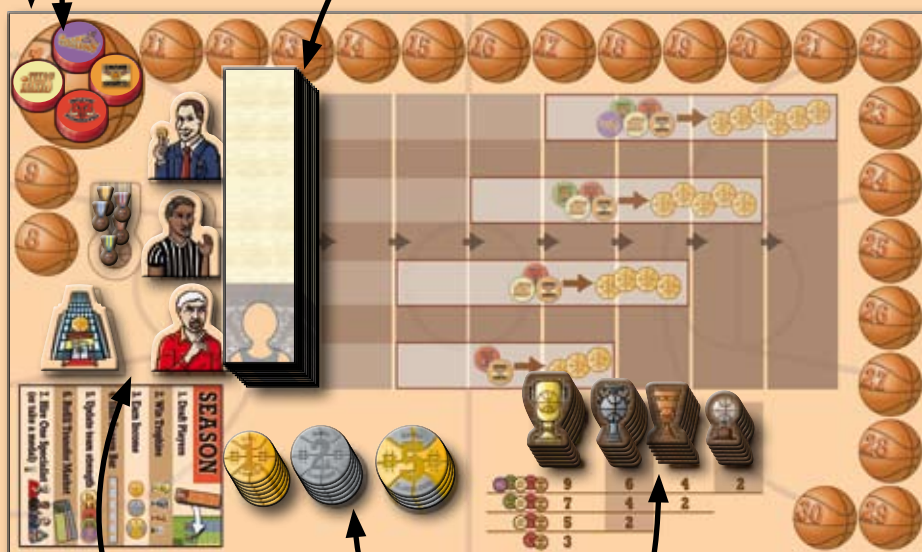
PRÍPRAVA

- Každý účastník si vyberie **tímovú podložku**. Od tejto chvíle sa budete nazývať "tím" alebo "manažér". (Ale basketbaloví hráči budú označení ako "hráči".)
- Každý tím dostane 1 **sezónny prúžok**. Umiestnite ho na svoju tímovú podložku, tesne nad číslo sezóny 1
- Každý manažér dostane **11 mil. Basko**. (Množstvo peňazí nie je nikdy tajné.)
- Položte **hraciu dosku** do stredu. Na túto dosku položte:



- Logá tímov v hre na číslo 10 na počítadle sily.

- Zamiešajte spolu **35 voľných hráčov a 2 karty zranení**. Položte ich lícom nadol na jeden balíček.



- Doplňte **Transferový trh** (viď príklad na str.3) Otočte lícom nahor kartu z balíčka a položte ju na prvý stĺpec kariet, potom ďalšiu kartu na druhý stĺpec atď. Pokračujte pokiaľ tieto kartyneukazujú viac miliónov (mincí pri obrázkoch hráčov), ako je počet tímov v hre. (Príklad: 4 tímy → 5 alebo viac mincí) Okrem toho, minimálny a maximálny počet kariet (vrátane kariet zranení) je:
V prípade **5 tímov**: minimálne 4 a maximálne 7 kariet.
V prípade **4 tímov**: minimálne 3 a maximálne 6 kariet.
V prípade **3 tímov**: minimálne 2 a maximálne 5 kariet.
V prípade **2 tímov**: minimálne 2 a maximálne 4 karty.

- 4 špecialistov a medaily** položte na príslušné obrázky.

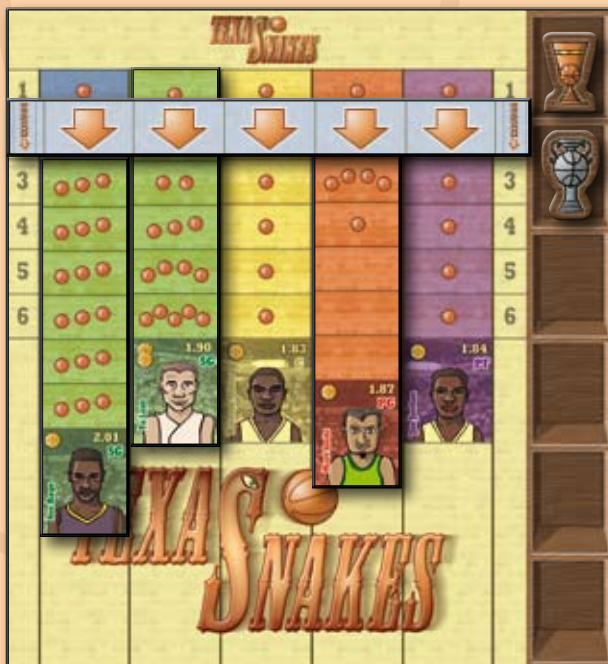
- Zvyšné mince položte na 3 kôpky (1,2 a 5 miliónov). To je **Basko zásoba**. (Počet peňazí je neobmedzený.)

- Trofeje** umiestnite na ich miesta:
V prípade **5 tímov**: umiestnite všetky trofeje.
V prípade **4 tímov**: umiestnite iba zlatú, striebornú a bronzovú trofej.
V prípade **3 tímov**: umiestnite iba zlatú a striebornú trofej.
V prípade **2 tímov**: umiestnite iba zlatú trofej.

HRÁČI

Každá predpokladaná **hodnota** hráča v jeho 1. až 6. sezóne je vyznačená 0 - 5 loptami. Farba pozadia znázorňuje, aký je hráč **typ**. Minca znázorňuje **príjem**, ktorý vášmu tímu hráč v každej sezóne prinesie. Číslo označuje jeho **výšku**.

Prebieha 3. sezóna. Texaskí Hadi práve kúpili Ave Rage, ktorého hodnota je každú sezónu 3 (3 lopty). Ďalší shooting guard (SG, zelené pozadie) je Ta Lent, slubný mladý hráč, ktorý sa každú sezónu zlepšuje. Point guard (PG, červené pozadie) je na konci svojej kariéry. Ak ho nenahradíte pred sezónou 5, jeho hodnota klesne na 0.



SKRINKA NA TROFEJE

Najlepšie tímy v každej sezóne získavajú trofeje. Ako manažér tímu sa pokúšate získať behom 6 sezón tie najcennejšie trofeje.

V sezóne 1 sa Hadi umiestnili tretí. V sezóne 2 druhí. Hadi teda majú jednu bronzovú a jednu striebornú trofej.

TÍMY

Vaša zostava 5 hráčov určuje silu vášho tímu. Sila každého tímu sa rovná aktuálnym hodnotám 5 hráčov plus počet rozdielnych typov hráčov.

V sezóne 3 je sila Hadov 15. Pretože 3 + 2 + 1 + 4 + 1 lopta (hodnoty hráčov) plus 4 rozdielne typy hráčov (4 farby) sa rovná 15.

SEZÓNA

Každá sezóna sa skladá so 7 fáz. Každú sezónu zahrajte podľa tohto poradia.

Vo svojej 1. sezóne má tento hráč hodnotu 3 (počet lôpt), vo svojej sezóne 2 hodnotu 4, potom 5, potom 4 a 3 v poslednej sezóne.

1. Draft hráčov

A. Ponuka za hráčov

Manažéri najprv prednesú ponuku za prvého hráča na transferovom trhu. Každú sezónu začína najvyšší manažér tímu ponúkať 1 alebo viac miliónov Basko, alebo pasuje. Manažéri v smere hodinových ručičiek **ponúkajú viac alebo pasujú**, až kým všetci okrem jedného nepasujú. (Umiestnite svoju ponuku nad svoju podložku, aby bolo vidieť, kto ešte ponúka.) Ten, kto ponúkol najviac, dostane príslušného hráča (a ponuku odovzdá do zásoby Basko)

B. Pridanie nového hráča do vášho tímu

Umiestnite túto novú kartu hráča do jedného zo svojich 5 stĺpcov pre hráčov. Položte vrch tejto karty (prvú zo 6 sezónnych políčok) tak, aby **priliehala k sezónnemu prúžku** (nezasúvať pod sezónny prúžok!). Nová karta zakryje hráča zobrazeného na vašej tímovej podložke (alebo zakryje hráča, ktorého ste kúpili už skôr). To znamená, že zakrytý hráč je vyradený z vašej tímovej zostavy a je nahradený vašim novým hráčom.

C. Posun vášho loga na počítadle sily

Posuňte svoje logo tak, aby zodpovedalo **aktuálnej sile** vášho tímu.

Začína ďalšia dražba o nasledujúceho hráča na transferovom trhu. Manažér naľavo od predchádzajúceho víťaza začína novú dražbu. Každý manažér môže licitovať v každej dražbe. Dražby pokračujú dovtedy, pokiaľ nie je transferový trh prázdny. Ak nikto za hráča nič neponúkne, je hráč odstránený z hry.



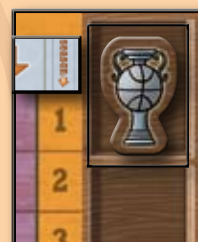
Prvá dražba prvej umiestnenej karty.

Manažér Žiráf kúpil v prvej dražbe prvej sezóny hráča na obr. hore. Položí kartu na svoju podložku na svojho small forwarda (SF, modrý), aby ho nahradil. Nový hráč má hodnotu 3 (namiesto 1), čiže sila tímu Žiráf sa zvýši z 10 na 12.

2. Zisk trofeje

Potom, čo sú všetci voľní hráči vydražení, sú nastavené sily tímov pre túto sezónu. Zlatá, strieborná, bronzová a krištáľová trofej je odovzdaná tímom podľa ich **pozícií na počítadle sily**. V prípade zhodnej pozície je lepším tímom tím s **najvyšším hráčom**. Ak je stále zhoda, tak tieto tímy so zhodou nedostanú trofej. (Všetci kupovaní hráči majú rozdielnu výšku.) Každú vyhnanú trofej umiestnite do svojej skrinky.

V prvej sezóne jeden tím dosiahol vyššiu silu ako Žirafy, ostatné tímy nižšiu. Za druhé miesto získavajú Žirafy striebornú trofej tejto sezóny.



3. Príjem

Každý tím dostane **Basko milióny**, rovné počtu mincí **zobrazených pri jeho 5 aktuálnych hráčoch**. Niektorí hráči prinášajú 2 milióny v každej sezóne (baviči), niektorí 0 (nudní hráči), niektorí 1 milión (obyčajní).

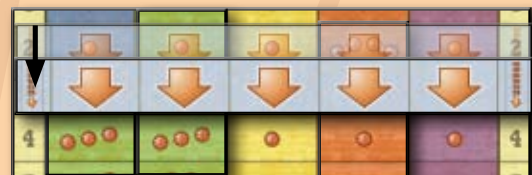


Príjem pro tento tým je $1+2+1+1+1 = 6$ miliónů Basko.

4. Posun prúžkov sezóny

Posuňte prúžok sezóny všetkých tímov **nadol o 1 sezónu**. Tak, aby 5 šípok ukazovalo hodnotu hráčov v budúcej sezóne.

Ak teraz hráč nemá žiadnu hodnotu (žiadne lopty), potom jeho kartu otočte lícom nadol. Takže sa ani nepočítajú jeho mince, farba pozadia ani výška. Dvaja hráči zobrazení priamo na vašej tímovej podložke prinášajú 0 hodnotu, ak sú v sezóne 5 alebo 6 stále vo vašej zostave. Potom tohoto hráča ničím zakryte (napríklad lícom nadol otočenou kartou hráča, ak je nejaká k dispozícii), aby bolo jasné, že sa už v žiadnom prípade nezapočítava.



Proběhla 3.sezóna. Posunete proužek sezóny o 1 řádek dolů, aby šípky ukazovaly na hodnotu hráčů v nové sezóně: sezóně 4.

5. Aktualizácia tímovej sily

Posuňte svojej logo na počítadle sily tak, aby znázorňovalo vašu **aktuálnu tímovú silu** (vrátane bodu za rozhodcu).

Na obrázku hore majú hráči hodnotu 3, 3, 1, 1 a 1 (lopty) so 4 rôznymi typmi hráčov (4 farby). Takže úroveň $9 + 4$ je 13 na počítadle sily.



6. Doplnenie transferového trhu

Otočte voľných hráčov lícom nahor z balíčka, tak ako je to popísané v "PRÍPRAVE".

Ak je hrací balíček prázdny (karty lícom nadol), čo sa môže stať poslednej sezóne, pokračujte fázou 7.

Klokan Kie je veľmi nadaný mladý hráč. Výnimka: vo svojej prvej sezóne má 0 hodnotu! V neskorších sezónach však bude veľmi cenný, takže ho neotočíte lícom nadol. Jeho farba (žltá) i výška sa teda započítava i v jeho prvej sezóne.



Predpokladajme, že sú v hre 3 tímoví manažéri. Otáčanie kariet lícom nahor ukončíte vtedy, keď uvidíte 4 alebo 5 mincí na obrázkoch hráčov. Transferový trh má teda v tejto sezóne 4 nových hráčov.

7. Nájom špecialistov



alebo zisk medaily

Veźmite si jedného zo 4 špecialistov, alebo medailu. Tím najnižšie na počítadle sily má prvú voľbu, potom druhý najslabší, ďalej tretí, atď.

Príklad: Príklad: Hadi a Žirafy sú obaja na poslednom mieste na počítadle sily. Najvyšší hráč Hadov meria 2.08 a Žirafí hráč 2.17. Takže Hadi sú horší v poradí sily a vyberajú si ako prví.

(Výnimka: Ak obaja najvyšší hráči merajú 1.85m, potom si ako prvý vyberá najvyšší manažér.)

Každý špecialista (a medaila) môže byť vybraný iba raz za sezónu. Medailu umiestnite do svojej vitríny s trofejami. Tam sú medaily uložené do konca hry. Špecialistu umiestnite vedľa svojej tímovej podložky. V nasledujúcej sezóne si môžete ponechať svojho aktuálneho špecialistu, alebo si vziať nejakého od iného tímu alebo z hracej dosky, alebo si vziať medailu. Iba ak prevezmete špecialistu od iného tímu, zaplatíte tomuto špecialistovi (vložíte do Basko zásoby) 1 milión. Ak si vezmete nového špecialistu, alebo medailu, položte svojho pôvodného špecialistu (ak nejakého máte) späť na hraciu podložku.

ŠTYRIA ŠPECIALISTI (Túto časť si môžete prečítať až na začiatku fázy 7)

• Rozhodca

Rozhodca **zvyšuje silu vášho tímu o 1 bod**. Navyše pri získavaní trofeje **vyhráva remízu** namiesto najvyššieho hráča. V prípade zhodnej sily dostane tím s rozhodcom lepšiu trofej. Ak majú zvyšné tímy zhodnú silu, môžu podplácať rozhodcu, aby získali lepšiu trofej. Ponúknu mu naraz Basko, vyšší ponuka vyhráva. Ak sú najvyššie ponuky zhodné, potom tím s najvyšším hráčom vyhráva najvyššiu ponuku. Polovicu víťaznej ponuky (zaokrúhlené nahor) dostane tím s rozhodcom. Druhú polovicu pridajte do Basko zásoby. Ak 3 (alebo 4) zvyšné tímy majú zhodu, potom druhá (alebo aj tretia) najvyššia ponuka získava následnú najcennejšiu trofej.

KEDY? Potom, ako si všetci manažéri vybrali špecialistu (alebo medailu): Pridajte svojmu tímu 1 bod na počítadle sily, ak ste si vzali rozhodcu. Odoberte svojmu tímu 1 bod na počítadle sily, ak ste práve rozhodcu stratili. Iba behom "2. Zisk trofejí" pomáha rozhodca pri zhodách.



• Agent hráčov

Agent vám posluži na transferovom trhu. Za nového hráča môžete **"ponúknuť viac" rovnakou ponukou**, ako je aktuálne najvyššia ponuka. A navyše, ak dražbu vyhráte, **zaplatíte o 1 milión menej**, než je vaša víťazná ponuka.

KEDY? Iba vo fáze "1. Draft hráčov". Agent nemá žiadnu funkciu pri vyhýbaní sa zraneniu alebo pri podplácaní rozhodcu.



Vlastníš Agentu a aktuálna najvyššia ponuka od iného tímového manažera za nového hráča sú 4 milióny Basko. Ponúkate tiež 4 milióny.

(Musíte mať 4 milióny, aby ste to mohli urobiť.) Vďaka Agentovi to na preplatenie stačí. Ak vás už žiaden iný tím nepreplatí, získavate hráča o 1 milión lacnejšie, čiže zaplatíte 3 milióny Basko.

• Trenér

Tréner hráča rýchlejšie dostane do formy. Spôsobí, že ľubovoľný počet hráčov dosiahne úrovne, ktoré by obyčajne dosiahli až v budúcej sezóne. Trénovaného hráča posuňte **o 1 sezónu nahor** sezónny prúžok (nie opačným smerom!). Podľa toho tiež nastavte svoju úroveň na počítadle sily.

KEDY? Potom ako si manažéri vybrali špecialistu (alebo vyznamenanie), si vyberiete, ktorí hráči vo vašom tíme budú vašim trénerom vytrénovaní. Pri každom hráčovi, ktorého kúpite behom "1. Draft hráčov", sa musíte ihneď rozhodnúť, či ho budete trénovať (okamžitý posun o 1 sezónu nahor).



• Bankár

Banka vám dáva **úrok** za ušetrené peniaze, až do maxima 4.000.000,- Basko za sezónu.

KEDY? Po "2. Zisk trofejí" spočítate všetky svojej peniaze a získate zodpovedajúci úrok.



2 alebo 3 ušetrené milióny
4 alebo 5 ušetrených miliónov
6 alebo 7 ušetrených miliónov
8 či viac ušetrených miliónov

➔ 1 milión úrok
➔ 2 milióny úrok
➔ 3 milióny úrok
➔ 4 milióny úrok

MEDAILY

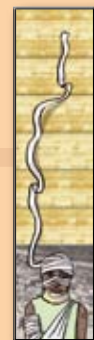
Medaily znázorňujú, že ste sa zúčastnili nejakého menšieho turnaja. Každá medaila znamená **1 bod** v konečnom bodovaní.



ZRANENIE *(Tuto časť si môžete prečítať až vtedy, keď sa medzi hráčmi na transferovom trhu objaví nejaká karta zranenia.)*

Keď je draženou kartou nejaká karta zranenia, <ponuka> prebehne inak. Všetci manažéri si tajne zvolia, koľko minú **za zdravotné výdaje**, a naraz odkryjú zvolený obnos. Manažér **s najnižším** zvoleným obnosom, nezaplatí túto čiastku(!), ale vezme si kartu zranenia (!). **Všetci ostatní manažéri svoj zvolený obnos zaplatia** (do Basko zásoby). Umiestnite kartu zranenia na svojho najvyššieho hráča (je najnáchylnejší na zranenie). Jeho aktuálna hodnota, typ hráča, výška a príjem sa teraz nezapočítava. Ak tohoto hráča neskôr prekryjete novým hráčom z transferového trhu, kartu zranenia odložte. Inak neskôr (po "3. Príjem") kartu zranenia odložte: vtedy sa hráč uzdraví.

Ak si 2 alebo viac tímov zvolilo najnižšiu čiastku, potom zranenie dostane ten najvyšší hráč z týchto tímov. Ak sú aj títo vhodní, potom nedostane kartu zranenia nikto a všetci manažéri tímov zaplatia svoje zdravotné výdaje. Manažér naľavo od "raneného tímu" začína ponukou za ďalšiu kartu.



NAJLEPŠÍ TÍMOVÝ MANAŽÉR

V 6.sezónе už hráte iba **"1. Draft hráčov"**, **"2. Zisk trofeje"** a **"3. Príjem"**.

Teraz vaša manažérska práca skončila. Aby ste zistili svoju úspešnosť, zráťajte:

- Svoju **aktuálnu silu tímu**.
- Všetky svoje **bodky za trofeje** (viď tabuľka).
- 1 bod za každú **medailu**.
- 1 bod za každých 5 miliónov **Basko**.

TIP:

Pripočítajte body za svojej trofeje, medaily a Basko k svojej hodnote na počítadle sily posúvaním svojho loga. Ak prejdete cez 30 bodov, pohybujte svojim logom od políčka 11 a pokračujte v počítaní (zapamätajte si 20 bodov). Takto môžete prehľadne porovnávať konečný výsledok všetkých manažérov.



5 tímov	9 b	6 b	4 b	2 b
4 tímy	7 b	4 b	2 b	
3 tímy	5 b	2 b		
2 tímy	3 b			

Príklad: Hry sa zúčastňujú 4 tímy. Po 6.sezónе vlastnité 1 zlatú (7 bodov), 2 strieborné (2x4 body) a 1 bronzovú (2 body) trofej, celkovo 17 bodov. Máte 1 medailu (1 bod), 8 miliónov Basko (1 bod) a aktuálna sila vášho tímu je 22.

Vaše konečné skóre je teda 17+1+1+22 = 41.

Mastermoves

Zahrajte si s hráčmi z celého sveta na
www.mastermoves.eu



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