

BASKET BOSS



CONTENUTO

Numero giocatori: 2-5 Durata: 50 minuti Et : 10-100

- 1 tabellone di gioco
- 35 tasselli giocatori + 2 tasselli infortunio
- 24 trofei e 5 medaglie
- 36 monete Basko
- 4 specialisti
- 5 tabelle di squadra
- 5 barre stagione
- 5 dischi
- foglio di adesivi con i loghi delle 5 squadre e i 10 adesivi per le barre stagione

PRIMA DELLA PRIMA PARTITA:

- Applicare i 5 adesivi con il logo ai dischi.
- Piegate le estremit  delle 5 barre stagione su se stesse (1).
- Applicare l'adesivo "barra stagione" attorno alle parti piegate (2).



WORLD LEAGUE

E' nato un nuovo campionato di pallacanestro. Ogni stagione, i team manager potranno migliorare la propria squadra ingaggiando buoni giocatori liberi sul mercato. Costruite la miglior squadra!

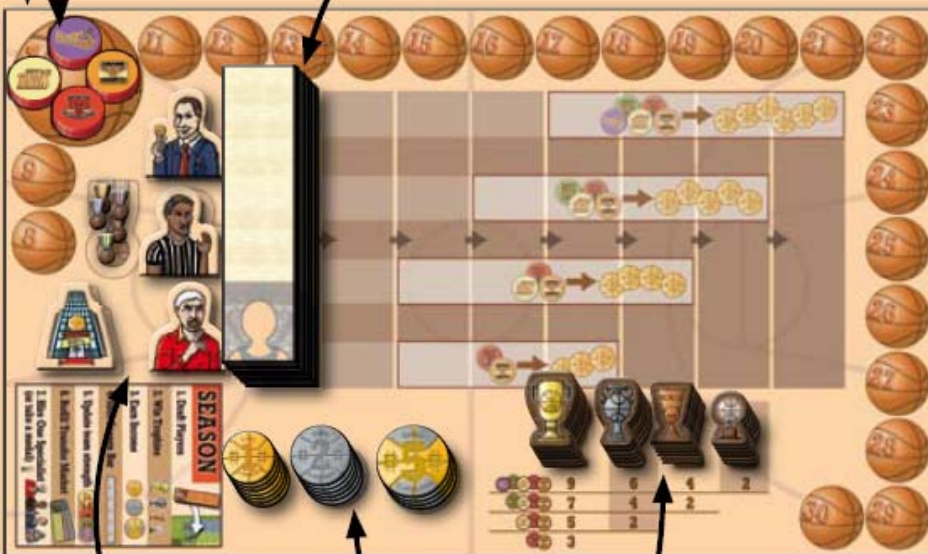
PREPARAZIONE

- Ogni partecipante (da ora in poi chiamato "squadra" o "manager", mentre i giocatori di pallacanestro saranno chiamati "giocatori") prende una **tabella di squadra**.
- Ogni squadra riceve una **barra stagione** da piazzare sopra alla tabella di squadra, appena sopra la stagione numero 1.
- Ogni manager riceve **11 milioni di Basko**. (L'ammontare del denaro non   mai segreto.)
- Piazzate il **tabellone di gioco** al centro e su di esso ponete:



→ I **loghi delle squadre** partecipanti sul valore 10 della tabella della forza

→ Mescolate insieme i **35 tasselli giocatori** e i **2 tasselli infortunio**, piazzandoli impilati faccia in gi 



→ Riempite il **mercato dei trasferimenti** (vedi esempio a pag. 3). Girate un tassello giocatore e piazzatelo nel primo spazio vuoto, poi un altro nel secondo e cos  via. Continuate fino a quando i tasselli girati mostreranno un numero di milioni superiore (monete sull'immagine del giocatore) al numero di squadre in gioco. (Esempio: 4 squadre → 5 o pi  monete) Inoltre il numero minimo e massimo di tasselli (inclusi gli infortuni)  :

- Con 5 squadre: minimo 4 e massimo 7 tasselli.
- Con 4 squadre: minimo 3 e massimo 6 tasselli.
- Con 3 squadre: minimo 2 e massimo 5 tasselli.
- Con 2 squadre: minimo 2 e massimo 4 tasselli.

→ I **4 specialisti** e le **medaglie** sulle rispettive immagini

→ Le monete rimanenti in 3 pile (1, 2 e 5 milioni) sulle immagini dei Basko. Queste rappresentano la **riserva di Basko**. (Il denaro   illimitato)

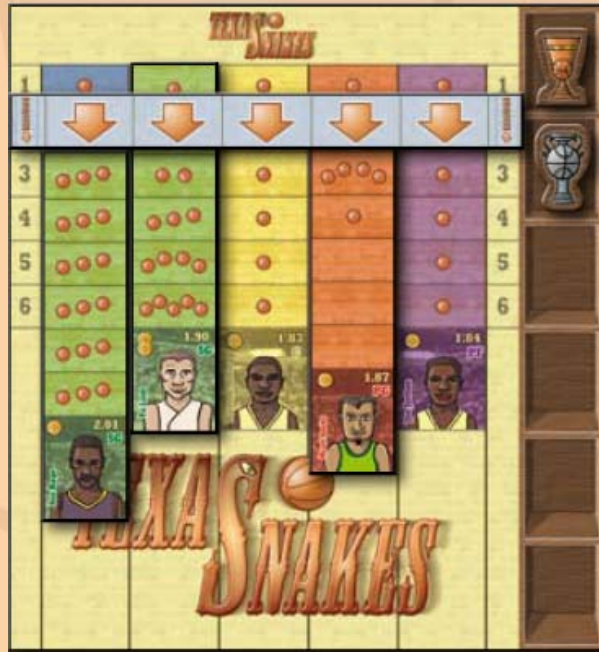
→ I **Trofei** nei loro spazi:

- Con 5 squadre: usate tutti i trofei
- Con 4 squadre: usate i trofei d'oro, d'argento e di bronzo.
- Con 3 squadre: usate solo quelli d'oro e argento
- Con 2 squadre: usate solo i trofei d'oro

I GIOCATORI

Il **valore** previsto di ogni giocatore dalla 1^a alla 6^a stagione è indicato con 0-5 palle da basket. Il colore di sfondo indica il **ruolo** del giocatore. Le monete indicano il **profitto** che il giocatore porta alla propria squadra ogni stagione. Il numero indica la sua **altezza**.

Siamo nella stagione 3.
I Texas Snakes hanno appena acquistato Ave Rage, il cui valore è 3 ogni stagione (3 palle da basket). L'altra guardia tiratrice (SG, sfondo verde) è Ta Lent, un giovane promettente che migliora ad ogni stagione. Il Play (PG, sfondo rosso) è ormai alla fine della sua carriera. Se non lo sostituite prima della stagione 5, il suo valore scenderà a 0.



BACHECA DEI TROFEI

La squadra migliore di ogni stagione vince il trofeo. Cercate di vincere il maggior numero di trofei nell'arco delle 6 stagioni.

Nella stagione 1, i Texas Snakes si sono piazzati terzi, nella stagione 2 secondi. Hanno quindi un trofeo di bronzo e uno d'argento.

SQUADRE

La vostra formazione di 5 giocatori determina la forza della vostra squadra. La forza di ogni squadra è data dalla somma del valore corrente dei 5 giocatori più il numero di tipi diversi di giocatori.

Nella stagione 3, la forza dei Texas Snakes è 15: 3+2+1+4+1 palle da basket (valore dei giocatori) più 4 diversi tipi di giocatore (4 colori) per un totale di 15.

STAGIONE

Ogni stagione consiste di 7 fasi che si susseguono nel seguente ordine.

1. SCELTA DEI GIOCATORI (DRAFT)

A. Asta per un giocatore

I managers fanno offerte per il primo giocatore sul mercato, partendo dal manager più alto, che offre 1 o più milioni di Basko o passa. In senso orario, i managers **offrono di più o passano**, finché tutti i managers tranne uno hanno passato. (Piazzate la vostra offerta ben visibile, in modo che tutti sappiano chi sta ancora offrendo.) Il miglio offerente si aggiudica il giocatore (e paga ciò che ha offerto alla riserva di Basko).

B. Aggiungere il nuovo giocatore alla vostra squadra

Piazzate il tassello del nuovo giocatore in una delle vostre 5 colonne giocatore, ponendone la sommità (il primo dei 6 spazi stagione) **a contatto con la barra della stagione** (non infilatelà sotto la barra!). Il nuovo tassello copre uno dei giocatori stampati sulla vostra tabella di squadra (o uno dei giocatori che avete comprato in precedenza) facendo sì che tale giocatore sia fuori dalla vostra formazione, sostituito dal nuovo arrivato.

C. Muovete il vostro logo lungo la tabella della forza

Muovete il vostro logo per segnare il **valore corrente della forza** della vostra squadra.

L'asta successiva, riguardante il secondo giocatore sul mercato, comincia dal manager alla sinistra del vincitore dell'asta precedente. Tutti i manager possono fare offerte in ogni asta. Le aste continuano fino a quando il mercato non si svuota. Se nessuno fa offerte per un giocatore questo esce dal mercato e dal gioco.

2. ASSEGNARE I TROFEI

Dopo che tutti i giocatori in vendita sono stati assegnati, si aggiusta il valore di forza della squadra per la stagione. Seguendo l'**ordine sulla tabella della forza**, vengono assegnati i trofei d'oro, argento, bronzo e cristallo. In caso di parità, vince la squadra con il **giocatore più alto**. In caso di ulteriore parità, le squadre a pari punti non ricevono trofei. (I giocatori acquistati hanno tutti altezze diverse.)

Nella sua 1^a stagione, il giocatore ha valore 3 (numero di palle da basket), nella 2^a ha valore 4, poi 5, poi 4, poi 3 ed infine, nella sua ultima stagione, 2.



La prima asta riguarda il primo tassello piazzato.



Il manager di Giraffes acquista il giocatore sopraindicato durante la prima asta della prima stagione. Lo piazza sulla sua tabella di squadra al posto della sua ala piccola (SF, blu). Il nuovo giocatore ha un valore di 3 (invece di 1), quindi la forza della squadra Giraffes aumenta da 10 a 12.

Durante la prima stagione una squadra ha raggiunto una forza maggiore dei Giraffes, mentre le altre squadre sono tutte più deboli, così Giraffes si aggiudica il trofeo d'argento



3. RISCOUTERE LA RENDITA

Ogni squadra riceve **milioni di Basko** pari al numero totale di monete **mostrate dai suoi 5 giocatori**. Ci sono giocatori che portano 2 milioni ogni stagione (spettacolari), alcuni 0 (noiosi) e alcuni 1 milione (normali).



La rendita per questa squadra è $1+2+1+1+1$ cioè 6 milioni di Basko.

4. MUOVERE LA BARRA DELLA STAGIONE

Fate scorrere la barra **verso il basso di una stagione**, in modo che le frecce puntino al valore di ogni giocatore per la stagione successiva.

Se a questo punto un giocatore non ha più alcun valore (nessuna palla da basket), voltate il suo tassello a faccia in giù. In questo modo anche le sue monete, il suo colore di sfondo e la sua altezza non avranno più valore.

Ci sono poi due giocatori raffigurati sulla tabella squadra che raggiungeranno il valore 0 se saranno ancora presenti in squadra alla 5 o 6 stagione. A quel punto piazzate qualcosa (un tassello giocatore a faccia in giù, se disponibile) su tali giocatori per evidenziare che non contano più.



Era la stagione 3. Spostate la barra stagione 1 linea in basso in modo che le frecce puntino al valore dei giocatori per la nuova stagione, la stagione 4.

5. AGGIORNARE LA FORZA DI SQUADRA

Spostate il vostro logo sulla tabella della forza fino all'**attuale valore di forza della vostra squadra** (inclusi i punti-Arbitro).



Nell'immagine sopra, i giocatori hanno valore 3, 3, 1, 1 e 1 (le palle da basket), con 4 diversi tipi di giocatori (4 colori). Questo significa un livello $9+4=13$ sulla tabella della forza.

6. RIEMPIRE DI NUOVO IL MERCATO

Girate nuovi tasselli giocatori dalla pila, così come descritto in »PREPARAZIONE«.

(Quando la pila sarà esaurita, il che può succedere nella stagione finale, continuate con la fase 7.)

Roo Kie è un giovane di vero talento. Eccezione: nella sua prima stagione, non ha valore!

Nelle stagioni successive invece sì, quindi non dovrete girarlo a faccia in giù. Il suo colore (giallo), e l'altezza conterranno anche nella sua prima stagione.



In una partita con 3 squadre, girerete nuovi tasselli fino a che non vedrete 4 o 5 monete sulle immagini dei giocatori. In questa stagione saranno sul mercato 4 nuovi giocatori.

7. INGAGGIARE UNO SPECIALISTA



O PRENDERE  UNA MEDAGLIA

Prendete 1 dei quattro specialisti o una medaglia. La squadra con il valore di forza più bassa fa la prima scelta, poi la penultima, poi la terzultima e così via.

Esempio: Snakes e Giraffes sono insieme all'ultimo posto sulla tabella della forza. Il giocatore più alto degli Snakes è 2.08, quello di Giraffes 2.17. Quindi Snakes sceglierà per primo, perché considerato ultimo in ordine di forza.

(Eccezione: se i giocatori più alti sono entrambi 1.85m, sceglierà per primo il manager più alto.)

Ogni specialista (e la medaglia) possono essere scelti una volta per stagione. La medaglia andrà in bacheca, dove sarà conservata fino alla fine del gioco. Gli specialisti vanno piazzati vicino alla tabella di squadra. Nella stagione seguente, potrete tenere il vostro specialista o prenderne uno da un'altra squadra, o scegliere una medaglia. Se prenderete uno specialista da un'altra squadra dovrete pagare alla riserva di Basko 1 milione. Se prendete uno specialista nuovo, o una medaglia, dovrete piazzare sul tabellone il vecchio specialista (se ne avevate uno).

I 4 SPECIALISTI (Potete leggere questo la prima volta che affronterete la fase »7.«.)

• Arbitro

L'Arbitro **augmenta la forza della squadra di 1 punto**. Inoltre al momento dell'assegnazione dei trofei, averlo in squadra fa vincere i **casi di parità**, anziché considerare il giocatore più alto. A parità di forza, la squadra in possesso dell'arbitro consegue il trofeo migliore. Successivamente se a pari merito si trovano **altre** squadre, queste possono comprare l'Arbitro per ottenere il miglior trofeo successivo. Fanno simultaneamente un'offerta in Basko, chi offre di più vince. Se l'offerta maggiore è in parità, vince la squadra che ha offerto di più e con il giocatore più alto. Metà dell'offerta vincente (arrotondata per eccesso) va al possessore dell'Arbitro, il resto alla riserva di Basko. Se 3 (o 4) altre squadre sono in parità, la seconda (o anche la terza) offerta più alta vince il trofeo di maggior valore successivo.

QUANDO? Dopo che tutti i managers hanno scelto uno specialista (o la medaglia): aggiungete 1 punto al valore di forza della squadra sulla tabella se avete appena scelto l'Arbitro, oppure togliete 1 punto se lo avete appena perso. Solo durante la fase »2. Assegnare i trofei« l'Arbitro aiuta in casi di pareggio.



• Procuratore Sportivo

Il Procuratore Sportivo vi aiuta durante il mercato. Potrete **rilanciare facendo una offerta pari** all'offerta attualmente maggiore. Se vincerete l'asta, pagherete **1 milione in meno** della vostra offerta vincente.
QUANDO? Solo durante la fase »1. Scelta dei giocatori«. Non ha alcun effetto per evitare infortuni o comprare l'Arbitro.



Avete il Procuratore Sportivo e la migliore offerta di un'altra squadra per un nuovo giocatore è al momento 4 milioni di Basko. Offrite anche voi 4 milioni di Basko. (Dovete avere in cassa 4 milioni per poterlo fare.) Questo è sufficiente per superare l'offerta migliore. Se nessun altro rilancia, vi aggiudicherete il giocatore pagando 1 milione in meno, quindi pagherete solo 3 milioni di basko.

• Allenatore

L'allenatore migliora i giocatori velocemente. Fa in modo che alcuni giocatori raggiungano il livello che normalmente raggiungerebbero la stagione successiva. Fate scorrere il tassello **verso l'alto di uno spazio stagione** (non verso il basso), sotto la barra della stagione. Aggiustate di conseguenza il vostro livello totale di forza.
QUANDO? Dopo che tutti i managers hanno scelto uno specialista (o la medaglia), scegliete quali giocatori migliorare grazie all'Allenatore. Per tutti i giocatori che comprate durante la fase »1. Scelta dei giocatori« dovrete scegliere immediatamente se allenarli (facendoli scorrere in alto direttamente).



• Banchiere

Il Banchiere vi rende **interessi** sul denaro conservato, fino ad un massimo di 4.000.000 di Basko a stagione.
QUANDO? Dopo »2. Assegnare i trofei « **contate il vostro denaro e ricevete gli interessi corrispondenti.**



2 o 3 milioni risparmiati	➔	1 milioni di interessi
4 o 5 milioni risparmiati	➔	2 milioni di interessi
6 o 7 milioni risparmiati	➔	3 milioni di interessi
8 o più milioni risparmiati	➔	4 milioni di interessi

MEDAGLIE

Le medaglie indicano che avete partecipato a piccole competizioni. Ogni medaglia vale **1 punto** nel conteggio finale.



INFORTUNI *(Potete leggere queste righe la prima volta che il tassello infortuni appare sul mercato.)*

Quando il tassello in asta è un tassello infortunio, l'asta funziona diversamente. Tutti i managers scelgono segretamente quanto spendere per la **salute** dei giocatori e rivelano simultaneamente la loro scelta. Il manager che ha **offerto di meno** non paga niente (!), ma prende il tassello infortunio (!). **Tutti gli altri managers pagano la loro offerta** alla riserva di Basko. Piazzate il tassello infortunio sul vostro giocatore più alto (è quello più soggetto ad infortuni). Il suo valore corrente, il tipo di giocatore, l'altezza e la rendita ora non contano più. Se durante la fase di mercato, comperete un nuovo giocatore da sovrapporre a quello infortunato, potrete scartare il tassello infortunio. Comunque, dopo la fase »3. Riscuotere la Rendita« potrete scartare il tassello infortunio: il giocatore è recuperato.

Se due o più squadre offrono la stessa cifra più bassa, l'infortunio tocca al giocatore più alto tra queste squadre. Se la parità persiste, nessuno prende il tassello infortunio e tutti i managers pagano la loro offerta. Il manager alla sinistra della squadra "infortunata", comincia l'asta successiva.



IL MIGLIORE TEAM MANAGER

Alla sesta stagione, giocherete solo le fasi »1. Scelta dei giocatori«, »2. Assegnare i trofei« e »3. Riscuotere la Rendita«. A questo punto il lavoro del manager è finito. Determinate il vincitore sommando:

- La **forza corrente della squadra.**
- I **punti dei trofei** (vedi tabella).
- 1 punto per ogni **medaglia.**
- 1 punto ogni 5 milioni di **Basko.**

CONSIGLIO:

Aggiungete i punti per trofei, medaglie e Basko alla forza della vostra squadra, muovendo il vostro logo sulla tabella della forza. Se superate i 30 punti, riprendete dallo spazio 11 e continuate a sommare (ricordandovi di sommare 20 alla fine). Questo per ottenere velocemente una visione del punteggio di tutti i managers.



5 squadre	9 pt	6 pt	4 pt	2 pt
4 squadre	7 pt	4 pt	2 pt	
3 squadre	5 pt	2 pt		
2 squadre	3 pt			

Esempio: al gioco partecipano 4 squadre. Dopo 6 stagioni avete conquistato 1 oro (7 punti), 2 argenti (2x4 punti) e 1 bronzo (2 punti), in totale 17 punti. Avete 1 medaglia (1 punto), 8 milioni di Basko (1 punto) e la forza attuale della vostra squadra è 22. Il vostro punteggio finale sarà 17+1+1+22 = 41.

Mastermoves

Giocate partite con avversari da tutto il mondo su
www.mastermoves.eu



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

Traduzione Italiana: Leonardo "Leo" Greco