

Autor:
Corné van Moorsel

Ilustração:
Christof Tisch

BASKET BOSS



Número de jogadores: 2–5 Duração: 50 minutos Idades: 10–100

CONTEÚDO

- 1 Tabuleiro do Jogo
- 35 Jogadores de basquetebol + 2 fichas de lesão
- 24 Troféus e 5 medalhas
- 36 Moedas Basko
- 4 Especialistas
- 5 Tabuleiros de equipa
- 5 Barra de época
- 5 Discos
- Uma folha autocolante com 5 logótipos das equipas e 10 etiquetas de barra de época

ANTES DO PRIMEIRO JOGO:

- Aplica os 5 logótipos nos 5 discos.
- Dobra as extremidades das 5 barras de época sobre elas mesmas (1).
- Aplica as etiquetas de barra de época em torno destes lados dobrados (2).



LIGA MUNDIAL

Foi criada uma nova liga de basquetebol. Em cada época os managers das equipas podem melhorar a sua equipa, comprando bons jogadores no Mercado de Transferências. Constrói a melhor equipa!

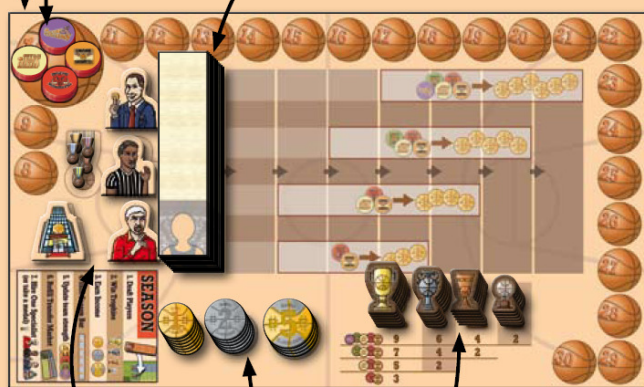
PREPARAÇÃO

- Cada participante escolhe um **tabuleiro de equipa**. Daqui em diante irás ser designado como “equipa” ou “manager” (enquanto os jogadores de basquetebol irão ser referenciados como “jogadores”).
- Dá a cada equipa 1 **barra de época**. Posiciona-a no topo do teu tabuleiro de equipa, por acima da época com o número 1.
- Dá a cada manager **11 milhões de Basko** (o montante em dinheiro nunca é secreto)
- Posiciona o **tabuleiro do jogo** no meio da mesa. Neste tabuleiro, posiciona:



→ Os **logótipos das equipas** participantes na **posição 10** do trilho da força.

→ Baralha em conjunto os **35 jogadores de basquetebol** e as **2 fichas de lesão**. Posiciona-os num monte, com a face virada para baixo.



→ Os **4 Especialistas** e as medalhas nas suas imagens.

→ As moedas que restarem em 3 montes (1, 2 e 5 milhões) nos respectivos desenhos de Basko. Este é o **stock de Basko** (o dinheiro é ilimitado).

→ Os **troféus** são colocados nos seus espaços:

- Com **5 equipas**: Posiciona todos os troféus;
- Com **4 equipas**: Posiciona apenas os troféus de ouro, prata e bronze.
- Com **3 equipas**: Posiciona apenas os troféus de ouro e prata.
- Com **2 equipas**: Posiciona só o troféu de ouro.

→ Carregar o **Mercado de Transferências**

(ver exemplo na 3ª página). Tira uma ficha do monte e posiciona-a no primeiro espaço, com a face virada para baixo, a seguir tira uma ficha para o segundo espaço e assim em diante. Continua a tirar fichas, até que estas exibam mais milhões (moedas junto às fotos dos jogadores), do que as equipas em jogo. (exemplo: 4 equipas → 5 ou mais moedas)

Além disso, o número mínimo e máximo de fichas (incluindo as fichas de lesão) é:

- No caso de **5 equipas**: mínimo 4 e máximo 7 fichas
- No caso de **4 equipas**: mínimo 3 e máximo 6 fichas
- No caso de **3 equipas**: mínimo 2 e máximo 5 fichas
- No caso de **2 equipas**: mínimo 2 e máximo 4 fichas

OS JOGADORES

O **valor** de cada jogador desde a sua 1ª época até à sua 6ª época está indicado por bolas de basquetebol numeradas 0 a 5. A cor de fundo indica que **tipo** de jogador ele é. As moedas indicam os **dividendos** que o jogador dá à tua equipa em cada época. O número indica a sua **altura**.

Estamos na 3ª época. O Texas Snakes acabou de comprar o Ave Rage, cujo valor é 3 para cada época (3 bolas). O outro extremo (fundo verde) é o Ta Lent, um jovem jogador muito promissor que vai melhorando a cada época. O base (fundo laranja) está no fim da sua carreira. Se não o substituíres antes da 5ª época, o seu valor irá descer para 0.



O ARMÁRIO DOS TROFÉUS

A melhor equipa em cada época ganha troféus. Esforça-te por vencer os troféus mais valiosos durante as 6 épocas como manager da equipa.

Na 1ª época o Texas Snakes classificou-se em terceiro lugar, na 2ª época em segundo. Por isso têm um troféu de bronze e um troféu de prata.

EQUIPAS

A tua formação de 5 jogadores determina a força da tua equipa. A força de cada equipa é igual ao valor actual dos 5 jogadores, mais o número dos diferentes tipos de jogadores.

Na 3ª época a força do Texas Snakes é de 15. Porque $3+2+1+4+1$ bolas de basquetebol (valor dos jogadores) mais 4 tipos diferentes de jogadores (4 cores) dá 15.

ÉPOCA

Cada época consiste em 7 fases. Conduz cada época pela ordem que se segue:

Na sua 1ª época, este jogador tem o valor 3 (número, de bolas), na sua 2ª época já tem 4, e depois 5, a seguir 4 e 3 e por fim 2 na sua 6ª época.

1. Recrutar Jogadores

A. Licitar por um jogador

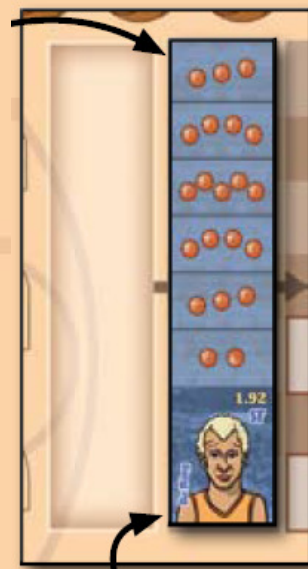
Primeiro os managers licitam pelo primeiro jogador do mercado de transferências. Em cada época, o manager mais alto é quem inicia a licitação, apostando 1 ou mais milhões de Basko, ou passa. No sentido dos ponteiros do relógio, os outros managers **cobrem a licitação anterior ou passam**, até que todos tenham passado, menos um manager de uma equipa (posiciona a tua licitação por cima do teu tabuleiro de equipa, para que todos possam ver quem ainda está a licitar). O maior apostador obtém o jogador (e paga a licitação ao stock de Basko).

B. Adicionar o novo jogador à tua equipa

Posiciona esta nova ficha de jogador numa das tuas 5 colunas de jogador. Posiciona o topo desta ficha (o primeiro de 6 espaços de época) **adjacente à barra de época** (não por baixo dela!). As novas fichas tapam os jogadores desenhados no teu tabuleiro de equipa (ou tapam um jogador que compraste anteriormente). Isto significa que o jogador coberto está fora da formação da tua equipa, tendo sido substituído pelo teu novo jogador.

C. Movimentar o teu logótipo no trilho da força

Move o teu logótipo para indicar a **força actual** da tua equipa.



Primeira acção, primeira ficha posicionada.

O próximo leilão começa para o jogador que se segue no mercado de transferências. O manager à esquerda do vencedor do leilão anterior, é quem inicia o novo leilão. Cada manager pode licitar em cada leilão. Os leilões continuam até que o mercado de transferências fique vazio. Se ninguém licitar por um jogador, esse jogador sai do jogo.

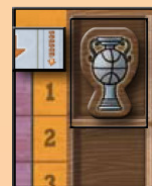


O manager do Giraffes compra o jogador de cima no 1º leilão da 1ª época. Posiciona a ficha no seu tabuleiro de equipa por cima do ala (azul) para o substituir. O novo jogador tem um valor de 3 (em vez de 1), pelo que a força da equipa aumenta de 10 para 12.

2. Ganhar Troféus.

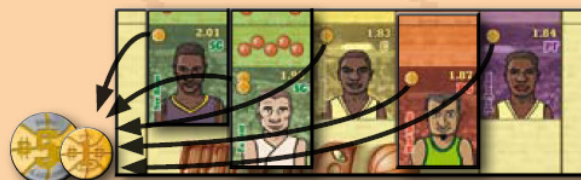
Depois de todos os jogadores de basquetebol terem sido leiloados, as forças das diferentes equipas passam a ser conhecidas para esta época. Os troféus de ouro, prata, bronze e cristal são entregues às equipas, de acordo com a sua **posição no trilho da força**. No caso de empate para posições iguais, a melhor equipa é aquela que tem **o jogador mais alto**. Se o empate prevalecer, estas equipas empatadas não obtêm qualquer troféu. (Os jogadores comprados têm todos alturas diferentes). Posiciona cada troféu que ganhares, no teu armário de troféus.

Na 1ª época uma equipa alcança uma força maior do que o Giraffes, e outra equipa fica com uma força mais baixa do que o Giraffes. O segundo lugar dá à equipa o troféu de prata por essa época.



3. Ganhar Rendimentos

Dá a cada equipa **milhões de Basko** equivalentes ao número de moedas **desenhadas nos 5 jogadores actuais**. Alguns dos jogadores dão 2 milhões em cada época (jogadores espectaculares), alguns 0 (jogadores sem esplendor), outros 1 milhão (normal).



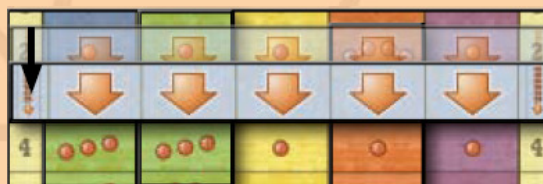
O rendimento para esta equipa é $1+2+1+1+1$, o que totaliza 6 milhões de Basko.

4 Mover a Barra de Época

Desliza em **1 época**, ou seja, **para baixo**, cada uma das barras de época. Para que as 5 setas apontem para os valores dos jogadores da época seguinte.

Agora, se um jogador não tiver nenhum valor (nenhuma bola de basquetebol), então vira a sua ficha com a face para baixo. Assim, as suas moedas, cor de fundo e altura, também deixam de contar.

Dois jogadores desenhados no teu tabuleiro de equipa valem 0, se eles ainda estiverem na tua formação na 5ª ou 6ª época. Nessa altura posiciona (uma ficha com a face virada para baixo, se houver alguma disponível) sobre esse jogador para tornar claro que não contas mais com ele.



Estávamos na 3ª época. Mover a barra de época em 1 linha para baixo para que as setas apontem para os valores dos jogadores da nova época, isto é, a 4ª época.

5. Actualizar a Força da Equipa

Mova a teu logótipo no trilho da força para indicar a **força actual da tua equipa** (inclusive o ponto do Árbitro).



Na imagem de cima os jogadores têm os seguintes valores 3,3, 1, 1 e 1 (bolas de basquetebol) em 4 tipos de cores diferentes. O que perfaz $9+4=13$ no trilho da força.

6. Recarregar o Mercado de Transferências

Vira fichas de jogadores de basquetebol, com a face para cima, tiradas do monte, conforme descrito na PREPARAÇÃO. (quando o monte das fichas, com a face virada para baixo, se esgotar, o que pode acontecer na última época, prossegue com a fase 7).

Roo Kie é um jovem jogador muito talentoso. Excepção: na sua primeira época não tem nenhum valor! Nas épocas seguintes irá ser valioso, pelo que não viras a sua ficha, com a face para baixo. Assim, a sua cor (amarela) e a altura contam na sua 1ª época.



Suponhamos que 3 equipas de managers estão em jogo. Então, para de virar fichas com a face para cima, quando vês 4 ou 5 moedas nas fotos dos jogadores. Desta forma o mercado de transferências para esta época tem 4 novos jogadores.

7. Contratar um Especialista

ou tirar uma medalha

Tira 1 dos 4 especialistas ou uma medalha. A equipa mais fraca no trilho da força é a primeira a escolher, a seguir a segunda mais fraca, depois a terceira mais fraca e assim em diante.

Exemplo: Os Snakes e Giraffes partilham o último lugar no trilho da força. O jogador mais alto do Snakes tem 2,08m e do Giraffes tem 2,17m. Então, a equipa Snakes é a mais fraca na ordem da força, pelo que é a primeira a escolher.

(Excepção: se os jogadores mais altos tiverem ambos 1,85m, então o manager mais alto é o primeiro a escolher).

Cada um dos especialistas e a medalha só podem ser escolhidos uma vez por época. Posiciona a medalha no teu armário de troféus. Aí as medalhas estão seguras para sempre. Posiciona o especialista perto do teu tabuleiro de equipa. Nas épocas seguintes podes guardar o especialista actual, ou podes tirar outro de outra equipa ou do tabuleiro do jogo, ou tirar uma medalha. Só se tirares um especialista de outra equipa, pagas 1 milhão ao stock de Basko por esse especialista. Se tirares um novo especialista, ou a medalha, posiciona o teu especialista anterior (se houver algum) de regresso ao tabuleiro do jogo.

OS 4 ESPECIALISTAS (podes ler isto durante a primeira fase 7)

• Árbitro

O árbitro **umenta a força da tua equipa em 1 ponto**. Para além disso, ele é o **factor de desempate** para ganhar troféus, em substituição do jogador mais alto. No caso de empate na força, a equipa com o árbitro obtém o melhor troféu. Se **outras** equipas estiverem empatadas na força, podem subornar o Árbitro para obter o melhor troféu. Essas equipas licitam Basko em simultâneo, e a maior licitação ganha. Se a maior aposta for igual, então o jogador mais alto de entre a licitação mais alta, ganha.

Metade do dinheiro (arredondamento para cima) vai para a equipa que tem o Árbitro. Posiciona a outra metade no stock de Basko. Se 3 (ou 4) outras equipas estiverem empatadas, então a segunda maior licitação (ou também a terceira) ganha o próximo troféu mais valioso.

Quando? Depois de todos os managers escolherem um especialista (ou a medalha): adiciona 1 ponto no trilho da força se acabaste de sacar o árbitro para a tua equipa. Perde 1 ponto no trilho da força, se acabaste de perder o árbitro.

Só durante a fase 2. **Ganhar Troféus**, o árbitro ajuda nos empates.



• Agente do Jogador

O agente do jogador ser-te-á útil no mercado de transferências. Podes **cobrir uma licitação, apostando o mesmo valor** da maior licitação feita para um novo jogador. E, se ganhares o leilão, **pagas menos um 1 milhão** do que a tua licitação vencedora.

QUANDO? Só na fase 1. **Recrutar Jogadores**. Ele não desempenha qualquer papel para evitar lesões ou subornar o Árbitro.



Tens o Agente do Jogador e a licitação mais alta para um novo jogador é de outro manager pelo valor de 4 milhões de Basko. Tu também licitas 4 milhões de Basko (tens de ter os 4 milhões para o poderes fazer). Isto é o suficiente para cobrires a licitação anterior. Se nenhuma outra equipa cobrir a tua licitação, ganhas o jogador por 1 milhão a menos, ou seja, pagas 3 milhões de Basko.

• Treinador

O treinador desenvolve jogadores rápidos. Ele faz com que os jogadores alcancem o nível que eles iriam atingir, normalmente na época seguinte. Desliza-os em **1 espaço para cima**, por debaixo da barra de época (não na direcção oposta!). Ajusta o nível da tua força no trilho, de acordo com esta actualização.

QUANDO? Depois de todos os managers escolherem um especialista (ou a medalha), escolhe quais os jogadores na tua equipa que obtêm o desenvolvimento através do teu Treinador. E por cada jogador comprado durante a fase 1. **Recrutar Jogadores**, tens de decidir imediatamente se o treinas (desliza 1 espaço de época directamente para cima).



• Banqueiro

O banqueiro dá-te **juros** por poupares dinheiro, até ao máximo de 4.000.000 Basko por época.

QUANDO? Depois da fase 2. **Ganhar Troféus**, conta o teu dinheiro e recebe os juros correspondentes.



2 ou 3 milhões poupados → 1 milhão de juros
4 ou 5 milhões poupados → 2 milhões de juros
6 ou 7 milhões poupados → 3 milhões de juros
8 ou mais milhões poupados → 4 milhões de juros

MEDALHAS

Uma medalha significa que participaste num pequeno torneio. Cada medalha vale **1 ponto** na pontuação final.



LESÕES (podes ler isto quando uma ficha de lesão aparece entre os jogadores no mercado de transferências)

Quando uma ficha de lesão é leiloada, a licitação funciona de forma diferente. Todos os managers escolhem secretamente quanto vão gastar com os **custos de saúde**, e revelam o montante escolhido em simultâneo. O manager com o montante **mais baixo**, não paga o dinheiro (!), mas recebe a ficha de lesão (!). **Todos os outros managers pagam o montante escolhido** (ao stock de Basko). Posiciona a ficha de lesão no jogador mais alto (ele é o mais sensível a lesões). Agora, o seu valor actual, tipo de jogador, altura e rendimento não contam. Se mais tarde sobrepores o jogador com um novo jogador saído do mercado de transferências, descarta a ficha de lesão. Caso contrário, mais tarde nesta época (depois da fase 3. **Ganhar Rendimentos**) descarta a ficha de lesão: de seguida o jogador está recuperado.

Se 2 ou mais managers das equipas escolherem o montante mais baixo, então a lesão vai para o jogador mais alto dessas equipas. Se essa situação for também igual, então ninguém recebe a ficha de lesão e todos os outros managers das equipas pagam os seus custos de saúde.

O manager à esquerda da equipa com a ficha de lesão, inicia a licitação para a próxima ficha.



O MELHOR MANAGER

Na 6ª época só jogas:

1. Recrutar Jogadores

2. Ganhar Troféus

3. Ganhar Rendimentos

Agora, terminou o teu trabalho de manager. Para determinar o teu sucesso, adiciona:

- **A força actual da tua equipa.**
- Todos os teus **pontos de troféu** (ver tabela).
- 1 Ponto por **medalha**.
- 1 Ponto por cada 5 milhões de **Basko**.



| | | | | |
|-----------|-------|-------|-------|-------|
| 5 equipas | 9 pts | 6 pts | 4 pts | 2 pts |
| 4 equipas | 7 pts | 4 pts | 2 pts | |
| 3 equipas | 5 pts | 2 pts | | |
| 2 equipas | 3 pts | | | |

Dica:

Adiciona os pontos dos teus troféus, medalhas e Basko ao teu valor no trilho da força, movendo para esse efeito o teu logótipo. Se passares os 30 pontos, move o teu logótipo para o espaço 11 e continua a contar (não te esqueças dos 20 pontos). Isto dá-te uma visão geral relativamente às pontuações de todos os managers das equipas.

Exemplo: 4 equipas participam no jogo. Após 6 épocas ganhaste 1 troféu de ouro (7 pontos), 2 de prata (2 x 4 pontos) e 1 de bronze (2 pontos), o que totaliza 17 pontos. Tens uma medalha (1 ponto), 8 milhões de Basko (1 ponto) e a força da tua equipa é 22. A tua pontuação final é 17+1+22= 41.

Mastermoves

Play games with players in the whole world at
www.mastermoves.eu

Tradução para Português: Paulo Santos
<http://dreamwithboardgames.blogspot.com/>



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