

BASKET BOSS



Překlad: Cauly pro
"www.svet-deskovych-her.cz"

Počet hráčů: 2 - 5 Délka: 50 minut Věk: 10 - 100

OBSAH

- 1 hrací deska ● 35 volných hráčů + 2 zranění ● 24 trofeje a 5 medailí ● 36 basko mincí ● 4 specialisté
- 5 podložek týmů ● 5 proužků sezón ● 5 disků ● arch polepek s 5 týmovými logy a 10 polepkami »proužků sezón«

- PŘED PRVNÍ HROU:**
- Přilepte 5 polepek s logem na 5 disků.
 - Přehni konce 5 proužků sezón dozadu (1)
 - Přilep polepky »proužků sezóny« kolem těchto přehnutých stran (2)

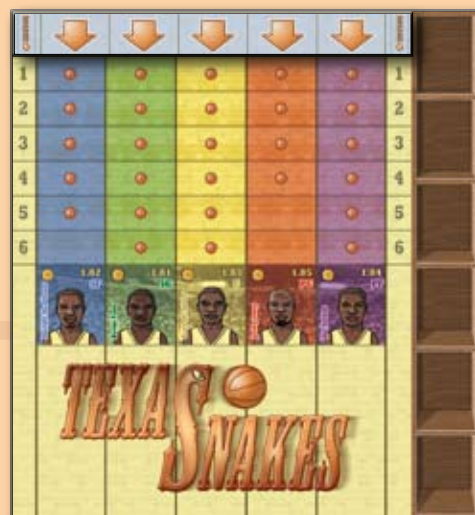


SVĚTOVÁ LIGA

Byla založena nová basketbalová liga. V každé sezóně může manažer týmu vylepšovat svůj tým nákupem dobrých hráčů z transferového trhu. Vytvořte nejlepší tým!

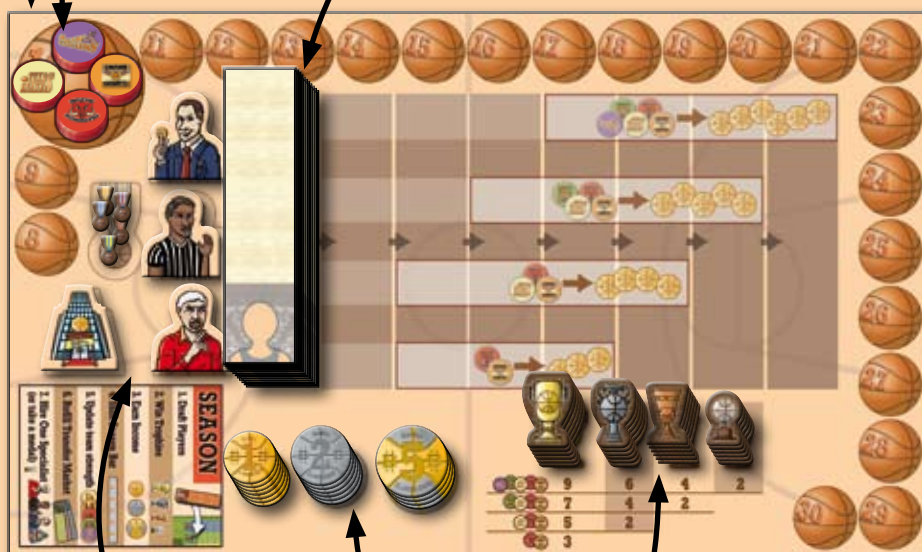
PŘÍPRAVA

- Každý účastník si vybere **týmovou podložku**. Od této chvíle se budete nazývat »tým« nebo »manažer«. (Zatímco basketbaloví hráči budou nazýváni jako »hráči«.)
- Každý tým dostane 1 **sezónní proužek**. Umístěte jej nahoru na svou týmovou desku, těsně nad číslo sezóny 1
- Každý manažer dostane **11 mil. Basko**. (Množství peněz není nikdy tajné.)
- Položte **hrací desku** doprostřed. Na tuto desku umístěte:



→ * **Loga** účastníků se **týmů na 10** na počítadle síly.

→ Zamíchejte dohromady **35 volných hráčů i 2 destičky zranění**. Položte je lícem dolů na jednu hromádku.



→ Doplňte **Transferový trh** (viz příklad na str.3) Otočte lícem nahoru destičku z hromádky a položte ji na první sloupec, pak další destičku na druhý sloupec atd. Pokračujte dokud tyto destičky neukazují více miliónů (mince u obrázků hráčů), než kolik je týmů ve hře.

*R fmc <6'v o f" → '7'pgdq'x'fg'o kpe f+

Navíc, minimální a maximální počet destiček (včetně destiček zranění) je:

V případě **5 týmů**:
minimálně 4 a maximálně 7 destiček.

V případě **4 týmů**:
minimálně 3 a maximálně 6 destiček.

V případě **3 týmů**:
minimálně 2 a maximálně 5 destiček.

V případě **2 týmů**:
minimálně 2 a maximálně 4 destičky.

→ **4 specialisty a medaile** položte na r

→ \ d xcl'f'e'lo kpeg'r qm'fvg
pc'5'j tqo a f m' *3.'4"c'7
o k'p +pc'qdt0Dcunq0
Vq'lg'Dcunq'l' a uqdc0
*Rgp | 'lg'pgqo gl gp 0-

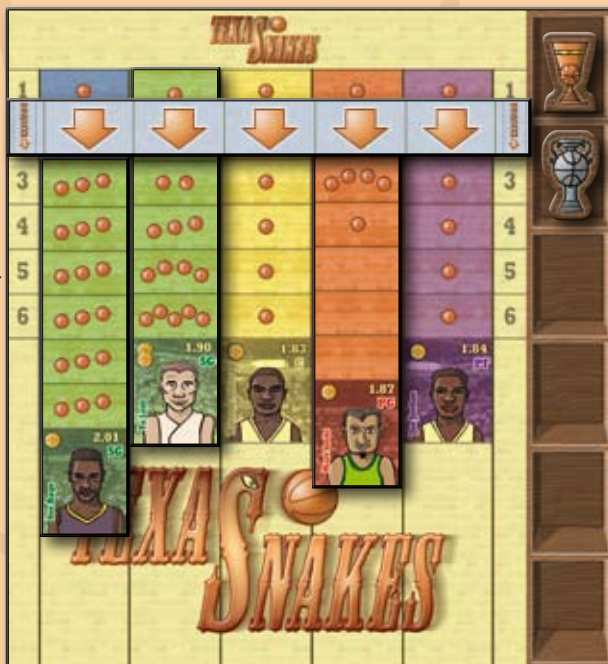
→ **Trofeje** umístěte na jejich místa:

- V případě **5 týmů**: umístěte všechny trofeje.
- V případě **4 týmů**: umístěte pouze zlatou, stříbrnou a bronzovou trofej.
- V případě **3 týmů**: umístěte pouze zlatou a stříbrnou trofej.
- V případě **2 týmů**: umístěte pouze zlatou trofej.

HRÁČI

Každá předpokládaná **hodnota** hráče v jeho 1. až do jeho 6. sezóny je vyznačena 0 - 5 míči. Barva pozadí znázorňuje, jaký je hráč **typ**. Mince znázorňuje **příjem**, který vašemu týmu hráč v každé sezóně přinese. Číslo označuje jeho **výšku**.

*Probíhá 3. sezóna.
Texasští Hadi právě koupili Ave Rage,
jehož hodnota je každou sezónu 3 (3 míče).
Další shooting guard (SG, zelené pozadí)
je Ta Lent, slibný mladý hráč,
který se každou sezónu zlepšuje.
Point guard (PG, červené pozadí)
je na konci své kariéry.
Pokud jej nenahradíte před sezónou 5,
jeho hodnota klesne na 0.*



SKŘÍŇKA NA TROFEJE

Nejlepší týmy v každé sezóně získávají trofeje. Jako manažer týmu se pokoušíte získat během 6 sezón ty nejcennější trofeje.

V sezóně 1 se Hadi umístili třetí. V sezóně 2 druzí. Hadi tudíž mají jednu bronzovou a jednu stříbrnou trofej.

TÝMY

Vaše sestava 5 hráčů určuje sílu vašeho týmu. Síla každého týmu se rovná aktuálním hodnotám 5 hráčů plus počet rozdílných typů hráčů.

*V sezóně 3 je síla Hadů 15.
Neboť 3 + 2 + 1 + 4 + 1 míč (hodnoty hráčů)
plus 4 rozdílné typy hráčů (4 barvy) se rovná 15.*

SEZÓNA

Každá sezóna se skládá ze 7 fází.

Každou sezónu provádějte podle pořadí níže.

1. Draft hráčů

A. Nabídka za hráče

Manažeri nejprve provedou nabídku za prvního hráče na transferovém trhu. Každou sezónu začíná nejvyšší manažer týmu nabízet 1 nebo více milionů Basko, nebo pasuje. Manažeri po směru hodinových ručiček **nabízí více nebo pasují**, dokud všichni až na jednoho nepasují. (Umístěte svou nabídku nad svou podložku, aby bylo vidět, kdo ještě nabízí.) Ten, kdo nabídl nejvíce, dostane příslušného hráče (a zaplatí svou nabídku do zásoby Basko).

B. Přidání nového hráče do vašeho týmu

Umístíte tuto novou destičku hráče do jednoho ze svých 5 sloupců pro hráče. Položte vrcholek této destičky (první z 6 sezónních políček) tak, aby **přiléhal k sezónnímu proužku** (nevsunovat pod sezónní proužek!). Nová destička zakryje hráče zobrazeného na vaší týmové podložce (nebo zakryje hráče, kterého jste koupili již dříve). To znamená, že zakrytý hráč je vyřazen z vaší týmové sestavy a je nahrazen vaším novým hráčem.

C. Posun vašeho loga na počítadle síly

Posuňte své logo tak, aby odpovídalo **aktuální síle** vašeho týmu.

Začíná další dražba o následujícího hráče na transferovém trhu. Manažer nalevo od předchozího vítěze začíná novou dražbu. Každý manažer může provádět nabídku v každé dražbě. Dražby pokračují tak dlouho, dokud není transferový trh prázdný. Pokud nikdo za hráče nic nenabídne, je hráč odstraněn ze hry.



První dražba první umístěné destičky.

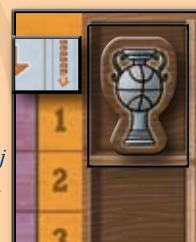
Manažer Žiraf koupil v první dražbě první sezóny hráče na obr. nahoře. Položí destičku na svou podložku na svého small forwarda (SF, modrý), aby jej nahradil. Nový hráč má hodnotu 3 (namísto 1), tudíž se síla týmu Žiraf zvýší z 10 na 12.

2. Zisk trofeje

Poté, co jsou všichni volní hráči vydraženi, jsou nastaveny síly týmů pro tuto sezónu. Zlatá, stříbrná, bronzová a křišťálová trofej je dána týmům podle jejich **pozic na počítadle síly**. V případě shodné pozice je lepším týmem tým s **nejvyšším hráčem**. Jetliže je stále shoda, tak tyto týmy se shodou nedostanou trofej. (Všichni kupovaní hráči mají rozdílnou výšku.)

Každou vyhranou trofej umístěte do své skříňky.

V první sezóně jeden tým dosáhl vyšší síly než Žirafy, ostatní týmy nižší. Za druhé místo získávají Žirafy stříbrnou trofej této sezóny.



3. Příjem

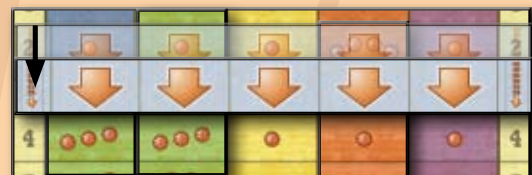
Každý tým dostane **Basko milióny**, rovnající se počtu mincí **zobrazených u jeho 5 aktuálních hráčů**. Někteří hráči přináší 2 milióny v každé sezóně (baviči), někteří 0 (nudní hráči), někteří 1 milión (obyčejní).



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

4. Posun proužku sezóny

Posuňte proužek sezóny všech týmů **dolů o 1 sezónu**. Tak, aby 5 šipek ukazovalo hodnotu hráčů v příští sezóně. Pokud nyní hráč nemá žádnou hodnotu (žádné míče), pak jeho destičku otočte lícem dolů. Tudiž se rovněž nepočítají jeho mince, barva pozadí ani výška. Dva hráči zobrazení přímo na vaší týmové podložce přináší 0 hodnotu, pokud jsou v sezóně 5 nebo 6 stále ve vaší sestavě. Pak tohoto hráče něčím zakryjte (třeba lícem dolů otočenou destičkou hráče, pokud je k dispozici), aby bylo jasné, že se v žádném případě nezapočítává.



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

5. Aktualizace týmové síly

Posuňte své logo na počítadle síly tak, aby znázorňovalo vaši **aktuální týmovou sílu** (včetně bodu za rozhodčího).

Na obrázku nahoře mají hráči hodnotu 3, 3, 1, 1 a 1 (míče) se 4 různými typy hráčů (4 barvy). Tudiž úroveň 9 + 4 je 13 na počítadle síly.



6. Doplnění transferového trhu

Otočte volné hráče lícem nahoru z hromádky, jak je popsáno v »PŘÍPRAVĚ«.

(Když je lícem dolů otočená dobírací hromádka prázdná, což se může stát v poslední sezóně, pokračujte fází 7.)

Klokan Kie je velmi nadaný mladý hráč. Výjimka: ve své první sezóně má 0 hodnotu! V pozdějších sezónách však bude velmi cenný, takže jej neotáčíte lícem dolů. Tudiž se jeho barva (žlutá) i výška započítává i v jeho první sezóně.



Předpokládejme, že jsou ve hře 3 týmoví manažeři. Otáčení destiček lícem nahoru ukončíte tehdy, když uvidíte 4 nebo 5 mincí na obrázcích hráčů. Tudiž transferový trh má v této sezóně 4 nové hráče.

7. Nájem specialistů nebo zisk medaile

Veźmte si jednoho ze 4 specialistů, nebo medaili. Tým nejnižší na počítadle síly má první volbu, pak druhý nejslabší tým, dále třetí, atd.

Příklad: Hadi a Žirafy sdílejí poslední místo na počítadle síly. Nejvyšší hráč Hadů měří 2.08 a Žirafí hráč 2.17. Tudiž Hadi jsou horší při pořadí síly a vybírají si první.

(**Výjimka:** Pokud oba nejvyšší hráči měří 1.85m, pak si jako první vybíre nejvyšší manažer.)

Každý specialista (a medaile) může být vybrán pouze jednou za sezónu. Medaili umístěte do své vitríny s trofejemi. Tam jsou medaile uloženy do konce hry. Specialistu umístěte vedle své týmové podložky. V následující sezóně si můžete ponechat svého aktuálního specialistu, nebo si vzít nějakého od jiného týmu nebo z hrací desky, nebo si vzít medaili. Pouze pokud převezmete specialistu od jiného týmu, zaplatíte tomuto specialistovi (vložíte do Basko zásoby) 1 milión. Pokud si vezmete nového specialistu, nebo medaili, položte svého původního specialistu (pokud nějakého máte) zpět na hrací desku.

ČTYŘI SPECIALISTÉ (Tuto část si můžete přečíst poprvé až na začátku fáze 7.)

• Rozhodčí

Rozhodčí **zvyšuje sílu vašeho týmu o 1 bod**. Navíc při získávání trofeje **vyhrává remízu** namísto nejvyššího hráče.

V případě shodné síly, dostane tým s rozhodčím lepší trofej. Pokud mají zbývající týmy shodnou sílu, mohou podplácet rozhodčího, aby získali lepší trofej. Nabídnou mu najednou Basko, vyšší nabídka vyhrává. Pokud jsou nejvyšší nabídky shodné, pak tým s nejvyšším hráčem vyhrává nejvyšší nabídku. Polovinu vítězných nabídky (zaokrouhlnou nahoru) dostane tým s rozhodčím. Druhou polovinu přidejte do Basko zásoby. Pokud 3 (nebo 4) zbývající týmy mají shodu, pak druhá (nebo také třetí) nejvyšší nabídka získává následující nejcennější trofej.

KDY? Poté, co si všichni manažeři vybrali specialistu (nebo medaili): Přidejte svému týmu 1 bod na počítadle síly, pokud jste si vzali rozhodčího. Odeberte svému týmu 1 bod na počítadle síly, pokud jste právě rozhodčího ztratili. Pouze během »2. Zisk trofejí« pomáhá rozhodčí při shodách.



• Agent hráčů

Agent vám poslouží na transferovém trhu. Za nového hráče můžete **"nabídnou více" stejnou nabídku**, jako je aktuální nejvyšší nabídka. A navíc, pokud dražbu vyhraje, **zaplatíte o 1 milión méně**, než je vaše vítězná nabídka.

KDY? Pouze ve fázi »1. Draft hráčů«. Agent nemá žádnou funkci při vyhýbání se zranění nebo při podplácení rozhodčího.



Vlastníš Agentu a aktuální nejvyšší nabídka od jiného týmového manažera za nového hráče jsou 4 milióny Basko. Nabízíte také 4 milióny.

(Musíte mít 4 milióny, abyste to mohli provést.) Díky Agentovi to na přeplacení stačí. Pokud vás již žádný jiný tým nepřepletí, získáváte hráče o 1 milión levněji, tudíž zaplatíte 3 milióny Basko.

• Trenér

Trenér hráče rychleji dostane do formy. Způsobí, že libovolný počet hráčů dosáhne úrovně, které by obvykle dosáhli až v příští sezóně. Trénované hráče posunete **o 1 sezónu nahoru** pod sezónní proužek (ne opačným směrem!). Podle toho také nastavíte svou úroveň na počítadle síly.

KDY? Poté, co si manažeré vybralí specialistu (nebo vyznamenání), si vyberete, kteří hráči ve vašem týmu budou vašim trenérem vytrénováni. A u každého hráče, kterého koupíte během »1. Draft hráčů«, se musíte ihned rozhodnout, zda jej budete trénovat (okamžitý posun o 1 sezónu nahoru).



• Bankéř

Banka vám dává **úrok** za ušetřené peníze, až do maxima 4.000.000,- Basko za sezónu.

KDY? Po »2. Zisk trofejí« spočítáte všechny své peníze a získáte odpovídající úrok.



2 nebo 3 ušetřené milióny
4 nebo 5 ušetřených miliónů
6 nebo 7 ušetřených miliónů
8 či více ušetřených miliónů

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

MEDAILE

Medaile znázorňují, že jste se zúčastnili nějakého menšího turnaje. Každá medaile znamená **1 bod** v konečném bodování.



ZRANĚNÍ (Tuto část si můžete přečíst až tehdy, kdy se mezi hráči na transferovém trhu objeví nějaká destička zranění.)

Když je draženou destičkou nějaká destička zranění, «nabídka» se provádí jinak. Všichni manažeré si tajně zvolí, kolik utratí **za zdravotní výdaje**, a současně odkryjí zvolený obnos. Manažer **s nejnižším** zvoleným obnosem, nezaplatí tuto částku(!), ale vezme si destičku zranění (!). **Všichni ostatní manažeré svůj zvolený obnos zaplatí** (do Basko zásoby). Umístíte destičku zranění na svého nejvyššího hráče (je nejnáchylnější ke zranění). Jeho aktuální hodnota, typ hráče, výška a příjem se nyní nezačítává. Pokud tohoto hráče později překryjete novým hráčem z transferového trhu, destičku zranění odložte. Jinak později (po »3. Příjem«) destičku zranění odložte: tehdy se hráč uzdraví.

Pokud si 2 nebo více týmů zvolilo nejnižší částku, pak zranění dostane ten nejvyšší hráč z těchto týmů. Pokud jsou také shodní, pak nedostane destičku zranění nikdo a všichni manažeré týmů zaplatí své zdravotní výdaje. Manažer nalevo od «zraněného týmu» začíná nabídkou za další destičku.



NEJLEPŠÍ TÝMOVÝ MANAŽER

V 6.sezóně již hrajete pouze »1. Draft hráčů«, »2. Zisk trofeje« and »3. Příjem«.

Nyní vaše manažerská práce skončila. Abyste zjistili svou úspěšnost, sečtete:

- Svou **aktuální sílu týmu**.
- Všechny své **bodů za trofeje** (viz tabulka).
- 1 bod za každou **medaili**.
- 1 bod za každých 5 miliónů **Basko**.

TIP:

Přičtete body za své trofeje, medaile a Basko ke své hodnotě na počítadle síly posunováním svého loga. Pokud přejdete přes 30 bodů, pohybujte svým logem od políčka 11 a pokračujte v počítání (zapamatujte si 20 bodů). Takto můžete přehledně porovnávat konečný výsledek všech manažerů.



5 týmů	9 b	6 b	4 b	2 b
4 týmy	7 b	4 b	2 b	
3 týmy	5 b	2 b		
2 týmy	3 b			

Příklad: Hry se účastní 4 týmy. Po 6.sezóně vlastníte 1 zlatou (7 bodů), 2 stříbrné (2x4 body) a 1 bronzovou (2 body) trofej, celkově 17 bodů. Máte 1 medaili (1 bod), 8 miliónů Basko (1 bod) a aktuální síla vašeho týmu je 22.

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

Mastermoves

Zahrajte si s hráči z celého světa
www.mastermoves.eu



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