

JUGGER TITG



DOGSKULL HEROES

RULES OF PLAY

„DIE JUGGER KOMMEN!“ – SPIELÜBERSICHT:

Jugger TTG™ ist eine Brettspielsimulation eines ungewöhnlichen, aber realen und modernen Sports. Dieser geht auf den in Australien gedrehten Endzeitfilm "Jugger. Der Kampf der Besten" von 1989 zurück, mit Rutger Hauer und Joan Chen in den Hauptrollen.

Der Film zeigt eine postapokalyptische Welt, die an die Mad Max-Filme erinnert, in welcher die heruntergekommene Menschheit ihre gebündelte Aufmerksamkeit auf einen Wettbewerb richtet, der nur „The Game“ genannt wird. Und so handelt der Film von einer abgerissenen Gruppe solcher Kämpfer, "Jugger" genannt, die durch das Ödland von Dorf zu Dorf reisen und gegen die lokalen Mannschaften antreten. Ihr Ziel: In den legendären Neun Städten gegen die dortigen Elitemannschaften anzutreten

Aus dem Kult, welcher aus dem Film entstand, ging Jugger als eine Sportart hervor, in der die kettenbewährten Eisenstangen des Films durch gepolsterte Sportgeräte, genannt Pompfen, ersetzt wurden. Nach seinen Anfängen in Deutschland breitete sich der Sport rasch überall in Europa, Australien und Amerika aus. Die Begeisterung für den Sport ist derart groß, dass 2014 die 1. Offene Weltmeisterschaft (zugleich die 17. Deutsche Meisterschaft) in Deutschland ausgetragen wurde, wozu 74 Teams aus der ganzen Welt anreisten

2015 stellte sich Juggerfanatiker und Spiele-Designer Stuart Shaw der Herausforderung, ein Jugger-Brettspiel zu entwerfen. Er verband sein Spielsystem Siostam mit den modernen Juggerregeln. Das Ergebnis: Ein berauschendes, temporeiches Brettspiel.

In Jugger TTG™ übernimmst Du die Kontrolle über dein eigenes Team. Nun kommt es auf dich an, diese Mannschaft zu Sieg und Ruhm gegen die besten Juggerspieler der ganzen Welt zu führen. Bist du bereit für diese Aufgabe? Dann rüste dein Team und mach dich bereit: „3, 2, 1, Jugger!“

ÜBERSICHT

1. Wähle: Langes oder kurzes Spiel (S.6)
2. Spielaufbau (S. 6-8)
3. Spielbeginn (S. 8-10)
4. Aktionen für deine Jugger in folgender Reihenfolge:
 - a. Bewegung (S. 12-13)
 - b. Talente deiner Juggerhelden (S. 13)
 - c. Aktionen mit dem Jugg ausführen (S. 13-14)
 - d. Einen Punkt erzielen (S. 14)
 - e. Gegnerische Jugger angreifen (S. 16-20)

MATERIALLISTE:

- Dieses Regelbuch
- 1 Spielplan
- 1 Initiativemarker
- 1 Juggtoken
- 10 Steinkarten
- 10 Punktkarten
- 30 Heldenkarten
- 28 Pompfenkarten
- 30 Heldentokens (zweiseitig)
- 16 Standfüße für Heldentokens (8 rot, 8 blau)
- 70 Marker „Fokuspunkt“
- 70 Marker „Staminapunkt“
- 5 Marker "Verzögern"
- 10 Marker "Teamplay"
- 9 Marker "Abgeschlagen"
- 30 Marker „Strafzeit“
- 2 Marker "Kette parat/geworfen"
- 6 Marker "Erschöpft"
- 5 Marker "Gepinnt"
- 1 Marker "Gehalten"
- 16 Erfolgswürfel .

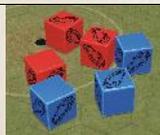
MATERIALERKLÄRUNG:

<p>Spielplan: Der Spielplan ist ein 20 x 11 Sechseckraster, welches das Juggerfeld darstellt.</p>	
<p>Stein- und Punktkarten: Diese Karten werden dazu benutzt, die Steine (d. h. die Spielrunden) zu zählen. Für jeden erfolgreichen Punkt erhält das Team eine Punktkarte. Der Spieler mit den meisten Punktkarten zu Spielende gewinnt.</p>	
<p>Juggtoken: Die beiden Teams kämpfen um den Besitz dieses Tokens.</p>	
<p>Initiativemarker: Dieser Marker zeigt an, welcher Spieler zurzeit die Initiative besitzt.</p>	
<p>Helden- & Pompfenkarten: Diese Karten beschreiben die Attribute und Talente der Juggerhelden. Ausserdem ist darauf zu erkennen, ob sie bevorzugte Pompfen besitzen.</p>	
<p>Charaktertokens: Diese stehen für die einzelnen Jugger und werden in die Standfüße eingesetzt.</p>	
<p>Standfüße: In diese Halterungen werden die Charaktermarker gesteckt.</p>	
<p>Fokus-, Stamina- & Teamplymarker: Diese Marker werden benötigt um die Bewegungen und Spezialfähigkeiten der Charaktere auszuführen.</p>	
<p>Verzögerungsmarker: Dieser Marker zeigt an, dass der Spieler die Handlung dieses Charakters verzögert.</p>	
<p>Strafzeitmarker: Wird ein Held getroffen, werden die Strafzeitmarker unter den Heldentoken bzw. auf die Heldenkarte gelegt, um anzuzeigen dass bzw. wie lange er kniet und aus dem Spiel ist.</p>	
<p>Marker „Kette parat/geworfen“: Zeigen an, ob die Kette eines Helden „parat“ oder „geworfen“ ist.</p>	

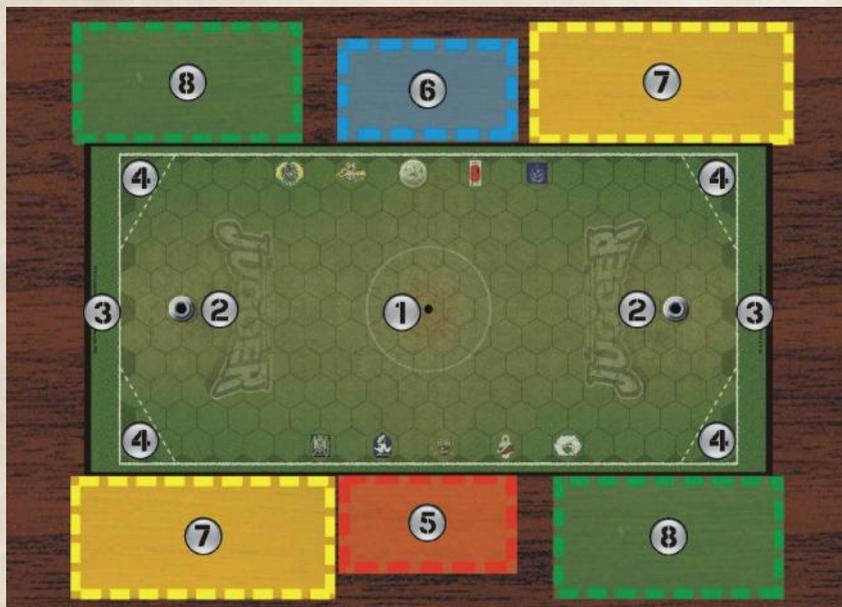
Zustandsmarker: Zeigen an, wenn der Held während des Spiels einen besonderen Status erhält (Erschöpft, Gepinnt & Gehalten).



Erfolgswürfel: Jeder Spieler erhält einen Satz von acht Würfeln. Damit werden Initiative und Kämpfe ausgewürfelt.



DER SPIELPLAN



1. Mittelpunkt: Zu Beginn jedes Spielzuges wird der Juggtoken dort platziert.
2. Male: Um zu punkten, muss der Läufer den Jugg in das entsprechende Mal am Ende des Spielfeldes „stecken“.
3. Grundlinien: Am Anfang und Ende jedes Spielzuges (d.h. nach jedem Punkt) werden die Heldentoken hier aufgestellt. Der Initiativemarker und evtl. Teamplaymarker werden ebenfalls hier abgelegt.
4. Spielfeldecken: Diese Bereiche werden für die europäische Variante des Spieles nicht genutzt. Die Strichlinie zeigt die Spielfeldgrenzen an.
5. Zeit- und Punktezone: Sowohl die Steinzähler-, als auch die Punktekrateen werden hier ausgelegt.
6. Tokenzone: Hier werden die Strafzeitmarker, Zustandsmarker (Erschöpft, Gepinnt, Gehalten) und erzögerungsmarker abgelegt.
7. Aktive Teamauswahl: Hier werden die Heldenkarten der fünf aktiven Feldspieler mit allen zugehörigen Markern platziert.
8. Auswechselspielerzone: Hier werden die Heldenkarten der drei inaktiven Reservespieler mit allen zugehörigen Markern abgelegt.

HELDENKARTEN IN DER ÜBERSICHT:



1. Name des Helden
2. Land und Teamname des Helden
3. Pompfenspezialisierung und Rekrutierungskosten
4. Basis Attribute
5. Angriffs- und Paradewerte
6. Beweglichkeitswert
7. Talente
8. Maximaler Ausdauerwert
9. Maximaler Fokuswert

AUFBAU DER POMPFE KARTEN:



1. Pompfenbezeichnung
2. Pompfensymbol
3. Angriffs- & Verteidigungsbonus, Reichweite
4. Name der Pompe



HELDENTOKEN

- 1 - Sichtfeld: Das grüne Auge im Dreieck markiert das Sichtfeld, während das rote Auge den Rückenbereich anzeigt.
- 2 - Initiativwert: Die Ziffer im weißen Feld gibt den Initiativwert an.
- 3 - Beweglichkeit: Die

Anzahl der orangen Symbole gibt die Zahl der Bonusbewegungen an, die ein Juggler während seiner Bewegung ausführen kann.

SPIELZIEL

Ziel des Spiels ist es, mehr Punkte als das gegnerische Team zu erzielen.

Ein Punkt wird gemacht, indem der Läufer deiner Mannschaft den Jugg in seinen Besitz bringt und diesen in das Mal des gegnerischen Teams steckt. Es ist Aufgabe der anderen vier Pompfer, deinen Läufer vor dem Gegner zu beschützen.

GRUNDREGELN

- Ein Spieler kann zu jedem Zeitpunkt Auskunft zu allen Angaben auf den Heldenkarten des Gegners verlangen. Diese Auskunft kann mündlich erfolgen.
- Die Regeln in diesem Regelwerk sind Standardregeln.
- Auf den Karten stehende Änderungen können die hier niedergelagten Regeln jedoch modifizieren.
- Ein Würfelwurf kann immer nur einmal wiederholt werden, falls eine Regel dies erlaubt. Ein bereits wiederholter Wurf kann nicht noch einmal erneut gewürfelt werden.
- Sollte ein Würfel auf der Kippe landen, wird er noch einmal gewürfelt.
- Bei Unstimmigkeiten zwischen den Spielern entscheidet ein Wurf mit drei Erfolgswürfeln: Wer mehr Dogskulls hat, gewinnt.

WAHL DER SPIELDAUER

Im Film „Die Juggler – Kampf der Besten“ wurde ein Spiel über 3 Runden à 100 Steine gespielt (gezählt durch Steine, die gegen eine Metallplatte geworfen wurden). Das Spiel wurde dadurch beendet, dass ein Läufer einen Hundeschädel auf eine Stange am anderen Ende des Spielfelds spießte

In der Sportart Juggler wurde dies insofern abgewandelt, dass nun zwei-, bzw. dreimal 100 Steine gespielt werden. Der Gewinner ist das Team, das es schafft in dieser Zeitspanne die meisten Punkte zu erzielen. Dies geschieht, indem der Läufer eine Schaumstoffnachbildung eines Hundeschädels in das Mal, einen ebenfalls aus Schaumstoff bestehenden Ring, steckt.

Im Juggler TTG™ spielt man lediglich einen spannungsgeladenen Bruchteil eines modernen Juggler Spiels. Folgende Spielzeitformate sind wählbar:

1. Kurzes Spiel: Der erste Spieler, der einen Punkt erzielt, gewinnt (ca. 45-60 Minuten).
2. Langes Spiel: Der Spieler, der zuerst drei Punkte erzielt, gewinnt (ca. 120 – 180 Minuten).

SPIELAUFBAU

BAUEN SIE IHRE JUGGER-TEAM

Du und dein Gegner stellen je ein Juggerteam aus 30 realen Spielern aus der ganzen Welt zusammen. Diese 30 bilden die „Dogskull Heroes“.

Zusammensetzung eines Juggerteams

Je nach vereinbarter Spieldauer gibt es zwei Teamgrößen:

1. Kurzes Spiel: beide Spieler rekrutieren genau 5 Juggler.
2. Langes Spiel: beide Spieler rekrutieren genau 8 Juggler.

Es gibt zwei Grundpositionen im Team:

- 1x Läufer
- 4x Pompfer

Die Aufgabe des Läufers ist es, sich den Jugg zu schnappen und ihn in das gegnerische Mal zu stecken. Er kann jedoch keine Pompfen führen.

Die Aufgabe der Pompfer besteht darin, den Weg für den eigenen Läufer frei zu machen und ihm das Punkten zu ermöglichen. Einem Spieler pro Team ist es erlaubt, die Kette zu führen, die übrigen dürfen ihre Pompfe frei wählen.

Anmerkung: Es kann pro Team jeden Charakter nur genau einmal geben. Zum Beispiel kann es pro Team nur einen „Mark Hill“ geben. Der gleiche Charakter darf jedoch im gegnerischen Team ebenfalls vertreten sein.

Rekrutierungskosten

Auf jeder Heldenkarte sind auf dem gelben Münzsymbol oben rechts in der Ecke **Rekrutierungskosten** (RK) abgebildet. Die addierten RK aller ausgewählten Karten ergeben die **Gesamtkosten deines Teams**.

Team-Rekrutierungsbudget

Das Rekrutierungsbudget pro Team hängt von der gewählten Spiellänge ab:

- Kurzes Spiel: 30 Punkte.
- Langes Spiel: 50 Punkte

Das bedeutet, dass die Summe der RK deines Teams das Team-Rekrutierungsbudget nicht übersteigen darf.

Anmerkung: Die Summe deiner RK muss nicht genau dem Team-Rekrutierungsbudget entsprechen. Sie kann auch niedriger sein. Du findest vielleicht bestimmte Synergie-Effekte zwischen den verschiedenen Juggern, die strategisch gewichtiger sind als unbedingt dein Budget auszureizen.

METHODEN DER TEAMZUSAMMENSTELLUNG

Karten ziehen

Die Spieler ziehen Karten vom Spielfigurenkartenstapel, um ihr Juggerteam zusammenzustellen. Hierbei ist das entsprechende Team-Rekrutierungsbudget zu beachten.

So geht's:

- Das Deck der Heldenkarten wird gemischt und jeder Spieler zieht fünf Karten, die er sich verdeckt ansieht.
- Die verbleibenden Karten formen den Zugstapel. Daneben wird es später einen Ablagestapel geben.
- Die Spieler werfen beide drei Erfolgswürfel (bei Gleichstand wird wiederholt) und der Spieler mit den meisten Dogskulls entscheidet, wer anfängt.

Ist ein Spieler an der Reihe:

1. Zieht er drei Karten auf die Hand. Hierbei hat er die freie Wahl, ob er vom Zugstapel oder vom Ablagestapel in beliebiger Kombination zieht.
2. Nachdem er diese drei Karten gezogen hat, rekrutiert der Spieler bis zu drei dieser Juggers, indem er sie aufgedeckt vor sich ablegt.
3. Am Ende seines Zuges darf ein Spieler maximal fünf Karten auf der Hand haben. Wählt der Spieler weniger als drei Karten, muss er am Ende seines Zuges solange Karten aufgedeckt ablegen, bis er nur noch fünf Karten auf der Hand hat.

Die Spieler ziehen solange abwechselnd, bis sie die benötigte Anzahl an Juggern für die gewählte Spieldauer offen vor sich abgelegt haben.

Sollte ein Spieler die erforderliche Zahl an Juggern gewählt haben, bevor sein Mitspieler dies getan hat, so kann er weiter wie beschrieben Heldenkarten ziehen, aber pro Runde nur noch eine Karte seines Teams auswechseln.

Sobald beide Teams vollzählig sind, ist das Kartenziehen beendet.

Vorgefertigte Teams

Jeder Spieler kann sein gewünschtes Team aus allen verfügbaren Juggern zusammenstellen. Hierbei muss das Team-Rekrutierungsbudget beachtet werden (siehe oben).

Es gibt viele verschiedene Strategien die zum Sieg führen können. Hier einige Beispiele:

- Offener Angriff oder stoische Verteidigung
- Tempo und Wendigkeit
- Teamplay
- Talente der Helden

RÜSTE DEINE JUGGERHELDEN AUS:

Mit den Juggers Teams rekrutiert Spieler wählen nun Juggers Waffen aus der Ausrüstung Deck.

Table 1: Pompfe

Pompfe	Steine	A / P / R
Kurzpompfe & Schild	3	1 / 3 / 1
Langpompfe	3	2 / 1 / 2
Stab	3	1 / 2 / 2
Q-Tip	3	2 / 1 / 2
Kette	5	3 / 0 / 3

Steine = Strafzeit A = Angriff P = Parade R = Reichweite

Anmerkung: In Europa wird eigentlich mit 5 und 8 Steinen gespielt. Die Zählung in diesem Spiel richtet sich nach den australischen Maßstäben, die im Brettspiel sinnvoller umzusetzen sind.

Die Spieler wählen jetzt die Pumpfen aus dem Ausrüstungsdeck. Jeder Pompfer wird mit einer Pumpe ausgestattet. Minimalvoraussetzung ist, dass für jeden der fünf aktiven Juggerhelden mindestens eine Pumpe vorhanden ist. Was du mindestens brauchst:

- 1x Kette(es darf höchstens 1 Kette pro Team geben)
- 3x andere Pumpfen

Bedenke, dass lediglich 4 der aktiven Feldspieler pro Team Pumpfen tragen können und es empfohlen wird die Pumpfen nach den Spezialisierungen der Jugger auszuwählen. Dennoch kann grundsätzlich jeder Jugger jede Pumpe tragen und auf jeder Position im Team spielen.

Läufer erhalten keine Pumpe, sondern stattdessen die Läuferkarte.

ZUBEHÖR FÜR DEIN JUGGERTEAM

Die Helden- und Pumpfenauswahl ist jetzt abgeschlossen. Füge nun alle erforderlichen Komponenten für dein Team zusammen:

- Die Heldenkarte für jeden Juggerhelden deines Teams
- Die Läufer- und Pumpfenkarten, die du ausgewählt hast.
- Die entsprechenden Heldentoken und Standfüße.
- Genügend Fokus- und Ausdauerpunkte für jeden Juggerhelden.
- Alle Teamplaypunkte, die deine Auswahl an Juggerhelden erlaubt.

Es gibt 2 Teamfarben: rot und blau. Die Spieler einigen sich, wer mit welcher Farbe spielt und stecken ihre Heldentoken in die Standfüße der gewählten Farbe.

AUFBAU DES SPIELFELDES

1. Lege den Spielplan auf einen Tisch, mit etwa 30 cm rechts und links davon. Oben und unten sollten 15cm verfügbar sein.
2. Lege die Punkt- und Steinkarten neben dem Spielplan bereit.
3. Lege die Strafzeit- und Zustandsmarker auf der anderen Seite bereit.
4. Platziere den Juggtoken auf dem weißen Punkt in der Mitte des Spielfelds.
5. Lege den Initiativemarker auf Höhe der Mittellinie neben den Spielplan.
6. Jeder Spieler legt sich sein Spielmaterial zurecht, wie unter „Benötigte Komponenten zusammenstellen“ beschrieben.
7. Lege für jeden Spieler den farblich entsprechenden Satz Erfolgswürfel bereit.

SPIELABLAUF

Ein Spiel ist unterteilt in einen oder mehrere Punkte, die wiederum unterteilt sind in mehrere Spielrunden, genannt Steine

VERLAUF EINES PUNKTES

Aufstellung der Juggerhelden

- Jeder Spieler wählt 5 seiner Juggerhelden aus, welche die aktiven Feldspieler bis zum nächsten Punkt sind. In einem kurzen Spiel sind natürlich alle Juggerhelden Feldspieler.
- In einem langen Spiel können nach jedem Punkt Feldspieler durch Auswechselspieler ersetzt werden.
- Die Spieler stellen die Heldentoken ihrer aktiven Feldspieler für diesen Spielzug an ihrer Grundlinie auf. Die entsprechenden Heldenkarten legen sie in ihre aktive Teamauswahl, also rechts neben den Spielplan aus der Sicht des jeweiligen Spielers.

- Die Spieler bestimmen einen ihrer aktiven Feldspieler als Läufer. Die Läuferkarte wird rechts unter die Heldenkarte geschoben, so dass nur noch die Angriffs- und Paradowerte der Karte zu sehen sind und sie sich auf gleicher Höhe mit den Attributen der Heldenkarte befinden.
- Die anderen aktiven Feldspieler sind für diesen Spielzug Pompfer. Ihre Pompfenkarte wird wie beim Läufer beschrieben rechts unter die zugehörige Heldenkarte geschoben.
- Eventuell übrige Helden des Teams sind Auswechselspieler. Ihre Heldenkarten werden aus der Sicht des Spielers links vom Spielplan in die Auswechselspielerzone gelegt. Ihre Heldentoken werden auf die entsprechenden Heldenkarten gestellt.

Aufteilung der Teamplaypunkte

Zähle zusammen, wieviele TPM dein Team erhält und lege diese an die Grundlinie (siehe Teamplaymarker).

„3,2,1, Jugger!“

In der Sportart Jugger ist es üblich, dass der Hauptschiedsrichter den Spielzug mit den Worten „3,2,1, Jugger!“ anzählt, nachdem der Jugg in die Spielfeldmitte gelegt wurde. Um die Atmosphäre eines Jugger-Spiels einzufangen, werden die Spieler deshalb hier dazu angehalten diesen ebenfalls mit „3,2,1, Jugger!“ zu eröffnen – am besten natürlich voller Enthusiasmus!

Initiative auswürfeln

1. Jeder Spieler sieht nach, welcher ihrer aktiven Feldspieler (d.h. nicht abgeschlagene Juggerhelden) in seinem Team den höchsten Initiativewert besitzt. Dieser ist gleich der Anzahl der Würfel, mit denen der Spieler um die Initiative würfeln darf. Bei Gleichstand wird der Wurf wiederholt.
2. Der Spieler mit den meisten Dogskulls legt fest, wer der Initiativspieler ist. Dieser erhält den Initiativemarker und hat für diesen Stein die Initiative. Der Marker wird an dessen Grundlinie gelegt.

Feldspieler aufstellen

1. Derjenige Spieler, der NICHT die Initiative besitzt, stellt seine Feldspieler zuerst an seiner Grundlinie auf. Ein Heldentoken kann hinter einem abgedunkelten, halben Hexagon oder einem vollständigen Sechseck, welches die Grundlinie berührt, platziert werden.
2. Danach stellt der Initiativspieler seine Jugger nach demselben Prinzip auf.

Der Spielzug

Die folgende Beschreibung wird solange Stein für Stein befolgt, bis ein Punkt erzielt wurde.

Anmerkung: Während des ersten Steins werden das Auswürfeln der Initiative und die Strafzeitphase (siehe S.10) übersprungen und direkt mit der Aktivierungsphase (siehe Struktur eines Spielzugs) begonnen

Ende eines Spielzugs

Wenn ein Läufer erfolgreich den Jugg im Mal des Gegners platziert, macht er einen Punkt. Dann passiert folgendes:

- Der Gewinner dieses Spielzuges nimmt sich eine Punktkarte und erhöht somit seinen Punktestand um 1. In einem kurzen Spiel hat er hiermit das Spiel gewonnen.
- Entferne alle Strafzeitmarker vom Feld und von den Heldenkarten der knienden, d.h. abgeschlagenen Juggerhelden.
- Entferne alle Zustandsmarker vom Feld, bis auf die Erschöpfungsmarker.
- Alle Heldentoken werden wieder an der Grundlinie des Spielers aufgestellt.
- Auswechselspieler erhalten einen Teil ihrer Ausdauerpunkte zurück (siehe Ausdauerpunkte, S.10).

Nachdem dies abgeschlossen wurde, beginnt ein neuer Spielzug und Spieler beginnen wieder mit der Aufstellung der Feldspieler..

STRUKTUR EINES STEINS

Strafzeitphase

Alle knienden, d.h. abgeschlagenen Juggers entfernen nun einen Strafzeitmarker von ihrer Heldenkarte.

Initiative erneut auswürfeln

Jeder Stein stellt für beide Teams die Chance dar, die Initiative zu gewinnen.

Aktivierungsphase

Juggers werden in der Reihenfolge ihres Reflexwertes aktiviert. Der Initiativspieler spielt seine Juggers mit dem höchsten Wert zuerst. Dies wird im Folgenden die Reihenfolge der Aktivierung (RDA) genannt.

- Die RDA beginnt mit 5 und steigt dann ab (also 4,3,2 etc.).
- Wenn die RDA den nächst tieferen Wert erreicht, führt der Spieler für alle Juggers, deren Reflex-Wert der aktuellen RDA entspricht, eine Erholungsphase aus:

ERHOLUNGSPHASE:

- Drehe alle Fokusmarker wieder mit der Vorderseite nach oben, sodass der maximale Fokuswert erreicht wird.
- Der Initiativspieler ist nun am Zug und aktiviert alle seine Juggers mit der aktuellen RDA.
- Ein Juggers kann seine Aktivierung verzögern (siehe Verzögerung der Aktivierung).
- Um einen Charakter zu aktivieren spricht der Spieler dies laut aus (z.B. „Ich aktiviere Mark Hill.“) Der aktivierte Charakter muss nun alle seine Aktionen für diesen Stein ausführen. Dies beinhaltet Bewegung, Angriff und weitere erlaubte Aktionen (siehe Aktionen der Juggers).
- Nach der Aktivierung eines Helden kann ein Spieler zunächst die Blickrichtung frei wählen.
- Nachdem der Initiativspieler all seine Juggers mit der aktiven RDA gespielt hat, darf nun der andere Spieler ebenso verfahren.
- Sobald alle aktiven Feldspieler gespielt worden sind, die einen Reflexwert in Höhe der aktuellen RDA haben, fällt die RDA um 1 und die Spieler kehren zur Erholungsphase zurück.

Verzögerung der Aktivierung

Anstatt einen Juggers zu aktivieren, kann sich der Spieler dafür entscheiden, die Aktivierung eines Helden in der RDA nach hinten (bzw. unten) zu verschieben.

- Wenn der entsprechende Juggers am Zug wäre, erklärt der Spieler, dass er diese Aktivierung verspäten will.
- Der Held gibt einen Fokuspunkt aus und ein Verzögerungsmarker wird neben diesen Helden auf den Spielplan gelegt.
- Der Spieler kann seinen Helden nun jederzeit aktivieren, während er im aktuellen Stein am Zug ist, indem er den Verzögerungsmarker entfernt und erklärt, dass der Charakter nun seine Aktivierung durchführen wird.

Ende eines Steins

Wenn alle Juggers ihre Aktivierung beendet haben endet der Spielzug und eine Stein-Karte wird „gezählt“, indem sie vom Hauptstapel genommen und auf den Zählstapel gelegt wird.

AKTIONEN DER JUGGERHELDEN

FOKUSPUNKTE

Alles was ein Juggers kann und nicht kann, entscheidet sich durch die Verwendung seiner Fokuspunkte (FP). Generell gilt: Hat ein Held noch FP übrig, kann er auch Aktionen auf dem Feld ausführen.

Wie gibt man Fokuspunkte aus?

Jedes Mal, wenn eine Aktion FP benötigt, werden FP-Marker umgedreht (d.h. mit der Vorderseite nach unten drehen).

FP können wie folgt ausgegeben werden:

- Der Jugggerheld kann längere Distanzen zurücklegen.
- Angriff oder Parade einleiten, sowie beides verstärken,
- Eine Aktion mit dem Hundeschädel ausführen (Aufnehmen, Passen, Werfen, einen Punkt erzielen usw.),
- Talente anwenden.

Wie erhält man Fokuspunkte zurück?

Am Anfang der Versorgungsphase füllt jeder Jugggerheld seine FP-Marker auf sein Maximum auf, indem er sie wieder auf die Vorderseite dreht.

AUSDAUERPUNKTE:

Wie benutzt man Ausdauerpunkte als Fokuspunkte?

Jedes Mal, wenn ein Juggger FP ausgeben könnte, kann er stattdessen einen oder mehr Ausdauerpunkte (AP) verbrauchen. AP haben den exakt gleichen Spielwert wie FP. AP werden durch Umdrehen der Ausdauermarker ausgegeben (d.h. mit der Vorderseite nach unten drehen).

Wie erhält man Ausdauerpunkte zurück?

Am Ende jedes Punktes füllt jeder Auswechselspieler seine spezifische Anzahl an AP bis zum Maximum auf. Die Anzahl der aufzufüllenden AP entspricht dem Stärkewert auf der Jugggerspielkarte.

Erschöpft:

Wenn eine Aktion den letzten Ausdauerpunkt eines Jugggerhelden verbraucht, befindet sich dieser Jugggerheld direkt nach dem Vollenden der Aktion im Zustand "ERSCHÖPFT". Die Auswirkungen sind:

- Ein Erschöpfungsmarker wird auf oder neben dem Heldentoken platziert.
- Angriff und Verteidigung des Juggger wird um 1 reduziert, mit einem Minimum von 0. Das bedeutet, dass der Juggger zum Angriff und zur Verteidigung einen Erfolgswürfel weniger erhält that the Juggger uses one less combat dice in both attack and defence.
- Der Jugggerheld kann sich nicht weiter als drei Felder weit bewegen (d.h. joggen).
- Der Juggger kann keine Talente anwenden.

TEAMPLAYPUNKTE

Juggger aus demselben Team spielen besser zusammen. Sie kennen die Stärken und Schwächen der anderen. Strategien und Taktiken werden besser funktionieren, da das Team sie trainiert hat. Dies wird simuliert, indem eine bestimmte Anzahl von Teamplaypunkten (TPP) vergeben wird. Die Anzahl der TPP wird durch die Anzahl der Juggger desselben Teams ermittelt.

Tabelle 2: Anzahl der Teamplaypunkte

1 Juggger* = 0	2 Jugggers = 1 TSP	3 Jugggers = 2 TSP	4 Jugggers = 3 TSP	5 Jugggers = 4 TSP
----------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------

* Ein Jugggerheld ohne Mitspieler desselben Teams erhält keine TSP

Diese Tabelle betrifft nur aktive Feldspieler. Auswechselspieler werden nicht gewertet.

Wie benutze ich TPP?

Jedes mal, wenn ein Juggger FP oder AP ausgeben könnte, kann er stattdessen einen oder mehr TPP verbrauchen. TPP haben exakt den gleichen Spielwert wie FP und AP. TPP werden durch Umdrehen der Teamplaymarker ausgegeben (d.h. mit der Vorderseite nach unten drehen).

Wie erhält man Teamplaypunkte?

TPP werden am Anfang jedes neuen Punktes neu ermittelt.

BEWEGUNG:

Jeder Juggerheld kann sich pro Stein von seiner momentanen POSITION (d.h. das Sechseck, auf dem der Heldentoken steht) eine bestimmte Strecke über das Juggerfeld bewegen. Je nach Art der Bewegung kostet dies Fokuspunkte.

Tabelle 3: Bewegungsreichweite und Kosten

Bewegungsart	Bewegungsweite	Bewegungskosten
Joggen	1-3 Hexagone	0 Fokuspunkte
Laufen	4-5 Hexagone	1 Fokuspunkt
Sprinten	6-7 Hexagone	2 Fokuspunkte

Ablauf der Bewegung:

- Der Spieler sagt eine Bewegungsart für seinen aktivierten Juggerhelden an. Er bezahlt die Bewegungskosten bei der Ansage, unabhängig von der späteren Laufweite
- Sobald die Bewegungsart angesagt und bezahlt wurde, kann sie nicht mehr verändert werden.
- Erhält ein Juggerheld einen Bonus durch "Beweglichkeit" (der Wert in der orangen Box auf der Heldenkarte), wird dieser Bonus zu der entsprechenden Bewegungsreichweite addiert. Beispiel: Ein Spieler sagt an, dass Max laufen wird. Die maximale Reichweite wäre also sechs Hexagone. Max hat eine "Beweglichkeit" von 2. Somit wird dieser Wert zur Bewegungsweite addiert. Er kann sich also bis zu acht Felder weit bewegen.
- Ein Juggerheld kann sich bei der Bewegung nur an anliegende und freie Hexfelder bewegen. Jedes neue Feld wird zur momentanen Position des Helden.
- Ein Juggerheld kann seine BEWEGUNG AUFTEILEN. Er kann sich in beliebiger Reihenfolge bewegen, eine Aktion ausführen und den Rest seiner Bewegungsreichweite nutzen. Sollte ein Juggerheld seine Bewegung aufteilen, kann er seine Blickrichtung kostenfrei wählen bevor er die Aktion ausführt.
- Ein Juggerheld kann auch erst eine Aktion durchführen und sich danach bewegen.
- Jeder Held muss sich in Blickrichtung bewegen.
- Sollte sich ein Juggerheld durch die Angriffsreichweite eines gegnerischen Juggerhelden bewegen, erhält dieser Gegner eventuell einen Gelegenheitsangriff. (siehe: Gelegenheitsangriffe)
- Ein Juggerheld muss nicht die volle Bewegungsreichweite ausnutzen.
- Beispiel: wenn ein "Sprint" deklariert wurde, muss er sich nicht 7 Hexfelder bewegen. Er kann sich auch nur 5 oder 6 Felder bewegen.
- Sobald die Bewegung beendet wurde, bestimmt der Spieler die Blickrichtung des Juggerhelden. Die Bewegungsphase für diesen Helden ist somit beendet.

Voraussetzungen

- Juggerhelden können sich nicht auf oder über Felder bewegen, die von anderen Helden besetzt sind.
- Sollte ein Held aus dem Juggerfeld treten, ist er im AUS und erhält eine Strafzeit von 3 Steinen.
- Bei verschärftem Spiel (z. B. auf Turnieren) kann eine Bewegung nicht mehr zurückgenommen werden, sobald ein Spieler einen Heldentoken losgelassen hat.
- Sofern nicht Boni durch Beweglichkeit oder Ausfallschritte gegeben sind, kann sich ein Juggerheld während seiner Aktivierung nicht mehr als 7 Felder weit bewegen.

Reichweite betreten, in Reichweite bewegen und Reichweite verlassen

- Reichweite betreten: Ein Juggerheld ist auf seiner momentanen Position außerhalb einer Reichweite und bewegt sich auf ein Hexagon, das innerhalb einer bestimmten Reichweite ist.

- In Reichweite bewegen: Ein Jugger ist auf seiner momentanen Position innerhalb einer Reichweite und bewegt sich auf ein Hexagon, das ebenfalls innerhalb derselben Reichweite ist.
- Reichweite verlassen: Ein Jugger ist auf seiner momentanen Position innerhalb einer Reichweite und bewegt sich auf ein Hexagon, das außerhalb der Reichweite liegt.

Ausfallschritte:

Ein Ausfallschritt zählt NICHT als Standardbewegung. Daher löst er keine Reaktionen aus (Talente, die Reaktionen sind, sowie Gelegenheitsangriffe). Reichweite, Kosten und Bedingungen für die Ausfallschritte sind auf der Heldenkarte beschrieben.

Anmerkung: Ein Ausfallschritt ist Teil einer Reaktion auf einen Angriff, der auf den Juggerhelden erklärt wurde. Wenn der Ausfallschritt dazu führt, dass der angegriffene Held außerhalb der Reichweite oder Sichtlinie bewegt wird, dann wird der gesamte Angriff abgebrochen. Alle ausgegebenen Punkte gehen verloren.

ANGREIFEN UND VERTEIDIGEN:

Sind alle Kampfbedingungen erfüllt, kann ein Spieler mit einem seiner Helden einen Angriff auf einen Gegner erklären. Der angegriffene Juggerheld kann sich gegen diesen Angriff verteidigen. (Siehe: Kampfphase)

VERWENDUNG VON TALENTEN:

Jeder Juggerheld auf dem Spielfeld kann die Talente benutzen, die auf seiner Heldenkarte stehen.

- Talente können die Standardregeln dieses Regelbuches aufheben. Details werden auf den Heldenkarten genauer erläutert.
- Der Held muss ein aktiver Feldspieler sein. Er darf nicht abgeschlagen sein (d.h. knien), um ein Talent zu benutzen oder von einem Passivtalent zu profitieren.

Talentkosten:

Talente erfordern Kosten, die bezahlt werden müssen um die Spezialfähigkeit zu aktivieren. Diese Kosten sind auf der Heldenkarte aufgeführt. Der blaue Kreis (🔵) Kreis mit Auge bedeutet einen Fokuspunkt, der rote Kreis (🔴) mit Herz hingegen einen Ausdauerpunkt. Die Anzahl der angegebenen Kreise zeigt an, wie viele Fokus- bzw. Ausdauerpunkte man ausgeben muss, um das Talent zu benutzen.

Ein grauer Kreis bedeutet, dass das Talent keine Kosten besitzt.

Begriffe auf den Heldenkarten:

Standardaktion	Eine Aktion, die bei der normalen Aktivierung des Helden auf dem Spielfeld durchgeführt werden kann.
Standardangriff	Ein Angriff, der bei der normalen Aktivierung des Helden auf dem Spielfeld durchgeführt werden kann
Parade	Eine normale Verteidigung, die auf einen gegnerischen Standardangriff erfolgt.
Duell	Ein Gegenangriff, der auf einen gegnerischen Standardangriff erfolgt
Reaktion	Diese Fähigkeit kann als Antwort auf einen bestimmten Auslöser immer benutzt werden. Die Reaktion erfolgt direkt nach der vollständig ausgeführten Auslöseraktion und bevor jegliche andere Aktionen ausgeführt werden. (Siehe: Reaktionen)
Passiv	Diese Fähigkeit ist immer aktiv.

<u>Erfordert</u>	Die benötigte Voraussetzung um das Talent zu benutzen. (Waffenwahl bzw. Position)
------------------	---

Voraussetzungen für Talente

- Sobald ein Talent angesagt wird, müssen die gesamten Kosten bezahlt werden.
- Sobald ein Spieler ein Talent angesagt und bezahlt hat, müssen alle Auswirkungen und Aktionen des Talent es vollständig ausgeführt werden, bevor der Juggherheld eine andere Aktion ausführen kann.

Beispiel: Sollte Pierre sein Manöver "Mach' sie nieder!" benutzen, muss sein zweiter Bonusangriff ausgeführt werden bevor er eine andere Aktion vornehmen kann.

DEN JUGG SPIELEN:

Ein aktiver Feldspieler kann versuchen, den Jugg zu passen. Dabei wird der Jugg eine bestimmte Anzahl von Feldern in einer gewünschten Richtung bewegt. Folgende Voraussetzungen sind dafür nötig:

- Alle Nahpompfer, die sich momentan auf oder neben dem Feld des Juggs befinden können diesen, pro 1 ausgegebenen FP, 1 Hexagon weit bewegen.
- Alle Nahpompfer, die sich zwei Felder entfernt vom Jugg befinden, können diesen, pro 2 ausgegebene FP, 1 Hexagon weit bewegen.
- Ein Held mit Kette zählt nicht als Nahpompfer. Er kann den Jugg nicht spielen.
- Wenn der Jugg bewegt wird, muss sich jedes neue Hexagon 1 weiter vom anfänglichen Ort befinden.
- Der Hundeschädel darf sich durch und auf Felder bewegen, die von Juggherhelden besetzt sind.

PINNEN VON JUGGERHELDEN:

Ein aktiver Feldspieler kann einen gegnerischen, knienden (d.h. abgeschlagenen) Juggherhelden pinnen. Somit verhindert er, dass der Kniende wieder aufstehen kann um ins Spielgeschehen einzugreifen. Im Sport des Jugg wird das ausgeführt, indem eine Pompfe auf die Schulter des knienden Jugg gelegt wird. Das wird so auch in Jugg TTTG simuliert (Siehe: Kniender Jugg).

LÄUFERAKTIONEN:

Den Hundeschädel aufnehmen:

- Wenn der Läufer im selben Feld wie der Jugg ist, darf er 1 FP ausgeben um den Jugg aufzunehmen. Er wird somit zum Juggträger.
- Wenn sich der Läufer in einem an den Jugg grenzenden Hexagon befindet, muss er 2 FP ausgeben um den Jugg aufzunehmen.

Den Hundeschädel werfen:

- Der Juggträger kann den Jugg als Standardaktion während seiner Aktivierung werfen oder aber als Reaktion, wenn ein Angriff auf ihn deklariert wird.
- Pro 1 ausgegebenen FP des Qwik/Läufer kann er den Hundeschädel 1-3 Hexagone weit werfen.
- Jedes neue Feld, das der Jugg geworfen wird, muss 1 weiteres Feld in gerader Linie vom Werfenden entfernt sein.
- Der Hundeschädel darf sich durch oder auf Felder bewegen, die von Juggherhelden besetzt sind.

Einen Punkt erzielen:

- Wenn der Läufer im selben Feld wie das Mal ist, muss er 2 FP aufwenden um einen Punkt zu erzielen.

- Wenn der Läufer im benachbarten Feld wie das Mal ist, muss er 3 FP aufwenden um einen Punkt zu erzielen.

Läuferkampf:

Ein Läufer kann versuchen, gegen den gegnerischen Läufer zu ringen. (Siehe Kampfphase)

WENN DER JUGG DAS FELD VERLÄSST:

Wenn der Jugg außerhalb der Linien des Juggfeldes gerät, wird angenommen, dass ein Schiedsrichter den Jugg aufnimmt und ihn dort platziert, wo er das Feld verlassen hatte. (Europäische Regeln: Das beinhaltet auch die diagonalen Linien in den Ecken).

REAKTIONEN

Jugger ist ein Spiel mit einem schnellen Wechsel von Aktion und Reaktion. Der Nahkampf ist oft chaotisch und die Situation auf dem Feld ändert sich schlagartig. Der Gelegenheitsangriff und viele Talente erlauben den Helden, schnell auf Ereignisse im Spiel zu reagieren.

Ereignis im Spiel:

Die letzte Aktion, die von einem aktiven Feldspieler ausgeführt wurde, wird als **SPIELEREIGNIS** betrachtet.

Die Kampfphase hat mehrere Phasen. Wenn jede dieser Phasen innerhalb der Kampfphase beendet ist, wird es ebenfalls als "Spielereignis" betrachtet. (Siehe Kampfphase)

Beispiele für "Spielereignisse"

- Pierre sagt einen Angriff auf Lulo an (d.h. die Würfel wurden noch nicht geworfen). Diese Ansage ist das momentane Spielereignis.
- Max bewegt sich während seiner Aktivierung von einem Hexagon zu einem anderen. Dadurch ist die Bewegung das momentane Spielereignis.
- Marion hat sich erfolgreich gegen einen Angriff verteidigt. Die erfolgreiche Verteidigung ist das momentane Spielereignis.
- Linus erhöht seinen Paradowurf. Diese Erhöhung ist das momentane Spielereignis.
- Tobi macht einen Angriffswurf. Damit ist dieser Wurf das momentane Spielereignis.

Auslösen einer Reaktion:

Es steht auf der Heldenkarte, ob ein Talent eine Reaktion ist. Der erste Teil der Talentbeschreibung erklärt genau, durch welches Spielereignis diese Reaktion ausgelöst wird.

Bestimmen, welcher aktive Jugger reagiert:

Auf jegliches Spielereignis darf derjenige Spieler eine Reaktion ausführen, der sie zuerst ansagt (z.B. einfach „Reaktion“ sagen).

Sollten beide Spieler zur gleichen Zeit eine Reaktion ansagen (d.h. die Ansagen beider Spieler überschneiden sich, sei es auch nur wenig), wird der reagierende Spieler wie folgt bestimmt:

- Der Juggerheld mit dem höheren Reflexwert führt seine Reaktion aus
- Wenn beide Helden den gleichen Reflexwert besitzen, führt der Juggerheld des Initiativspielers seine Reaktion aus.
- Wenn ein Spieler zwei oder mehr Juggerhelden hat, die eine Reaktion zu demselben Spielereignis durchführen könnten, darf er nur einen Helden eine Reaktion ausführen lassen.

Keine Reaktion kann eine andere Reaktion auslösen:

Das gilt für alle Talente, die Reaktionen sind sowie für Gelegenheitsangriffe. Wenn eine Reaktion angesagt wurde, kann keine andere Reaktion angesagt werden bis die aktive Reaktion vollständig ausgeführt wurde

Anmerkung: Manche Talente können diese Regelung außer Kraft setzen. Dies ist dann auf den Heldenkarten angegeben.

BLICKRICHTUNG

Das **SICHTFELD** eines Juggerhelden besteht aus jedem Sechseck, das, ausgehend von der Vorderseite des Heldentoken, vollständig innerhalb eines Winkels von 270° liegt. Beachte, dass jeder Heldentoken eine Vorder- und eine Rückseite hat:

- Die Vorderseite ist durch ein grünes Auge in einem Dreieck gekennzeichnet
- Die Rückseite ist durch ein rotes Auge in einem umgedrehten Dreieck gekennzeichnet

Ein Juggerheld sieht einen Gegenspieler, wenn dieser sich in einem Sechseck befindet, welches vollständig im Sichtfeld des Helden liegt.

Verschiedene Blickrichtungen

Jede der Seiten eines Hexagons repräsentiert eine mögliche **BLICKRICHTUNG**, also bietet jedes hexagonale Feld sechs mögliche Blickrichtungen. Ein Spieler legt die Blickrichtung seines Heldentoken fest, indem er dessen Vorderseite an einer der Kanten ausrichtet.

Blickrichtung festlegen

- Zu Beginn der Aktivierung eines Spielers
- Nach jeder Aktion, die ein Spieler durchführt
- Nach einem Angriff, wenn der Kampf vollständig ausgespielt wurde
- Am Ende der Aktivierung eines Spielers

SICHTLINIE

Ein Heldentoken hat eine Sichtlinie auf einen anderen Juggerhelden, wenn:

- Der Zieltoken sich im Sichtfeld des ersten Heldentoken befindet (siehe Blickrichtung),
- Man eine gerade, ununterbrochene Linie (d.h. nicht überlappend mit irgendeinem Hexagon, welches von einem anderen Heldentoken besetzt ist) von einer (1) Ecke des Feldes, das der erste Heldentoken belegt zu zwei (2) oder mehr Ecken des Feldes das der Zielspieler besetzt, ziehen kann.

Ausnahmen:

- Ein Heldentoken hat immer eine Sichtlinie zu einem Juggerhelden der sich in einem angrenzenden Feld und im Sichtfeld befindet.
- Abgeschlagene (d.h. kniende) Helden blockieren niemals die Sichtlinie.

KAMPF: GRUNDLAGEN

KAMPFOPTIONEN

1. Der Angreifer

Während der Aktivierung eines Juggerhelden kann dieser einen **STANDARDANGRIFF** auf einen Gegner ausführen:

Option #1: Führe einen Standardangriff nur mit den Angriffswerten des Helden und seiner Pompe durch.

Option #2: Führe ein Talent mit der Bezeichnung „Standardangriff“ durch.

2. Der Verteidiger

Sobald ein Angriff angesagt wurde, kann der verteidigende Spieler eine **VERTEIDIGUNG** ausführen:

Option #1: Parieren: Der Spieler konzentriert sich nur auf die Verteidigung und kann den Angriff blockieren. Jedoch besteht keine Chance, den Angreifer zu treffen. Der Verteidiger kann folgendes ansagen

- Eine Parade nur mit den Verteidigungswerten des Helden und seiner Pompfe
- Ein Talent mit der Bezeichnung „Parade“

Option #2: Ein Duell fordern: Der Verteidiger begibt sich in ein Duell mit dem Angreifer: ein Wettstreit der Fähigkeiten, in dem für beide die Gefahr besteht, getroffen zu werden. Effektiv wird hier der Verteidiger auch zum Angreifer (beide Spieler greifen sich gegenseitig an). Jedoch ist das Duell KEIN Standardangriff. Er kann folgendes ansagen:

- Einen Angriff nur mit dem Angriffswert des Helden und seiner Pompfe
- Ein Talent mit der Bezeichnung „Duell“

Option #3: Kann nicht verteidigen: Wenn der Held keine der beiden anderen Optionen bezahlen kann, nutzt er nur den Verteidigungswert seiner Pompfe oder seines Schildes. Wenn dieser 0 oder weniger beträgt, ist die einzige Hoffnung des Verteidigers, dass der Angreifer nur Blankoseiten würfelt.

KAMPF: VORAUSSETZUNGEN

1. Der Angreifer:

- Das Ziel muss in Sichtlinie und Reichweite sein
- Der Angreifer muss die Attacke bezahlen können (z.B. 2 FP für einen Standardangriff oder die Kosten eines Talents)
- Ein Kettenspieler muss die Kette parat haben, um angreifen zu können.

2. Der Verteidiger:

Parieren:

- Der Verteidiger muss die Parade bezahlen können (z.B. 2 FP für eine Parade oder die Kosten eines Talents)
- Der Angriff darf kein Rückenangriff sein (siehe Flanken- oder Rückenangriff)

Ein Duell fordern:

- Der Gegner muss in Sichtlinie und Reichweite sein
- Der Spieler muss in der Lage sein, den Angriff zu bezahlen (z.B. 2 FP für einen Standardangriff oder die Kosten eines Talents. Eine Kette kostet 3 FP, wenn sie nicht geladen ist)

Kann nicht verteidigen:

- Um dennoch die Verteidigungswerte des Schildes oder der Pompfe zu bekommen, darf der Angriff weder aus dem Rücken noch von der Flanke kommen.

KAMPF: ABLAUF DER KAMPFPHASE

1. Angriff ansagen und Würfel erhöhen

Der Jugglerheld sagt den Angriff an und bezahlt entweder 2 FP für einen Standardangriff oder die erforderlichen Kosten eines Talents.

Der Angreifer errechnet die Anzahl seiner Würfel:

Heldenangriffswert + Pompfangriffswert + Bonuswürfel eines Talents.

*Reaktionen die durch einen Angriff ausgelöst werden, können jetzt ausgeführt werden. Sollte eine Reaktion einen Angriff abbrechen (z.B. durch einen Ausfallschritt aus der Reichweite heraus), sind die Punkte dennoch ausgegeben und die Kampfphase ist vorbei.

Würfelanzahl erhöhen

Der Angreifer kann jetzt auch einmalig pro Kampf zusätzliche Angriffswürfel kaufen indem er pro Würfel 2 verfügbare FP bezahlt. Er kann so viele Würfel kaufen wie er sich leisten kann.

* Reaktionen, die die Kampfwürfel erhöhen können jetzt durchgeführt werden.

2. Verteidigung ansagen und Würfelfanzahl erhöhen

Der Verteidiger sagt nun an, wie er reagieren wird:

- **Parieren:** Der Verteidiger sagt die Parade an und bezahlt entweder mindestens 2 FP für eine normale Verteidigung oder die Kosten eines Talents mit der Bezeichnung „Parade“.
- **Reaktionen, die durch die Ansage einer Parade ausgelöst werden, können jetzt ausgeführt werden.**
- **Ein Duell fordern:** der Verteidiger sagt das Duell an und bezahlt entweder mindestens 2 FP für den Standardangriff oder die Kosten eines Talents mit der Bezeichnung „Duell“.
- **Reaktionen, die durch die Ansage eines Duells ausgelöst werden, können jetzt durchgeführt werden.**
- **Kann nicht verteidigen:** Wenn der Verteidiger sich keine Aktionen leisten kann, unternimmt der Verteidiger nichts.

Der Verteidiger nimmt sich die entsprechenden Würfel:

Parade:

Heldenverteidigungswert + Pompfen-/Schildverteidigungswert + Bonuswürfel aus Talenten

Duell fordern:

Heldenangriffswert + Pompfenangriffswert

Kann nicht verteidigen:

Pompfen- / Schildverteidigungswert

Anzahl der Erfolgswürfel erhöhen

Der Verteidiger kann nun einmalig pro Kampf seine Verteidigungswürfel erhöhen indem er pro zusätzlichen Würfel 2 verfügbar FP ausgibt. Dies kann er so oft tun wie er verfügbar FP hat.

- **Reaktionen die durchs Erhöhen der Erfolgswürfel ausgelöst werden können jetzt ausgeführt werden.**

3. Erfolgswürfel werfen

Angreifer:

Die Anzahl der errechneten Erfolgswürfel wird nun geworfen und die Dogskulls gezählt.

Wenn der Angreifer nur Blankoseiten wirft, verfehlt er automatisch und der Kampf endet.

- **Reaktionen, die ausgelöst werden wenn Angriffswürfel geworfen werden, können jetzt ausgeführt werden.**

Verteidiger:

Die Anzahl der errechneten Erfolgswürfel wird nun geworfen und die Dogskulls gezählt.

- **Reaktionen, die ausgelöst werden wenn Verteidigungswürfel geworfen werden, können nun ausgeführt werden.**

4. Kampfergebnis bestimmen

Wenn der Verteidiger in die Defensive gegangen ist:

- **Wenn der Angriffswurf mehr Dogskulls zeigt als der Verteidigungswurf, so ist der Verteidiger getroffen.**

Wenn der Verteidiger ein Duell gefordert hat:

- **Derjenige Juggerheld, der weniger Dogskulls erzielt als sein Gegner, ist getroffen.**
- **Wenn beide Helden die gleiche Anzahl an Dogskulls würfeln ist das Ergebnis ein **DOPPEL** und beide Spieler sind getroffen.**

Wenn der Verteidiger sich nicht verteidigen kann:

- **Wenn der Angriffswurf mehr Dogskulls zeigt als der Verteidigungswurf, so wurde der Verteidiger getroffen. Sollte der Angreifer jedoch nur Blankoseiten werfen, verfehlt der Angriff.**

- Reaktionen, die von dem Ergebnis eines Kampfes ausgelöst werden, können jetzt ausgeführt werden.

Sobald das Ergebnis eines Kampfes feststeht, endet die Kampfphase.

DIE KETTE NACHLADEN:

Ein Kettenspieler kann nur angreifen, wenn die Kette parat ist (angezeigt durch den Kettenmarker). Es kostet 1 FP, die Kette einzuholen. Wenn ein Jugglerheld mit einer Kette angreift muss er 1FP ausgeben bevor er wieder angreifen kann.

Wenn ein Spieler eine geworfene Kette führt, können sie dennoch Gelegenheitsangriffe ausführen oder ein Duell fordern, aber nur wenn sie mindestens 3 FP bezahlen (1 FP um sie einzuholen und 2 FP für den Angriff).

BONUSANGRIFFE

Bonusangriffe sind spezielle Angriffe, die von bestimmten Talenten ermöglicht werden. Alle Kampf Voraussetzungen müssen erfüllt sein, abgesehen von den folgenden Ausnahmen:

- Der Angreifer muss keine Fokuspunkte ausgeben, um den Angriff auszuführen (die Kosten des Bonusangriffs sind bereits in den Kosten des Talents enthalten).
- Der Angreifer kann die Anzahl der Erfolgswürfel nicht erhöhen.
- Bonusangriffe übernehmen die Angriffsart aus der Bezeichnung des Talents. Das bedeutet: Ist der Bonusangriff Teil eines Talents mit der Bezeichnung Standardangriff, dann ist auch der Bonusangriff ein Standardangriff. Das gleiche gilt, wenn das Talent eine Reaktion oder ein Duell ist.
- Die oben stehenden Punkte bestimmen, ob der Verteidiger Talente als Reaktion auf einen Bonusangriff durchführen kann, oder ob er im Duell nur eine Basisverteidigung oder einen Basisangriff ausführen kann.

FLANKENANGRIFFE

Wenn der Angreifer seine Aktivierung im Sichtfeld des Verteidigers beginnt, aber sich dann bewegt hat, um außerhalb des Sichtfeldes anzugreifen, verliert der Verteidiger den Verteidigungswert seiner Pumpfe, kann sich aber ansonsten wie gewohnt verteidigen (auch einschließlich Talenten und Manövern, AUSSER das Talent oder Manöver setzt den Einsatz der Pumpfe voraus).

Sofern die Verteidigung des Flankenangriffs erfolgreich war, kann der Verteidiger seine Blickrichtung nach dem Ende der Kampfphase ändern.

HINTERRÜCKS ANGREIFEN

Wenn der Angreifer seine Aktivierung außerhalb des Sichtfeldes beginnt und auch außerhalb des Sichtfeldes angreift, hat dies folgende Auswirkungen auf den Verteidiger:

- er wählt standardmäßig „Kann Nicht Verteidigen“
- er kann die Anzahl der Kampfwürfel nicht erhöhen
- er kann auf diesen Angriff nicht reagieren

Der Verteidiger kann seine Blickrichtung nach dem Ende der Kampfphase ändern, falls der Angriff fehlschlägt.

GELEGENHEITSANGRIFFE

Zum Ausführen eines Gelegenheitsangriffs müssen alle Kampfbedingungen erfüllt sein (einschließlich der bezahlten 2 FP Angriffskosten). Außerdem müssen folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- Ein sich bewegender Jugglerheld löst den Gelegenheitsangriff aus, wenn er sich 1 Hexagon durch die Reichweite eines Gegners bewegt.

Wenn diese Voraussetzungen erfüllt sind:

- Sagt der Spieler als **REAKTION** seines Helden lediglich einen Basisangriff gegen den sich bewegenden Helden des Gegners an (d.h. es sind keine Talente erlaubt) und der normale Ablauf der Kampfphase wird befolgt (s. Kampfphase).

- Noch einmal die Reaktionsregeln: Gelegenheitsangriffe können nicht durch Reaktionen ausgelöst werden und es können keine Juggherhelden in irgendeiner Weise auf Gelegenheitsangriffe reagieren.
- Die Blickrichtung des sich bewegenden Helden wird festgelegt, bevor die Kampfphase beginnt (s. Blickrichtung).
- Ein Gelegenheitsangriff ist KEIN Standardangriff; deswegen kann der Verteidiger nur eine Basisverteidigung ansagen (d.h. es sind keine Talente erlaubt). Dennoch kann er sich entscheiden, entweder eine Parade oder ein Duell anzusagen.

Ketten und Gelegenheitsangriffe

Wenn die Kette parat ist, kann der Juggger einen normalen Gelegenheitsangriff durchführen. Ist sie das nicht, muss der Kettenspieler dafür mindestens 3 FP ausgeben (1 FP um aufzuladen + 2 FP für den Angriff).

RINGKAMPF

Wenn alle Kampfbedingungen erfüllt sind, kann der Läufer versuchen, den gegnerischen Läufer im Verlauf der normalen Kampfphase in einen Ringkampf zu verwickeln. Der Verteidiger kann entweder eine Parade ansagen oder ein Duell fordern.

Gewinnt der Angreifer den Ringkampf, kann er eine der folgenden Optionen wählen:

- Den Jugg abnehmen: Der Angreifer nimmt den Jugg dem Verteidiger ab,
- Halten: Der Angreifer hält den Verteidiger fest:
 - Der Marker „Gehalten“ wird neben den Verteidiger gelegt.
 - Der Verteidiger kann sich nicht bewegen (weder Standardbewegung noch Quicksteps), den Jugg weder spielen noch werfen und keine Punkte erzielen.
 - Keiner der Läufer kann bei Angriffen von Pompfern die Anzahl seiner Erfolgswürfel erhöhen.
- Schieben: Der Verteidiger wird 1 Hexagon vom Angreifer weg bewegt.

Hat der Verteidiger beschlossen, sich auf das Duell einzulassen und gewinnt den Kampf, so kann er sich entscheiden, den Angreifer 1 Hexagon weit von sich zu schieben.

Gibt es beim Duell einen Gleichstand, so hat der Ringkampf keine Auswirkung auf Verteidiger oder Angreifer.

Halten beenden

Der fixierte Jugggerheld kann dem Halten während seiner Aktivierung entkommen, indem er selbst einen Ringkampf gegen den Helden, der ihn hält, ausführt und gewinnt.

Das Halten kann auch beendet werden indem der Angreifer während seiner Aktivierung ansagt, dass er den Halt beendet.

Ist der Halt beendet, wird der entsprechende Marker entfernt und beide Läufer können ganz normal handeln.

Halten fortsetzen

Um einen Halt fortzusetzen, muss der Angreifer 1 FP am Anfang seiner Aktivierung ausgeben, nachdem die Erholungsphase abgeschlossen ist (s. Aktivierungsphase), bevor irgendwelche anderen Aktionen durchgeführt werden können.

ABGESCHLAGEN / KNIEND

Ein Jugggerheld kann aus zwei Gründen abgeschlagen sein (bzw. knien):

1. Er wird von einer Pompfe getroffen
2. Er läuft aus dem Feld.

In diesen Fällen ist der Held danach ab (beim Sport Juggger muss der Spieler wortwörtlich auf ein Knie heruntergehen und seine Pompfe auf den Boden legen), ist nicht mehr aktiv und bleibt unten, bis seine Strafzeit um ist.

Ein abgeschlagener Jugggerheld:

- kann keine Aktionen ausführen, inklusive seiner Talente
- regeneriert ganz normal Fokuspunkte während der Aktivierungsphase
- kann von Gegnern gepinnt werden
- wird der Läufer abgeschlagen, während er den Jugg besitzt, ist er nicht länger der Juggträger und muss diesen in ein leeres angrenzendes Hexagon legen.

Von einer Pompfe getroffen werden

Wie in der Pompfentabelle aufgeführt, gibt es zwei verschieden lange Strafzeiten. Die Länge der Strafzeit hängt davon ab, mit welcher Pompfe man getroffen wurde:

1. 3- Steine Strafzeit: Langpompfe, Q-Tip, Stab, Kurzpompfe & Schild
2. 5- Steine Strafzeit: Kette

Aus dem Feld laufen

Wenn, aus welchem Grund auch immer, die aktuelle Position eines Jugggers außerhalb des Feldes liegt, auch außerhalb der diagonalen Linien in den Ecken des Oktagons, so ist er für 3 Steine ab.

Spielfeldgrenzen der europäischen Variante

In einigen Ländern Europas werden die Spielfeldgrenzen in den vier Ecken durch die diagonalen Strichlinien vorgegeben. Die Jugggerhelden stellen sich zu Beginn des Punktes wie üblich an der Grundlinie auf. Sobald jedoch das Spiel begonnen hat und die Feldspieler das Feld betreten haben, werden sie als „außerhalb des Feldes“ betrachtet, wenn sie eines der Hexagone betreten, welche die diagonale Strichlinie berühren.

Strafzeiten

Die Strafzeit wird auf dem Feld dadurch markiert, dass ein schwarzer Strafzeitmarker unter den Heldentoken und die entsprechende Anzahl an weißen Strafzeitmarkern auf die Heldenkarte des Jugggerhelden gelegt werden.

Während der Strafzeitphase entfernt jeder Jugggerheld genau einen Strafzeitmarker von seiner Heldenkarte, bis keiner mehr darauf liegt. Wenn alle Marker entfernt wurden und der Held nicht gepinnt ist:

- wird der Strafzeitmarker entfernt,
- wählt der Jugggerheld seine neue Blickrichtung, ist wieder aktiv und kann wieder ganz normal der RDA folgen.

Ist der Reflexwert dieses Helden höher als der aktuelle Wert der Aktivierungsreihenfolge, darf er ganz normal im Zug des Spielers aktiviert werden. Ist der Spieler an der Reihe, wenn der Jugggerheld aufsteht (z.B. weil er gepinnt wurde), darf er ihn sofort aktivieren.

PINNEN

- Der aktive Jugggerheld muss sich in einem angrenzenden Hexagon zu einem knienden Gegner befinden und 1 Fokuspunkt bezahlen, um zu pinnen.
- Ein Jugggerheld kann nur einen Gegner pinnen, außer er führt zwei Kurzpompfen, mit denen ein Doppelpin möglich ist (d.h. wenn der Held sich auf einem angrenzenden Feld zu zwei knienden Gegnern befindet, kann er je einen FP ausgeben um beide Gegner zu pinnen).
- Aus dem knienden Gegner wird ein GEPINNTER JUGGERHELD, während der Angreifer zum PINNENDEN JUGGERHELDEN wird.
- Ein Marker „Gepinnt“ wird zwischen den pinnenden und den gepinnten Feldspieler gelegt.

- Sobald der Pin aktiviert ist, hält der Pinnende Held ihn kostenlos aufrecht, solange er sich in einem angrenzenden Hexagon zum Gepinnten Feldspieler befindet.
- Bis der Pin gelöst wird, bleibt der Gepinnte Juggerheld Ab, auch wenn seine Strafzeit abgelaufen ist.
- Der Pin wird gelöst, wenn der Pinnende Jugger:
 - angegriffen wird und den Verteidigungswert seiner Pompfe benutzt (was es erfordern würde, die Pompfe vom Gepinnten Jugger zu lösen). Dies gilt nicht, wenn der Pinnende Juggerheld Kurzpompfe und Schild führt.
 - angegriffen wird und selbst Ab ist.
 - einen gegnerischen Jugger angreift
 - sich in ein Hexagon bewegt, das nicht mehr angrenzend zum Gepinnten Feldspieler ist.
 - den Pin als gelöst erklärt.
- Wenn der Pin gelöst wird, kann jeder aktive Juggerheld den knienden Helden wieder pinnen, solange er dies tut, BEVOR der Spieler des knienden Juggerhelden wieder an der Reihe ist.
- Läufer und Kettenspieler können nicht pinnen.
- Wenn der Pin gelöst wird, wird der Marker „Gepinnt“ vom Feld entfernt und der Gepinnte Feldspieler ist wieder aktiv, kann also im nächsten Zug seines Spielers wie gewohnt aktiviert werden. Ist der Spieler bereits an der Reihe, wenn der Pin gelöst wird, kann der betreffende Feldspieler sofort aktiviert werden.

CREDITS

Autor, Spieldesigner, Projektleiter:

Stuart Shaw (aka "Forge")

Geschäftsführer, Projektleiterin, Vertriebsleiter:

Kristina Lappin

Grafikdesigner, Heldenkoordinator:

Mark Hill

Grafikerin:

Ann Marie Burke

Filmproduzent:

Corben Mitchell

Stephen Denham

Alex Cossu

Spieletester:

Adam Anderson

Pierre Maarifat

Ben Droste

Edwin Lambeck

Haz Hazler

Taylor Coe

Miguel Alvarado

Rickhard Nilsén

Blair Crewther

Simeon Borszik

Alexander Linden

Dennis Arkanium

Matt Devoe

Yo Gi

Saleem Hirmandi

Gavin Tof Hoffman

Peter Sanzén

Jake Rawls

John Young

Philip Mansour

Steven Clarke

Morgan Leetham

Pierre-Marc-Mario Quade

Gernot Goetz

Daniel Eins

Adhiwana Huvat

Emeraldo Huvat

Übersetzer:

Ana Cañizares Bejarano

Hetty Droog

Alejandro Asensi Barbera

Lautaro Castro

Pierre Maarifat

Kristina Lappin

Jonathan Boelcke

Simeon Borszik

Torsten Bingenheimer

YO GI

Yo Leiten Wolff

Fabienne Wald

Roberto Juan Molins

Ruben Wickenhäuser

Juan Carlos Soriano Cubillos

Die Clique (d.h. der großartige Haufen Leute, die unsere Entwicklung begleitet haben)

Andrew Lang,

Ale Underwood Florrick,

Adam Anderson,

Justin 'Stimpy' James,

Pierre Maarifat,

TheSoul Smith,

Adam Horsten,

Séptimo Verso,

Linus Smid,

Eric Jones,

Ann Marie Burke,

Brian Crouch,

Wolves Hoard (Cam),

Nikki Bmans,

Ruben Wickenhäuser,

Claire Reeves,

Simon Feeney,

Miguel Angel Ruiz Garcia,

Dave Edwards,

Dave Johnston,

Edwin Lambeck,

Taylor Coe,

Miguel Alvarado,

Mark Hill,

Alejandro Asensi Barbera,

Corben Mitchell,

Haz Hasler,

Tobi Doßman,

Marion Liëto,

Lautaro Castro,

Seamus Cassells,

Ben Droste,

Jesse Ray Gough-McIrrick,

Matthew Hodkinson,

Wendy J-m,

Käptn Prositron,

Beff Schmidt,

Ezequiel Fernandez,

Daniel Eins.

KURZANLEITUNG

Bauarbeiten im Gange...