



lastuf BASKET

INSTRUCCIONES

RULES

INSTRUCTIONS

ANLEITUNGEN

REGOLE

INSTRUÇÕES





www.lastuf.com

JUEGO DE CARTAS · CARD GAME
JEU DE CARTES · KARTENSPIEL
GIOCO DI CARTE · JOGO DE CARTAS



INSTRUCCIONES



Lastuf Basket es un juego de cartas para 2-4 jugadores en el que tendrás que anotar 21 puntos en las canastas de tus rivales para ganar la partida.

Contenido

La caja contiene 1 libreta para anotar las puntuaciones de las partidas y 82 cartas



4 Canastas

(de 4 colores diferentes: amarillo, azul, rojo y verde)

Cambio Jugador

5 Faltas personales



32 Jugadores de campo

(8 amarillos, 8 azules, 8 rojos y 8 verdes)

Tapón

Falta Descalificadora



Tiempo Muerto

24 Segundos

Pelotas (1 punto, 2 puntos y 3 puntos)

Preparación del juego

Antes de empezar el juego, cada jugador debe escoger qué canasta quiere defender y ponérsela en la mesa justo delante. Para empezar se debe barajar todo el mazo de cartas y repartir 5 cartas a cada jugador. Se coloca el mazo boca abajo encima de la mesa para que todos los jugadores puedan ir robando cartas. Junto al mazo para robar se irá formando otro mazo con las cartas descartadas y, cuando el mazo de robar se haya agotado, se debe coger el de descartes, barajarlo bien y situarlo boca abajo: este se transformará en el mazo principal para robar cartas.

Objetivo del juego

El objetivo del juego es ser el primer jugador en anotar 21 puntos. El primer jugador que logre anotar 21 puntos o más será el ganador de la partida. Una variante del juego puede ser que para ganar debes lograr EXACTAMENTE 21 puntos.

Cada jugador irá formando sus equipos atacantes y su equipo defensor, que estarán formados por las cartas de Jugador de Campo de cada color. El objetivo es, por un lado, formar un equipo defensor del mismo color que la canasta que tengas que defender para evitar que te puedan encestar y, por otro lado, formar equipos atacantes de los colores de las canastas de tus rivales para encestar en ellas y llegar a conseguir los 21 puntos.

Para poder encestar tienes que crear un equipo atacante con más cartas de Jugador de Campo que las que tenga tu rival defendiendo según el color de la canasta: el «equipo atacante», el «equipo defensor» y la canasta deben ser del mismo color.

¿Cómo se consigue anotar o encestar?

- Debe ser tu turno y tener al menos un balón en la mano (de 1, 2 o 3 puntos).
- Debes tener en la mesa cartas de Jugadores (formando un equipo atacante) del mismo color que la canasta en la que quieres encestar.
- El equipo defensor debe tener menos cartas de Jugador que tu equipo atacante.

Ejemplo: Si tu rival tiene la canasta roja y 2 cartas de Jugador rojas encima de la mesa (formando su equipo defensor), tú debes tener al menos 3 cartas de Jugador rojas (formando tu equipo atacante) encima de la mesa y una Pelota en la mano para encestar en la canasta de tu rival.

Mecánica del juego

- Cada jugador debe tener 5 cartas en la mano al principio de su turno.
- En cada turno solo puedes hacer una jugada: puedes elegir jugar una carta o descartarte de 2 cartas como máximo.
- En tu turno puedes jugar los diferentes tipos de cartas situándolos encima de la mesa en frente de ti para ir formando tus equipos o sobre alguna otra carta dependiendo de su función (puedes ver la función de las cartas en la siguiente sección).



· Para poder encestar, el rival debe estar defendiendo la canasta con Jugadores del mismo color y tú debes tener en la mesa más cartas de Jugador que él y del mismo color que la canasta.

1. Si el rival tiene la canasta roja tú debes tener en la mesa más cartas de Jugadores rojos que tu rival.

Ejemplo: En caso de que el rival con la canasta roja tenga 2 cartas de Jugadores rojos en la mesa (defendiendo su canasta roja) tú debes tener al menos 3 para poder encestar.

2. El ¡Basket! se debe hacer en tu turno y con la carta de Pelota (1, 2 o 3 puntos) entre las 5 que tienes en la mano.

3. Una vez que hayas hecho ¡Basket! debes anotar en la libreta los puntos sumados y actualizar los resultados. La carta de Pelota se debe poner inmediatamente en el mazo de descartes.

· Para terminar cada turno tienes que robar las cartas necesarias para volver a tener 5 cartas en la mano y el turno pasará al siguiente jugador en sentido horario.

Tipos de cartas

CANASTA: Al principio de la partida se debe escoger qué canasta quieres defender y ponerla en la mesa delante de ti.

JUGADOR DE CAMPO: Debes colocarlos en tu parte de la mesa. Forman un equipo tanto para defender tu canasta como para encestar a un rival (en ambos casos, solo si la canasta es del mismo color).

CAMBIO DE JUGADOR: Puedes cambiar una carta de Jugador de Campo tuya por una carta de Jugador de Campo de un rival. Deben ser cartas de Jugador que estén ya jugadas en la mesa.

5 FALTAS PERSONALES: Juega la carta de 5 Faltas Personales para eliminar cualquier carta de Jugador de un equipo rival y ponerla en el mazo de cartas descartadas. La carta de 5 Faltas Personales también va al mazo de cartas descartadas.

FALTA DESCALIFICADORA: Juega la carta de Falta Descalificadora para eliminar cualquier carta de Jugador de un equipo rival y ponerla en el mazo de cartas descartadas; además, tú sumarás 1 punto. La carta de Falta Descalificadora también va al mazo de cartas descartadas.

TIEMPO MUERTO: Juega esta carta en tu turno y evitarás que durante toda una ronda puedan encestar en tu canasta. Cuando vuelva a ser tu turno deberás hacer tu jugada normal y poner la carta de Tiempo Muerto en el mazo de cartas descartadas. Mientras tengas la carta de Tiempo Muerto en la mesa ningún jugador podrá usar la carta de Falta y Descalificación contra ninguno de tus Jugadores de Campo.



24 SEGUNDOS: Juega la carta de 24 Segundos sobre cualquiera de tus rivales para que no puedan hacer ninguna jugada en su turno. Cuando a un jugador le llega su turno y tiene la carta de 24 Segundos solo podrá ponerla en el mazo de descartes y no podrá hacer ninguna jugada ni descartarse. Mientras un jugador tenga la carta de 24 Segundos tampoco podrá hacer un Tapón a sus rivales.

TAPÓN: Con la carta de Tapón evitarás que un rival te haga ¡Basket! Juega la carta de Tapón cuando, en el turno de uno de tus rivales, quieran encestar en tu canasta con una Pelota de 2 o 3 puntos (las Pelotas de 1 punto NO se puede taponar). Pon la carta de Tapón en el mazo de descartes y coge una carta del mazo de robar.

PELOTA: Existen Pelotas de 1, 2 y 3 puntos. Sirven para encestar en la canasta de uno de tus rivales. Si en tu parte de la mesa tienes más Jugadores atacantes del color de la canasta contraria que el rival defendiendo, puedes colocar el balón en la canasta contraria y sumar en tu marcador los puntos que tenga la Pelota. Cuidado con las Pelotas de 2 o 3 puntos, porque tu rival te puede hacer Tapón. No olvides ir actualizando el resultado en la libreta.

RULES



Lastuf Basket is a card game for 2-4 players where you will have to score 21 points through your rivals' hoops to win the game.

Contents

This box contains 1 notepad to keep track of the score, as well as 82 cards.



Preparation of the game

Before starting the game, each player must choose the hoop he will defend and place it on the table right in front of him. After that, the whole deck is shuffled and each player gets 5 cards.

The remaining deck is placed face down on the table for all players to draw.

Next to the main deck, a new deck with thrown away cards will be formed. When the main deck runs out, the new deck must be taken, properly shuffled and flipped over: this will become the main deck for all to draw.

Object of the game

The object of the game is to be the first player to score 21 points. The first player to get 21 points or more will win the game. A variant of the game could be having to score EXACTLY 21 points in order to win.

Each player builds his "attacking teams" and his "defending team", which are made of Player cards of a specific color. The object is, on the one hand, to build a defending team of the same color as the hoop you are defending to prevent others from scoring against you and, on the other hand, to build attacking teams of the same color as your rivals' hoops to score against them and achieve your 21 points.

In order to score a basket, your attacking team must be made of more Player cards than your rival's defending team, according to the color of the hoop. The attacking team, the defending team and the hoop must have the same color.

How to score a basket:

- It must be your turn and you need to have at least one Ball card in your hand (of 1, 2 or 3 points).
- You must have Player cards on the table (building an attacking team) of the same color as the hoop where you intend to score.
- The defending team is formed by less Player cards than your attacking team.

E.g.: If your rival has the red hoop and 2 red Player cards on the table (building his defending team), you must have at least 3 red Player cards (building your attacking team) on the table and a Ball card in your hand to score a basket.

The game

- Each player must have 5 cards in his hand at the beginning of his turn.
- On each turn you can make just one play: choose to play a card or throw away 2 cards at the most.
- During your turn you can play any type of card by placing it on the table in front of you to build your teams or on some other card depending on its function (check out the roles of the cards in the next section).



• In order to score, the rival must be defending his hoop with Players of the matching color and your Player cards of that same color must be on the table and outnumber his.

1. If the rival has the red hoop you must have more red Player cards on the table than your rival.

E.g.: If the rival with the red hoop has 2 red Player cards on the table (defending the hoop) you must have at least 3 of them to score against him.

2. The basket must be scored during your turn and using the Ball card (1, 2 or 3 points) among the five cards you have in your hand.

3. Once you have scored a basket, you must write down the added points on the notepad and update the results. The Ball card must be put on the discard pile immediately.

• In order to finish your turn you must draw as many cards as you need to have 5 cards in your hand again. Then it is the next player's turn, in clockwise order.

Types of cards

HOOP: At the beginning of the game you must choose the hoop you want to defend and place it on the table right in front of you.

PLAYER: You must place them on your side of the table. They build a team to defend your hoop and to score against a rival (in both cases, only if the hoop has the same color).

PLAYER SUBSTITUTION: You can exchange one Player card of yours for one Player card of any rival. These Player cards must be already played on the table.

5 PERSONAL FOULS: Play the 5 Personal Fouls card to eliminate any Player card of a rival team and send it to the discard pile, along with the 5 Personal Fouls card itself.

FOUL AND DISQUALIFICATION: Play the Foul and Disqualification card to eliminate any Player card of a rival team and send it to the discard pile, along with the Foul and Disqualification card itself. In addition, you get 1 extra point.

TIME-OUT: Play this card during your turn to prevent others from scoring against you for a whole round. When it is your turn again, play normally and send the Time-out card to the discard pile. As long as the Time-out card is on the table, your rivals will not be able to use the Foul and Disqualification card against your Players.



24 SECONDS: Play the 24 Seconds card on any of your rivals to prevent them from playing during their turn. When a player starts his turn with the 24 Seconds card on, he may only send it to the discard pile: he cannot make any play or throw away any cards. As long as a player has the 24 Seconds card on, he will not be able to block their rivals.

BLOCK: The Block card prevents rivals from scoring against you. Play the Block card when a rival tries to score against you with a two or three-point Ball during his turn (one-point Balls CANNOT be blocked). Send the Block card to the discard pile and draw a card from the deck.

BALLS: There are Balls with 1, 2 and 3 points and they are used to score against your rivals. If your attacking Players outnumber the defending Players of the rival (being all of them played on the table and of the same color as the hoop), you can put the ball on the other hoop and add the points of the Ball to your score sheet. Be careful with two and three-point Balls, because your rival could block them. Do not forget to keep track of the score in the notepad.

INSTRUCTIONS



Lastuf Basket est un jeu de cartes pour 2 à 4 joueurs dans lequel vous devrez marquer 21 points dans les paniers des adversaires pour gagner la partie.

Contenu

La boîte contient 1 cahier pour noter les scores des jeux et 82 cartes.



4 Paniers

(4 couleurs différentes : jaune, bleu, rouge et vert)

Changement de joueur

5 Fautes personnelles



32 joueurs de champ

(8 jaunes, 8 bleus, 8 rouges et 8 verts)

Block

Faute disqualifiante



Temps mort

24 secondes

Ballon (1 point, 2 points et 3 points)

Preparation du jeu

Avant de commencer le jeu, chaque joueur doit choisir le panier qu'il souhaite défendre et le placer sur la table juste en face de lui. Pour commencer, le jeu de cartes entier doit être mélangé et chaque joueur doit avoir 5 cartes.

Le jeu est placé face cachée sur la table afin que tous les joueurs puissent piocher des cartes.

À côté du jeu de pioche, un autre jeu est formé avec les cartes défaussées.

Lorsque la pioche est finie, la défausse est mélangée et placée face cachée : celle-ci devient la pioche principale.

Objectif du jeu

Le but du jeu est d'être le premier joueur à marquer 21 points. Le premier joueur à marquer 21 points ou plus est le gagnant de la partie.

Une variante du jeu peut être la suivante : pour gagner vous devez marquer EXACTEMENT 21 points.

Chaque joueur formera son équipe d'attaque et de défense, qui sera composée des cartes Joueur.

L'objectif est, d'autre part, de former une équipe en défense de la même couleur que le panier devant être défendu pour empêcher vos adversaires de marquer, et d'une autre part, de former des équipes d'attaque de la même couleur que les paniers de vos adversaires, afin de marquer et arriver à 21 points.

Afin de marquer un panier, vous devez créer une équipe d'attaque avec un nombre de cartes de Joueur de Champ supérieur au nombre de carte défense de votre adversaire. En fonction de la couleur du but "l'équipe qui attaque", "l'équipe qui défend" et le panier doivent être de la même couleur.

Comment marquer ou faire un panier ?

- **Ce doit être votre tour et vous devez avoir au moins un ballon en main (1, 2 ou 3 points).**
- **Vous devez avoir sur la table des cartes Joueur (formant une équipe d'attaque) de la même couleur que le panier sur lequel vous voulez tirer.**
- **L'équipe qui défend doit avoir moins de cartes Joueur que l'équipe qui attaque.**

Exemple : Si votre adversaire a le panier rouge et 2 cartes Joueur rouges sur la table (formant son équipe de défense), vous devez avoir au moins 3 cartes de joueur rouges (formant votre équipe d'attaque) sur la table, ainsi qu'un ballon pour marquer dans le panier de l'adversaire.

Mecanique du jeu

- Chaque joueur doit avoir 5 cartes en main au début de son tour.
- À chaque tour, vous ne pouvez effectuer qu'un seul mouvement : vous pouvez choisir de jouer une carte ou de défausser un maximum de 2 cartes.
- À votre tour, vous pouvez jouer les différents types de cartes en les plaçant sur la table devant vous pour constituer vos cartes (vous pouvez voir la fonction des cartes dans la section suivante).



· Pour pouvoir marquer un panier, votre adversaire doit défendre le panier avec des joueurs de la même couleur et vous devez avoir plus de cartes Joueur que lui, de la même couleur que le panier visé.

1. Si votre adversaire a le panier rouge, vous devez avoir plus de cartes Joueur rouges sur la table que votre adversaire.

Exemple : Si l'adversaire avec le panier rouge a 2 cartes de joueur rouges sur la table (pour défendre son panier), vous devez en avoir au moins 3 pour pouvoir marquer.

2. Le Panier! doit être réalisé à votre tour et avec la carte Ballon (1, 2 ou 3 points) parmi les 5 cartes de votre jeu.

3. Une fois que vous avez fait Basket! vous devez écrire dans le livre des scores les points marqués et mettre à jour les résultats. La carte Ballon doit immédiatement être placée dans la pile de la défausse.

· À la fin de chaque tour, vous devez tirer suffisamment de cartes pour avoir 5 cartes dans votre jeu et le tour passera au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Types de cartes

PANIER: Au début du jeu, vous devez choisir le panier que vous voulez défendre et le placer sur la table devant vous.

JOUEUR DE CHAMP: Vous devez les placer de votre côté de la table. Ils forment une équipe pour à la fois défendre votre panier et marquer contre un adversaire (dans les deux cas, uniquement si le panier est de la même couleur).

CHANGEMENT DE JOUEUR: Vous pouvez échanger une de vos cartes Joueur de champ contre une carte Joueur de champ d'un autre joueur. Il doit s'agir de cartes de joueur qui sont déjà sur la table.

5 FAUTES PERSONNELLES: Jouez la carte 5 FAUTES PERSONNELLES pour retirer n'importe quelle carte Joueur d'une équipe adverse et placez-la dans la pile de défausse. La carte 5 Faute personnelle ira également dans la pile de la défausse.

FAUTE DISQUALIFIANTE: Jouez la carte Faute disqualifiante pour retirer toute carte Joueur d'une équipe adverse et la placer dans la pile de défausse ; en plus, vous gagnerez 1 point. La carte Faute disqualifiante ira également dans la pile de la défausse.

TEMPS MORT: Jouez cette carte à votre tour et vous les empêcherez de marquer dans votre panier pendant un tour entier. Quand votre tour arrivera, vous devrez jouer normalement et vous placerez la carte Temps mort dans la défausse. Tant que vous avez la carte Temps mort sur la table, aucun joueur ne peut utiliser la carte Faute disqualifiante contre un de vos joueurs.



24 SECONDES: Jouez la carte 24 secondes sur n'importe lequel de vos adversaires afin qu'il ne puisse pas faire de mouvement de son côté. Lorsque le tour d'un joueur arrive et qu'il possède la carte 24 Secondes sur ses cartes, il ne pourra que la placer dans la défausse et ne pourra effectuer aucun mouvement ni se défausser. Tant qu'un joueur détient la carte 24 Secondes il ne pourra pas non plus faire une contre sur ses adversaires.

BLOCK: Avec la carte Block, vous pouvez empêcher un adversaire de marquer un panier contre vous! Jouez le Block lorsque, pendant le tour d'un adversaire, ce dernier tente de tirer au panier avec une carte de type Ballon à 2 ou 3 points (les balles à 1 point ne peuvent PAS vous contrer). Mettez la carte dans la défausse et tirez une carte de la pioche.

BALLON: Il existe des ballons à 1, 2 et 3 points. Ils sont utilisés pour marquer dans le panier de l'un de vos adversaires. Si, de votre côté de la table, vous avez plus de joueurs attaquants de la couleur du panier adverse par rapport à votre adversaire, vous pouvez mettre le ballon dans le panier de l'adversaire et ajouter les points à votre score. Attention aux ballons de 2 ou 3 points, car votre adversaire peut vous contrer. N'oubliez pas de continuer à mettre à jour le score dans le livre des scores.

ANLEITUNGEN



Lastuf Basket est un jeu de cartes pour 2 à 4 joueurs dans lequel vous devrez marquer 21 points dans les paniers des adversaires pour gagner la partie.

Inhalt Die Schachtel enthält 1 Notizbuch zum Aufzeichnen der Spielstände und 82 Karten



Vorbereitung des Spiels

Bevor das Spiel beginnt, muss jeder Spieler den Korb auswählen, den er verteidigen möchte, und ihn direkt vor sich auf den Tisch stellen. Um zu beginnen, mischen Sie den gesamten Kartenstapel und teilen Sie jedem Spieler 5 Karten aus.

Der Stapel wird verdeckt auf den Tisch gelegt, so dass alle Spieler Karten ziehen können.

Neben dem Nachziehstapel wird ein weiterer Stapel abgeworfener Karten gebildet, und wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, wird der abgeworfene Stapel genommen, gründlich gemischt und verdeckt abgelegt: Dies wird der Hauptstapel zum Nachziehen.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler 21 Punkte zu erreichen. Der erste Spieler, der 21 Punkte oder mehr erzielt, ist der Gewinner des Spiels.

Eine Variante des Spiels kann darin bestehen, dass man EXAKT 21 Punkte erreichen muss, um zu gewinnen.

Jeder Spieler bildet eine angreifende und eine verteidigende Mannschaft, die sich aus den Feldspielerkarten jeder Farbe zusammensetzt. Ziel ist es, einerseits ein defensives Team in der Farbe des zu verteidigenden Korbes zu bilden, um zu verhindern, dass dieser einen Korb erzielt, und andererseits ein offensives Team in der Farbe der gegnerischen Körbe zu bilden, um einen Korb zu erzielen und 21 Punkte zu erzielen.

Um einen Korb zu erzielen, muss man eine angreifende Mannschaft mit mehr Feldspielerkarten bilden als der Gegner, der entsprechend der Farbe des Korbes verteidigt: die "angreifende Mannschaft", die "verteidigende Mannschaft" und der Korb müssen die gleiche Farbe haben.

Wie erzielt man ein Tor oder macht einen Korb?

- Sie müssen an der Reihe sein und mindestens eine Kugel in der Hand haben (1, 2 oder 3 Punkte).
- Sie müssen Spielerkarten auf dem Tisch haben (die eine angreifende Mannschaft bilden) der gleichen Farbe wie der Korb, den Sie erzielen wollen.
- Die verteidigende Mannschaft muss weniger Spielerkarten haben als die angreifende Mannschaft.

Beispiel: Wenn dein Gegner den roten Korb und 2 rote Spielerkarten auf dem Tisch hat (die sein verteidigendes Team bilden), musst du mindestens 3 rote Spielerkarten (die dein angreifendes Team bilden) auf dem Tisch und einen Ball auf der Hand haben, um in den Korb deines Gegners zu werfen.

Mechanik des Spiels

- Jeder Spieler muss zu Beginn seines Zuges 5 Karten auf der Hand haben.
- In jedem Zug kannst du nur einen Schritt machen: Du kannst eine Karte ausspielen oder maximal 2 Karten abwerfen.
- Wenn du an der Reihe bist, kannst du die verschiedenen Kartentypen ausspielen, indem du sie auf den Tisch vor dir legst, um deine Teams zu bilden, oder auf eine andere Karte, je nach ihrer Funktion (die Funktion der Karten wird im nächsten Abschnitt erläutert).



· Um einen Korb zu machen, muss der Gegner den Korb mit Spielern der gleichen Farbe verteidigen und man muss mehr Spielerkarten auf dem Tisch haben als der Gegner und die gleiche Farbe wie der Korb haben.

1. Wenn dein Gegner den roten Korb hat, musst du mehr rote Spielerkarten auf dem Tisch haben als dein Gegner.

Beispiel: Wenn der Gegner mit dem roten Korb 2 rote Spielerkarten auf dem Tisch hat (um seinen roten Korb zu verteidigen), müssen Sie mindestens 3 haben, um punkten zu können.

2. Der Korb muss in deinem Zug und mit der Ballkarte (1, 2 oder 3 Punkte) unter den 5 Karten, die du auf der Hand hast, gemacht werden.

3. Sobald Sie einen Korb gemacht haben, müssen Sie die erzielten Punkte eintragen und die Ergebnisse im Punktebuch aktualisieren. Die Ballkarte muss sofort auf den Ablagestapel gelegt werden.

· Am Ende eines jeden Zuges muss man so viele Karten ziehen, dass man wieder 5 Karten auf der Hand hat, und der nächste Spieler ist im Uhrzeigersinn an der Reihe

Arten von karten

KORB: Zu Beginn des Spiels musst du dir einen Korb aussuchen, den du verteidigen willst, und ihn vor dir auf den Tisch stellen.

FELDSPIELER: Du musst sie auf deiner Seite des Tisches platzieren. Sie bilden ein Team, um entweder Ihren Korb zu verteidigen oder einen Korb gegen einen Gegner zu werfen (in beiden Fällen nur, wenn der Korb die gleiche Farbe hat).

SPIELERWECHSEL: Du kannst eine deiner eigenen Feldspielerkarten gegen eine gegnerische Feldspielerkarte tauschen. Es müssen Spielerkarten sein, die bereits auf dem Tisch liegen.

5 PERSÖNLICHE FOULS: Spiele die Karte 5 Persönliche Fouls, um eine Spielerkarte eines gegnerischen Teams zu entfernen und auf den Ablagestapel zu legen. Die Karte mit den 5 persönlichen Fouls kommt ebenfalls auf den Ablagestapel.

DISQUALIFIZIERENDES FOUL: Spiele die Karte Disqualifizierendes Foulspiel, um eine beliebige Spielerkarte eines gegnerischen Teams zu entfernen und sie auf den Ablagestapel zu legen; du erhältst außerdem 1 Punkt. Die Karte mit dem disqualifizierenden Foul kommt ebenfalls auf den Ablagestapel.



TODESZEIT: Wenn du diese Karte in deinem Zug ausspielst, kannst du verhindern, dass sie eine ganze Runde lang in deinen Korb eintunken können. Wenn du wieder an der Reihe bist, musst du dein normales Spiel machen und die Totzeitkarte auf den Ablagestapel legen. Solange du die Karte "Todeszeit" auf dem Tisch liegen hast, darf kein Spieler die Karte "Foul und Disqualifikation" gegen einen deiner Feldspieler einsetzen.

24 SEKUNDEN: Spielen Sie die 24-Sekunden-Karte auf einen Ihrer Gegner aus, so dass dieser in seinem Zug keinen Schritt machen kann. Wenn ein Spieler an der Reihe ist und die 24-Sekunden-Karte hat, darf er sie nur auf den Ablagestapel legen und darf keine Züge machen oder ablegen. Solange ein Spieler die 24-Sekunden-Karte hat, darf er auch keinen Stopper bei seinen Gegnern einsetzen.

GEBLOCKTER SCHUSS: Mit der Karte "Geblockter Schuss" verhinderst du, dass ein Gegner dich mit einem Basketball schlägt! Spielen Sie diese Karte aus, wenn einer Ihrer Gegner am Zug ist und mit einem 2- oder 3-Punkte-Ball in Ihrem Korb punkten will (1-Punkte-Bälle können NICHT gestoppt werden). Lege die Geblockter Schuss Karte auf den Ablagestapel und ziehe eine Karte vom Nachziehstapel.

BALL: Es gibt Bälle mit 1, 2 und 3 Punkten. Diese werden benutzt, um den Ball in den Korb eines Gegners zu werfen. Wenn du auf deiner Seite des Tisches mehr angreifende Spieler in der Farbe des gegnerischen Korbes hast als der Gegner verteidigt, kannst du den Ball in den gegnerischen Korb legen und die Punkte auf dem Ball zu deiner Punktetafel hinzufügen. Seien Sie vorsichtig mit 2- oder 3-Punkt-Bällen, denn Ihr Gegner kann Ihnen einen Stopper verpassen. Vergessen Sie nicht, Ihren Punktestand in der Punktetafel zu aktualisieren.

ISTRUZIONI



Lastuf Pallacanestro è un gioco di carte per 2-4 giocatori in cui bisogna segnare 21 punti nei canestri degli avversari per vincere la partita.

Contenuti La scatola contiene 1 quaderno per tenere il punteggio e 82 carte.



Preparazione del gioco

Prima dell'inizio della partita, ogni giocatore deve scegliere il canestro che desidera difendere e posizionarlo direttamente di fronte a sé sul tavolo. Per iniziare, mescolate l'intero mazzo di carte e distribuite 5 carte a ciascun giocatore.

Il mazzo viene posto a faccia in giù sul tavolo in modo che tutti i giocatori possano pescare le carte.

Accanto al mazzo di carte pescate si forma un altro mazzo di carte scartate e quando il mazzo di carte pescate è esaurito, il mazzo di carte scartate viene preso, accuratamente mescolato e messo a faccia in giù. Questa diventa la pila di estrazione principale.

Obiettivo del gioco

L'obiettivo del gioco è essere il primo giocatore a segnare 21 punti. Il primo giocatore che segna 21 o più punti è il vincitore della partita.

Una variante del gioco può essere quella di segnare **ESATTAMENTE** 21 punti per vincere.

Ogni giocatore forma una squadra di attacco e una di difesa, composta dalle carte giocatore di campo di ciascun colore.

L'obiettivo è formare una squadra difensiva del colore del canestro da difendere, da un lato, per evitare che faccia canestro, dall'altro, formare una squadra offensiva del colore dei canestri avversari per segnare un canestro e 21 punti.

Per segnare un canestro, bisogna formare una squadra d'attacco con un numero di carte giocatore superiore a quello dell'avversario che difende in base al colore del canestro: la "squadra d'attacco", la "squadra di difesa" e il canestro devono essere dello stesso colore.

Come si fa a segnare un gol o a fare canestro?

- Deve essere il vostro turno e dovete avere almeno una palla in mano (1, 2 o 3 punti).
- Sul tavolo devono essere presenti carte giocatore (che formano una squadra d'attacco) dello stesso colore del canestro che si vuole segnare.
- La squadra in difesa deve avere un numero di carte giocatore inferiore a quello della squadra in attacco.

Esempio: Se l'avversario ha il canestro rosso e 2 carte giocatore rosse sul tavolo (formando la sua squadra in difesa), è necessario avere almeno 3 carte giocatore rosse (formando la propria squadra in attacco) sul tavolo e una palla in mano da lanciare nel canestro dell'avversario.

Meccanica del gioco

- Ogni giocatore deve avere 5 carte in mano all'inizio del proprio turno.
- Ogni turno è possibile effettuare una sola mossa: È possibile giocare una carta o scartare un massimo di 2 carte.
- Quando è il vostro turno, potete giocare i diversi tipi di carte posizionandole sul tavolo di fronte a voi per formare le vostre squadre, oppure su un'altra carta a seconda della loro funzione (la funzione delle carte è spiegata nella sezione successiva).



· Per fare canestro, il vostro avversario deve difendere il canestro con giocatori dello stesso colore e voi dovete avere sul tavolo più carte giocatore del vostro avversario e dello stesso colore del canestro.

1. Se il vostro avversario ha il cesto rosso, dovete avere sul tavolo più carte giocatore rosse del vostro avversario.

Esempio: Se l'avversario con il canestro rosso ha 2 carte giocatore rosse sul tavolo (per difendere il suo canestro rosso), bisogna averne almeno 3 per fare canestro.

2. Il canestro deve essere realizzato al proprio turno e con la carta palla (1, 2 o 3 punti) tra le 5 carte che si hanno in mano.

3. Non appena si è realizzato un canestro, è necessario inserire i punti segnati e aggiornare i risultati nel libro dei punteggi. La carta palla deve essere messa immediatamente nel mazzo degli scarti.

· Alla fine di ogni turno, si deve pescare un numero di carte tale da avere di nuovo 5 carte in mano ed è il turno del giocatore successivo in senso orario.

Tipi di carte

CANESTRO: all'inizio della partita, dovete scegliere un canestro da difendere e posizionarlo sul tavolo di fronte a voi.

GIOCATORI IN CAMPO: devono essere posizionati sul proprio lato del tavolo. Si forma una squadra per difendere il proprio canestro o per fare canestro contro un avversario (in entrambi i casi solo se il canestro è dello stesso colore).

CAMBIO DI GIOCATORE: Si può scambiare una carta giocatore di campo con una carta giocatore di campo dell'avversario. Devono essere carte giocatore già presenti sul tavolo.

5 FALLI PERSONALI: Giocare la carta 5 Falli Personali per rimuovere una carta giocatore di una squadra avversaria e metterla nel mazzo degli scarti. Anche la carta con i 5 falli personali va nel mazzo degli scarti.

FALLO DI SQUALIFICA: giocare la carta Fallo di squalifica per rimuovere una carta giocatore di una squadra avversaria e metterla nel mazzo degli scarti; si ottiene anche 1 punto. Anche la carta con il fallo di squalifica va nel mazzo degli scarti.

TEMPO MORTO: se giocate questa carta nel vostro turno, potete impedire loro di attingere al vostro canestro per un intero turno. Quando è di nuovo il vostro turno, dovete effettuare la vostra normale giocata e mettere la carta Tempo Morto nel mazzo degli scarti. Finché la carta Tempo Morto è presente sul tavolo, nessun giocatore può usare la carta Fallo e Squalifica contro uno dei suoi giocatori in campo.



24 SECONDI: giocate la carta 24 secondi su uno dei vostri avversari in modo che non possa fare una mossa nel suo turno. Quando è il turno di un giocatore e ha la carta 24 secondi, può solo metterla sulla pila degli scarti e non può fare o scartare alcuna mossa. Finché un giocatore ha la carta dei 24 secondi, non può nemmeno usare un tiro bloccato sugli avversari.

TIRO BLOCCATO: usa la carta "Tiro bloccato" per impedire a un avversario di colpirti con un pallone da basket! Gioca questa carta quando è il turno di uno dei tuoi avversari di segnare con una palla da 2 o 3 punti nel tuo canestro (le palle da 1 punto NON possono essere fermate). Mettere la carta Tiro Bloccato nel mazzo degli scarti e pescare una carta dal mazzo delle pescate.

PALLA: ci sono palle con 1, 2 e 3 punti. Vengono utilizzati per lanciare la palla nel canestro dell'avversario. Se sul proprio lato del tavolo ci sono più giocatori in attacco dello stesso colore del canestro dell'avversario rispetto a quelli che difendono, si può mettere la palla nel canestro dell'avversario e aggiungere i punti della palla al proprio tabellone. Fate attenzione alle palle da 2 o 3 punti, perché l'avversario può darvi un tiro bloccato. Non dimenticate di aggiornare il vostro punteggio sul tabellone.

INSTRUÇÕES



Lastuf Basket é um jogo de cartas para 2-4 jogadores no qual tem de marcar 21 pontos nos cestos dos seus adversários para ganhar o jogo.

Conteúdo A caixa contém 1 caderno para anotar as pontuações dos jogos e 82 cartas.



4 Cestos

(4 cores diferentes: amarelo, azul, vermelho e verde)

Substituição jogador

5 faltas Pessoais



32 jogadores de campo

(8 amarelos, 8 azuis, 8 vermelhos e 8 verdes)

Block

Falta desqualificante



TimeOut

24 segundos

Bolas (1 ponto, 2 pontos e 3 pontos)

Preparação do jogo

Antes de iniciar o jogo, cada jogador deve escolher qual cesto quer defender e colocá-lo na mesa bem à sua frente. Para começar, você deve embaralhar todo o baralho de cartas e distribuir 5 cartas para cada jogador.

O baralho é colocado com a face para baixo na mesa para que todos os jogadores possam pegando cartas.

Ao lado do baralho a ser sacado, outro baralho será formado com as cartas descartadas e, quando o baralho principal estiver esgotado, deve-se pegar o baralho descartado, embaralhá-lo bem e colocá-lo com a face para baixo: este se tornará o baralho principal para tirar cartas.

Objetivo do jogo

O objetivo do jogo é ser o primeiro jogador a marcar 21 pontos. O primeiro jogador a marcar 21 pontos ou mais será o vencedor do jogo. Uma variante do jogo pode ser que para vencer você deve atingir EXATAMENTE 21 pontos.

Cada jogador formará sua equipe atacante e sua equipe defensora, que será composta pelas cartas de Jogador de Campo de cada cor.

O objetivo é, por um lado, formar uma equipe de defesa da mesma cor da cesta que você tem que defender para evitar que eles te marquem e, por outro lado, formar equipes de ataque das cores das cestas de seus rivais para pontuar neles e conseguir 21 pontos.

Para pontuar, você deve criar uma equipe atacante com mais cartas de Jogador de Campo do que o seu oponente defende de acordo com a cor da cesta: a "equipe atacante", a "equipe defensora" e a cesta devem ser da mesma cor.

Como você consegue marcar ou atirar?

- Deve ser a sua vez e você deve ter pelo menos uma bola na mão (1, 2 ou 3 pontos).
- Deve ter na mesa cartas de Jogador (formando uma equipe atacante) da mesma cor do cesto em que pretende marcar.
- A equipa defensora deve ter menos cartas de jogador do que a sua equipa atacante.

Exemplo: Se o seu adversário tem a cesta vermelha e 2 cartas de jogador vermelhas na mesa (formando sua equipe defensora), você deve ter pelo menos 3 cartas de jogador vermelhas (formando sua equipe atacante) na mesa e uma bola na mão para marcar na cesta do seu rival.

Mecânica do jogo

- Cada jogador deve ter 5 cartas na mão no início da sua vez.
- Em cada vez você só pode fazer uma jogada: você pode escolher jogar uma carta ou descartar no máximo 2 cartas.
- Na sua vez você pode jogar os diferentes tipos de cartas colocando-as na mesa à sua frente para formar suas equipes ou em alguma outra carta dependendo de sua função (você pode ver a função das cartas na próxima secção).



· Para pontuar, o rival deve estar defendendo a cesta com Jogadores da mesma cor e você deve ter mais cartas de Jogador na mesa do que ele e da mesma cor da cesta.

1. Se o adversário tiver a cesta vermelha, você deve ter mais cartas de Jogador vermelhas na mesa do que o seu adversário.

Exemplo: Caso o rival com a cesta vermelha tenha 2 cartas de jogador vermelhas na mesa (defendendo sua cesta vermelha) você deve ter pelo menos 3 para pontuar.

2. O BASKET! Deve ser feito na sua vez e com a carta Bola (1, 2 ou 3 pontos) entre as 5 que você tem na mão.

3. Depois de ter feito basket! você deve escrever no caderno os pontos adicionados e atualizar os resultados. A carta Bola deve ser imediatamente colocada no baralho de descarte.

· Para terminar cada vez, você tem que tirar as cartas necessárias para voltar a ter 5 cartas na mão e a vez passará para o próximo jogador no sentido horário.

Tipos de cartas

CANASTA: No início do jogo você deve escolher qual cesta deseja defender e colocá-la na mesa à sua frente.

JOGADOR DE CAMPO: Você deve colocá-los na sua parte da mesa. Eles formam uma equipe tanto para defender sua cesta quanto para marcar em um adversário (nos dois casos, só se a cesta for da mesma cor).

SUBSTITUIÇÃO DE JOGADOR: Você pode substituir uma carta de Jogador de Campo sua por uma carta de Jogador de Campo de um oponente. Devem ser cartas de Jogador que já foram jogadas na mesa.

5 FALTAS PESSOAIS: Jogue a carta 5 Faltas Pessoais para remover quaisquer cartas de Jogador de uma equipe adversária e colocá-las no baralho de descarte. A carta de 5 Faltas Pessoais também vai para o baralho de descarte.

FALTAS DESQUALIFICANTES: Jogue a carta Falta Desqualificante para remover qualquer carta de Jogador de uma equipe adversária e colocá-la no baralho de descarte; Além disso, você adicionará 1 ponto. A carta de Falta Desqualificante também vai para o baralho de descarte.

TIMEOUT: Jogue esta carta na sua vez e você impedirá aos rivais de marcar na sua cesta por uma rodada inteira. Quando for a sua vez novamente, você deve fazer sua jogada normal e colocar a carta TimeOut no baralho de descarte. Enquanto você tiver a carta de TimeOut na mesa, nenhum jogador pode usar a carta de Falta Desqualifi- cante contra qualquer um dos seus Jogadores.



24 SEGUNDOS: Jogue a carta de 24 segundos em qualquer dos seus oponentes para que eles não possam fazer nenhum movimento na sua vez. Quando chega a vez de um jogador e ele tem a carta de 24 segundos, ele só pode colocá-la no baralho de descarte e não pode fazer nenhuma jogada ou descarte. Enquanto um jogador tiver a carta de 24 segundos, ele também não poderá bloquear seus rivais.

BLOCK: Com a carta Block você evitará que um adversário pratique Basquete! Jogue a carta Block quando, na vez de um dos seus rivais, ele quiser marcar na sua cesta com uma Bola de 2 ou 3 pontos (Bolas de 1 ponto NÃO PODEM ser bloqueadas). Coloque a carta Block no baralho de descarte e pegue uma carta do baralho principal.

BOLA: Existem bolas de 1, 2 e 3 pontos. Eles servem para marcar na cesta de um dos seus rivais. Se na sua parte da tabela tiver mais jogadores atacantes da cor do cesto oposto do que o adversário defensor, pode colocar a bola no cesto oposto e somar os pontos que a Bola indique. Cuidado com as Bolas de 2 ou 3 pontos, pois seu rival pode fazer block. Não se esqueça de atualizar o resultado no caderno.



lastuf

BASKET

Lastufgames S.L.

NIF: B06886527

www.lastuf.com

 lastuf_es

 lastufcom



CE

