

Que es el shootball:

El shootball es el deporte estrella del 41 milenio, se juega en mundos humanos por toda la galaxia y también por algunos equipos alienígenas aunque solo esta permitido en algunos planetas aislados alejados de la pureza de la doctrina imperial.

En el juego se enfrentan dos equipos de siete jugadores en un campo rectangular que compiten por la custodia de un balón intentando llevarlo hasta la línea del fondo contrario a su lado del campo. El balón se puede tocar con cualquier parte del cuerpo: con las manos ,con los pies o con los dientes pero no puede tocar el suelo. Cuando el balón toca el suelo el equipo que la tocó en último lugar pierde su posesión.

Gana el equipo que más veces traspase la línea de fondo rival con el balón a lo largo del tiempo del partido, que suele ser 90 minutos aunque hay modalidades que duran hasta una semana entera.

Los jugadores pueden ser de 3 tipos:

- **Marcadores** su misión consiste en correr con el balón. Suelen ser tipos atléticos y destacar en el pase del balón y la velocidad. Su equipo reglamentario contempla la posibilidad de llevar casco y peto
- **Defensas** deben proteger a sus jugadores de otros jugadores. Suelen ser tipos duros, de constitución grande. Su equipo contempla el uso de casco, peto reforzado, espinilleras, guanteletes y otros elementos de protección. Para proteger a otros jugadores pueden interponerse en la trayectoria de los shut o de otros jugadores rivales, aunque en ese caso deben tener cuidado o podría generar una falta.
- **shuters** su misión es desestabilizar el juego del rival. Su equipo consiste en un casco, peto y el shut. El shut es un lanzador de pelotas con el que el shuter puede disparar a los jugadores contrarios. Los hay de varios tamaños y pesos.

El tablero:

El tablero de juego es un rectángulo cuadriculado dividido a lo ancho por la línea de lucha. La línea de lucha está marcada por la fila de casillas en la que se encuentra el balón (Ficha)..

La posición del balón queda marcada por la ficha de balón que se coloca junto al jugador con la posesión

Cada jugador ocupa una sola casilla dentro del tablero y una casilla no puede estar ocupada por más de un jugador

Empezar a jugar

Negociad el número de turnos que va a tener una parte del partido. Tened en cuenta que el partido tendrá dos partes y que os debe dar tiempo para marcar algún punto

Tira una moneda a cara o cruz el jugador que acierte efectúa el saque inicial en la primera parte. El otro jugador lo efectuará en la segunda.

coje 2 marcadores, 2 defensas y 3 shuters

El saque

Al realizar un saque ambos equipos se colocan cada uno en su lado de la línea de lucha en cualquier posición que se desee

Cuando se realiza un saque inicial la línea de lucha se establece en el centro del campo.

.Turno de juego:

Se juega en turnos alternativos

En cada turno cada “jugador” (jugadores en el campo de juego) puede realizar una acción previa declaración del tipo de acción que se va a realizar.

Acciones:

- **Mover:** El jugador se mueve tantas casillas como indique su tarjeta de control.
- **Placar:** El jugador puede moverse hacia un jugador rival y al entrar en contacto con el tirar en la tabla de placaje.
Para determinar el resultado de un placaje cuenta el número de casillas que se movió el jugador y divídelo por dos y sumale la fortaleza del jugador, a continuación restale la fortaleza del jugador placado. Tira 1D6 si el resultado es inferior el placaje tiene éxito
- **Pasar :** Lánzale el balón a un jugador amigo (no se puede pasar el balón más de una vez por turno) para el jugador que recibe el pase no puede estar a más de 12 casillas de distancia. Para determinar si un pase tiene éxito tira 1D6 si el resultado es igual o menor a la agilidad del receptor consigue atrapar el pase.
- **Pase en mano:** Cambia el balón de un jugador a otro colindante (cuenta como un pase)

Además dependiendo del tipo de jugador y de las acciones de tu adversario podrás usar determinadas habilidades en el turno contrario. Estas habilidades son propias de el tipo de jugador por lo que por ejemplo no podrás disparar con un defensa.

- **Esquivar:** Esta habilidad te permite intentar esquivar un placaje cuando uno de tus

marcadores sea objetivo de uno. Lanza 1D6 si el resultado es inferior a su agilidad el jugador consigue esquivar.

- **Bloquear** : sirve para interceptar una pelota disparada por un shuter a uno de tus jugadores siempre que su trayectoria pase por dentro del área de las dos casillas colindantes a uno de tus defensas. Mueve al defensa para dejarlo en la posición adecuada para interceptar. Lanza un D6 si el resultado es inferior a su agilidad consigue interponerse en la trayectoria y se convierte en su objetivo.
- **Disparar**: Un shuter puede no moverse en su turno y disparar a un jugador contrario en el turno del contrario en cualquier momento en el que un jugador declare realizar una acción. Al disparar hay dos fases una para impactar al jugador tira 1D6 con resultado de 1 falla el tiro. La segunda que se realiza como un placaje con fortaleza 7
- **Atrapar**: cuando un jugador pierda el balón o un balón pasado atraviere por dentro del área de las dos casillas colindantes, el jugador puede intentar agarrarlo al vuelo antes de determinar si el pase es “bueno” . Tira 1D6 si el resultado es inferior a su agilidad consigue atraparla.

Perder el balón

En el caso de que un jugador que lleva el balón reciba un placaje o un shut puede perder el balón. Haz una tirada de agilidad, en caso de fallarlo el balón se le escurre de entre las manos y cae, el jugador más cercano a él a menos de 2 casillas puede intentar atraparlo. Cuando el balón cae al suelo el juego se para y el equipo contrario al último jugador que tocó el balón (o intento tocarlo) realiza un saque

Atravesar la línea de fondo

Cuando un jugador con posesión del balón atraviesa el fondo del contrario marca un punto y lógicamente gana el jugador que más puntos marque

Tablas:

Derrivos

1D6	
1-3	Aturdido: El jugador queda en estado de shock tras el golpe. El turno siguiente el jugador recibe un modificador negativo(empeorando el resultado) de 2 a todas sus tiradas.
4-5	Derrivado: el jugador cae al suelo. No puede hacer nada hasta terminar su proximo turno.

6	Lexionado. Retira al jugador en tu proximo turno introduce un suplente desde el area de banquillo al principio de tu proximo turno.
---	---

• **Marcadores**

Movimiento	Agilidad	Fortaleza
6	4	3

• **Defensas**

Movimiento	Agilidad	Fortaleza
5	3	5

• **Shuters**

Movimiento	Agilidad	Fortaleza
5	2	3