

ENFRENTA

Gana

Pablo Martínez Peón

CAMPEONES

Oliver y Benji

El juego de cartas



Aprende a jugar en vídeo



RESUMEN DEL JUEGO

Te dispones a jugar el partido del año: **New Team** vs. **Toho**.

Final del Campeonato Nacional de Secundaria. Asumirás el papel de **Entrenador** del **New Team** de Oliver Atom o del **Toho** de Mark Lenders.

El objetivo del juego será marcar más goles que el equipo contrario. En el caso de que se termine el partido con empate, se procederá a una prórroga. Si se mantiene el empate, ambos equipos se proclaman "Campeones".

CONTENIDO



24 Cartas Iniciales
12 del **N**ew Team y 12 del **T**oho
Diferenciadas por el Título
Plateado



8 Cartas de Motivación
4 del **N**ew Team y 4 del **T**oho
Diferenciadas por el Título
Dorado



26 Cartas de Partido
13 de la **1ª** Parte y 13 de la **2ª** Parte



8 Cartas de Cansancio



6 Cartas de **Disparo Especial**
3 del **N**ew Team y 3 del **T**oho



6 Cartas de **Defensa Especial**
3 del **N**ew Team y 3 del **T**oho

2



2 Cartas de Tarjeta Amarilla
/ Tarjeta Roja



8 Cartas de Fichajes



2 Dados de 6 caras
1 del **N**ew Team y 1 del **T**oho

30 Puntos,
15 del **N**ew Team y 15 del **T**oho
5 de **Disparo**, 5 de **Pase** y 5 de **Defensa**



! Considera **N** / **T** como un 6



1 Marcador de **Posesión** del balón



1 Silbato para recordar quien
hizo el saque inicial



1 Marcador para los goles

EJEMPLO DE CARTA



1 Mazo al que corresponde:



2 Valores de motivación / fichaje

3 Valores de:



4 Título

Cartas Iniciales

Cartas Motivadas

Cartas de Partido / Fichajes

5 Habilidad Opcional 1

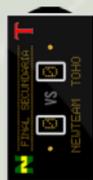
6 Habilidad Opcional 2

7 Acción Obligatoria si se usa la Habilidad Opcional 1

PREPARACIÓN DEL PARTIDO



Espacio para la Zona de Juego del Toho



Espacio para la Zona de Juego del New Team

4



- 1 Separa las cartas de Partido de cada parte, baraja ambos mazos de 13 cartas por separado y elimina 1 al azar de cada uno de ellos, depositándolas en la caja del juego sin mirarlas.
Pon el mazo de la 1ª parte entre ambos Entrenadores y revela las 4 primeras cartas, colocándolas a un lado del mazo constituyendo el Terreno de Juego. Deja el mazo de la 2ª parte junto a la caja.
- 2 Coloca al alcance de los Entrenadores las cartas de Cansancio y las Tarjetas Amarillas / Rojas.
- 3 Cada Entrenador cogerá 5 fichas de **Disparo**, **Pase** y **Defensa** que formarán parte de su reserva.
- 4 Cada Entrenador cogerá sus cartas de **Disparo Especial** y de **Defensa Especial** y las colocará cerca de su Zona de Juego.
- 5 Cada Entrenador baraja las 12 cartas de su equipo (11 de jugadores y 1 de afición) y las coloca frente a si, constituyendo su Mazo de Robo.

PRIMER PARTIDO

Para un primer partido, en el caso de que quisieras jugar con niños o un partido más corto y simplificado:

Elimina de los mazos de Partido las siguientes cartas marcadas con un asterisco blanco:



1ª Parte

Control de Balón y Avance

Consejos de Roberto y Jeff

A por el Título

Parada Especial

2ª Parte

Control de Balón y Avance

Motivación por jugar con Japón

El Árbitro pita Falta

Sustitución

Elimina también las cartas de Afición de ambos equipos y las de Cansancio.



5

Después sigue las instrucciones de preparación del partido desde el punto 1 de la página 4.



JUGAR UN PARTIDO

Para jugar un partido, los Entrenadores se enfrentarán en una 1ª parte, tras la que habrá un descanso y dará comienzo la 2ª y última parte del partido.

SAQUE INICIAL



Sortea la **Poseción** de balón lanzando el Marcador de Posesión del balón. El equipo ganador decidirá si comienza a jugar el partido o lo hace el Entrenador rival.

El Entrenador cuyo equipo realice el saque inicial situará el Marcador de Posesión en su zona de juego y será el Entrenador **Atacante**.



Además, colocará el Silbato en su zona de juego para recordar quien sacó en la 1ª parte.

El Entrenador que no posee el balón, pasará a ser el Entrenador **Defensor**.

6

1ª PARTE

Cada una de las dos partes, transcurre de la misma forma, jugando 6 rondas de forma consecutiva hasta que se acaben las **Cartas de Partido** y el **Tiempo de Descuento**.

Una ronda se compone de:

FASE DE ROBO

Cada Entrenador roba de su Mazo de Robo hasta tener 4 cartas y las mantiene en secreto. Si no hay cartas suficientes en el mazo, roba las que haya, baraja las cartas de su Pila de Descarte y crea un nuevo mazo de robo con el que se completará la mano de 4 cartas.



Si comienzas la ronda con 4 o más cartas de la ronda anterior, no robas cartas.

El **Defensor** roba una de las 4 cartas de **Partido** reveladas en el Terreno de Juego o, si lo prefiere, roba la primera carta oculta del mazo de cartas de **Partido** y la incorpora a su mano con lo que dispondrá de 5 cartas.

El **Atacante** roba una de las cartas restantes reveladas en el Terreno de Juego o bien roba la carta superior del mazo de **Partido** y de igual manera la incorpora a su mano de cartas.

FASE DE OFENSIVA

Empezando por el **Atacante**, cada Entrenador juega un turno realizando los 2 siguientes pasos en orden:

1. Decide entre:

- a. Jugar 1 carta de su mano en su Zona de Juego frente a él. Esta carta quedará descubierta y podrá resolver cualquier Habilidad Opcional de la carta jugada.



No podrás resolver las Habilidades Opcionales de cartas jugadas en anteriores turnos

- b. Pasar. – No juegas carta y guardas para la siguiente ronda las que tuvieras en la mano.



Si decides pasar ya no podrás jugar más cartas esta ronda

2. Cuenta las cartas jugadas en las Zonas de Juego de ambos Entrenadores y si hay menos de 9 cartas jugadas, cede el turno al Entrenador rival, que vuelve a resolver los 2 pasos de la Fase de Ofensiva. Si hay 9 cartas jugadas, pasa a **Fin de la Fase**.



No se puede jugar una 10ª carta aunque una Habilidad lo permita.

FIN DE LA FASE: La fase termina cuando ambos Entrenadores pasan o cuando hay 9 cartas en total en las Zonas de Juego de ambos Entrenadores (no se cuentan cartas eliminadas durante el turno).



Si alguna de las 9 cartas es eliminada en ese momento, se podrá seguir jugando hasta alcanzar de nuevo las 9 cartas en las ZONAS DE JUEGO.

7

T
Yolanda



Zona de Juego del New Team



N
Pedro

Ejemplo de Fin de la Fase Ofensiva:

Yolanda juega a Lucas Milton como su 5ª carta, completando las 9 cartas en las Zonas de Juego de ambos Entrenadores. Ahora Yolanda decide eliminar la carta del partido usando la Habilidad Opcional de Lucas Milton (Puedes eliminar esta carta del partido). Como consecuencia hay 8 cartas en las Zonas de Juego y Pedro tendrá la opción Jugar una 9ª carta o Pasar.

Reglas a tener en cuenta en la fase de Ofensiva:

- La resolución de las **Habilidades Opcionales** es voluntaria por el Entrenador que juega la carta y dependiendo del momento del partido no siempre es posible resolverlas.
- Algunas **Habilidades Opcionales** de las cartas permiten añadir puntos, desde la reserva del jugador, de **Disparo**, **Pase** o **Defensa** y tenerlos disponibles para utilizarlos en la resolución de la **Fase de Disparo/Pase**.
- Las **Habilidades Opcionales** de las cartas se han de aplicar a lo largo del turno en el que se han jugado, no pudiendo resolverse posteriormente.



Excepción: la posibilidad de repetir la tirada del dado y la habilidad del portero puede usarse al final de la Fase de **Disparo/Pase** para tratar de cambiar el resultado de la misma.

- Una Fase de Ofensiva podría acabar antes de que haya 9 cartas en las Zonas de Juego en el caso de que ambos Entrenadores pasen o bien por la resolución de alguna **Habilidad Opcional**.

FASE DE DISPARO/PASE

1. El equipo **Defensor** solo realiza la acción de **Defensa** y suma todos los valores de **Defensa** de sus cartas en su Zona de Juego.
2. El equipo **Atacante** suma los valores de **Disparo** o **Pase** y elige que acción va a realizar para enfrentarse a la **Defensa** del equipo rival.
3. Empezando por el **Atacante**, ambos Entrenadores deciden si utilizan sus puntos disponibles para mejorar su acción de **Disparo** o **Pase** y **Defensa** . Cada punto gastado, otorga un +1 al tipo de acción correspondiente.
4. Cada equipo tira simultáneamente un dado y sumarán su valor al total de su acción.
5. El equipo con mayor valor es el ganador de la ronda. En caso de empate el equipo **Atacante** gana la ronda.

Algunas **Habilidades Opcionales** pueden cambiar el resultado de la **Fase de Disparo/Pase** (siempre que la carta se haya jugado en esa ronda):



- **JOHNNY MASON / DANNY MELLOW.**- Permite repetir una tirada que se haya ejecutado esta ronda, incluido la habilidad de otro jugador / portero.



- **ALAN CROCKER / ED WARNER.**- Si estás **Defendiendo** y has perdido la Resolución de Fase contra un **Disparo**, puedes intentar parar el balón.

RESOLUCIÓN DE LA FASE:

- Si ganas una acción de **Disparo**, marcas GOL.
- Si ganas una acción de **Pase**, mantienes la posesión del balón.
- Si ganas una acción de **Defensa** le arrebatas la Posesión al rival, adquiriendo el marcador de Posesión del Balón para indicarlo. Ahora eres el Entrenador Atacante.



Ejemplo de resolución de fase:

1º. Yolanda es la Entrenadora del **Toho** y está en **Defensa**.

Calcula los valores de **Defensa** del **Toho**: $0+2+3+2=7$, sumando los valores al lado del icono

2º. Pedro es el Entrenador del **New Team** y es el Atacante.

Calcula los valores de **Disparo** del **New Team**: $1+3+0+0-2=2$

Calcula los valores de **Pase** del **New Team**: $1+4+0+1-2=4$

Pedro decide si **Dispara** o **Pasa**. Debido a que tiene mejores valores de **Pase**, decide **Pasar**.

3º. Gastar puntos:

Pedro, aunque tiene 5 puntos de **Pase** decide gastar sólo 3. $\rightarrow 4+3=7$

Yolanda, decide gastar 1 de sus puntos de **Defensa** . $7+1=8$

4º. Ahora cada Entrenador lanza su dado y suma el valor obtenido al total anterior.

Pedro obtiene 3 en el dado, obteniendo una puntuación final de $7+3=10$.

Yolanda por el contrario obtiene un 6, ocasionando un resultado final de $8+6=14$

5º. Una vez efectuados los pasos anteriores, la puntuación del **Toho** es mayor a la del **New Team** por lo que recupera la posesión del balón y pasa a ser el equipo Atacante.

FASE DE DESCARTES:

1. Ambos Entrenadores descartan todas las cartas jugadas a sus respectivas Pilas de Descartes.
2. Si quedan cartas en el Mazo de Partido de la 1ª Parte, se procederá a rellenar el Terreno de Juego hasta que queden visibles 4 cartas en el mismo.



Comienza una nueva ronda desde la fase de robo (página 6).

TIEMPO DE DESCUENTO:

En el momento en el que se roben las dos últimas cartas de PARTIDO del Terreno de Juego comienza el **Tiempo de Descuento**.

El juego continúa hasta que el equipo **Atacante** pierda la posesión del balón o marque un gol. En ese momento, se acabará esta parte del partido.

Si el equipo **Atacante** gana la acción de **Pase**, se jugarán rondas sin nuevas cartas de **Partido**, por lo que cada equipo sólo usa las 4 cartas robadas de su Mazo de Robo.

10

DESCANSO

Tras la 1ª parte tiene lugar el descanso. Cada Entrenador vuelve a formar su Mazo de Robo barajando las cartas que aun queden en dicho mazo junto con las de la Pila de Descarte y las que tuviera en su mano al final de la 1ª Parte. Los Puntos de **Disparo**, **Pase** y **Defensa** obtenidos se mantienen a disposición de los Entrenadores.



Ten en cuenta que las cartas del Mazo de la 1ª Parte que no hayan sido eliminadas formarán parte de los Mazos de Robo de ambos equipos durante la 2ª parte.



En esta 2ª parte el saque inicial lo realiza el equipo contrario al de la 1ª parte. El juego acaba al completar el **TIEMPO de DESCUENTO** de esta 2ª parte.

GANAR EL PARTIDO

Al final de la 2ª parte quien haya marcado más goles gana el partido. Si finaliza en empate, tendrá lugar una **Prórroga**.

PRÓRROGA

Para la disputa de la prórroga cada Entrenador **vuelve a barajar todas sus cartas y forma un nuevo Mazo de Robo** y comienza una ronda en la que no se cogen nuevas cartas de **Partido**. Por lo tanto, cada equipo en cada ronda jugará con 4 cartas.

! Durante la prórroga, el límite de cartas en una ronda es de 7 cartas en vez de 9.

La prórroga consta de 2 partes con **2 rondas** cada una. Al igual que en el partido, en la última ronda de cada parte, el Entrenador Atacante seguirá jugando hasta marcar un gol o perder la posesión del balón.

! **Aviso:** Usa el marcador de saque inicial para contabilizar la ronda de juego en la que os encontráis, ya que este tiene los valores de 1ª y 2ª parte.

El Entrenador que comenzará siendo Atacante en la Prórroga será elegido al azar.

Si el empate persiste, al acabar la prórroga, ambos Entrenadores habrán ganado el Campeonato de Secundaria.



OTRAS REGLAS DEL JUEGO

CARTAS ESPECIALES



TARJETA AMARILLA

Cuando un Entrenador la recibe debe colocarla en su **Zona de Juego** y dejarla ahí hasta el final del partido aplicando sus penalizadores en todas las jugadas, incluido la jugada en la que recibe la tarjeta amarilla.

La tarjeta amarilla puede quitarse con la Habilidad Opcional de la carta **SUSTITUCIÓN**.

La tarjeta amarilla no cuenta para el límite de 9 cartas jugadas por ronda.



TARJETA ROJA

Cuando un equipo recibe una segunda tarjeta amarilla teniendo otra en juego, voltea la tarjeta amarilla para dejar visible la tarjeta roja. La tarjeta roja es permanente para todo el partido.

La tarjeta roja tampoco cuenta para el límite de 9 cartas jugadas por ronda.

12



CONTROL DEL BALÓN Y AVANCE

Si el Entrenador **Atacante** usa la **Habilidad Opcional** de esta carta, todas las cartas en las Zonas de Juego de ambos Entrenadores irán a sus respectivas Pilas de Descarte.

El Entrenador **Atacante** realiza la acción de **Pase** con éxito, manteniendo la **Posesión** y comenzando una nueva ronda.



Quando se aplica la Habilidad Opcional esta carta se eliminará del partido.



ED WARNER / ALAN CROCKER

A diferencia del resto de cartas, esta habilidad solo se activará si la carta Ed Warner / Alan Crocker está en la Zona de Juego del equipo **Defensor**.

Si el Entrenador **Atacante** ha marcado un gol, el equipo **Defensor** tendrá una última oportunidad de evitarlo tirando un dado.

Si saca 1, atrapa el balón y gana la **Posesión**, con un 2-3, despeja a **Córner** y el equipo **Atacante** mantiene la **Posesión** y con un 4-6 el equipo **Atacante** marca un gol.



LESIÓN

El Entrenador que use esta carta descartará al azar una carta **de la mano del rival** que irá a la Pila de Descartes del Entrenador afectado.

DISPAROS Y DEFENSAS ESPECIALES



DISPARO ESPECIAL

Esta **Habilidad Opcional** sólo puede usarla el Entrenador Atacante y sólo si juega la carta de su equipo.

Si el Entrenador Atacante usa la **Habilidad Opcional** de esta carta, las Zonas de Juego de ambos Entrenadores irán a sus respectivas Pilas de Descarte y se aplica el **Disparo Especial**.



Cuando se aplica la **Habilidad Opcional** esta carta se eliminará del partido.

Para aplicar el **Disparo Especial**, el Entrenador Atacante elegirá en secreto una de las 3 cartas de **Disparo Especial**, mientras que el Entrenador **Defensor** elegirá una de sus 3 cartas de **Defensa Especial**.

Simultáneamente, cada Entrenador revelará la carta escogida y comprobarán si el Entrenador **Defensor** consiguió detener el tiro del Entrenador Atacante.

Si la carta del **Defensor** indica que bloqueó el tiro, el **Defensor** pasará a tener la posesión del balón. Si no lo consiguió, el Entrenador Atacante anotará un gol e igualmente pasará la posesión del balón al equipo **Defensor**.

Ejemplo de resolución de Disparo Especial:

Yolanda, la jugadora Atacante, ha jugado la carta de **Disparo Especial** del Toho.

Yolanda elige en secreto la carta **Chilena del Tigre**.

Pedro elige en secreto la carta **Harper bloquea el Tiro del Tigre**.



Ambos muestran a la vez las cartas escogidas y como el **New Team** no ha jugado la carta que paraba la **Chilena del Tigre**, el **Toho** marca gol. Ahora el **New Team** tendrá la posesión del balón y jugará como Atacante.



Ayuda visual: para facilitar la resolución del **Disparo Especial** te puedes fijar en el nombre y/o el color de fondo de ambas cartas.

REGLAS AVANZADAS

CARTAS DE MOTIVACIÓN

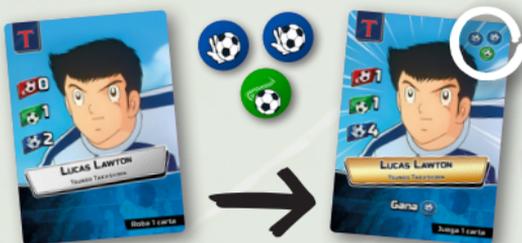
En cualquier momento del partido, un Entrenador puede motivar a uno o varios jugadores que hayan sido jugados esa ronda gastando los puntos indicados en la esquina superior derecha de la carta.

En ese momento se sustituye la carta que se encuentra en la Zona de Juego por la carta correspondiente del jugador motivado.

Aplica en ese momento los nuevos valores de la carta incorporada, pudiendo incluso ejecutar sus **Habilidades Opcionales** de la nueva carta.

Ejemplo de Motivación

T
Yolanda



Yolanda decide motivar a Lucas Lawton por lo que deberá gastar 2 puntos de **Defensa** y 1 de **Pase** como indica la esquina superior derecha de la carta.

Elimina la carta inicial de Lucas Lawton devolviéndola a la caja y juega en su Zona de Juego la carta motivada.

Como Lucas Lawton acaba de ser jugado, Pedro podrá aplicar las **Habilidades Opcionales** de esta nueva carta jugada.

ÉXITO ASEGURADO

Si en la resolución de la FASE DE **Disparo/Pase**, un Entrenador saca un 6 en el dado y el otro 1, el Entrenador que ha sacado un 6 gana la acción de juego independientemente de la suma total de su jugada.

Un Entrenador puede volver a tirar el dado si tiene en ese momento en juego a Johnny Mason o Danny Mellow y ejecuta su **Habilidad Opcional** y así poder evitar la aplicación del éxito asegurado o intentar conseguirlo.



FICHAJES

Se incluyen en el juego una serie de jugadores que no jugaron el partido de la Final de Secundaria entre el **New Team** y el **Toho**. Sin embargo, existe la posibilidad de incluirlos para esta nueva final.

Para ello, baraja, roba 4 de ellos y los colocas a un lado de la mesa, a la vista de ambos Entrenadores. El resto, volverán a la caja y no jugarán este partido. Estos jugadores están disponibles para ambos Entrenadores.

Se fichan pagando los puntos de **Disparo**, **Pase** o **Defensa** indicados en la esquina superior derecha de la carta en cualquier momento de tu turno.

Hay dos tipos de Fichajes:



Porteros (Teo y Benji). Deben reemplazar a otro portero ya jugado.



Jugadores de Campo (Everett, Callahan, Ross, Baker, Yuma y Derrick). No reemplazan a otros jugadores. Simplemente se añaden a la Zona de Juego siempre que no se haya alcanzado el límite de 9 cartas jugadas, en cuyo caso no se podrán fichar.

AGRADECIMIENTOS

Este juego que tienes entre manos no hubiera sido posible sin la ayuda de muchas personas. En primer lugar, quiero citar la ayuda de Guillermo, mi hijo y el decisivo interés, apoyo y entusiasmo de Anastasio de PIF Games.

También han sido muy importantes las opiniones y orientación de Víctor "Wislander", la disponibilidad y paciencia de Óscar del Reino del Norte, las brillantes ideas de Dandra Games y de muchos compañeros de la Asociación Ludo y al espíritu constructivo y positivo de Piru.

Con el miedo de dejarme a alguien, quiero citar expresamente a: los amigos del Reino del Norte de Alcobendas: Iván, Lalo, Javi, Javibal, Antonio, Miguel, Miguel León, Alberto, Gema, Carlos, Goyo, Kafer, Marcos y muchos más...

A mi familia, a todos mis sobrinos, a Ana, Leticia y Olga. A Mike de Cuarto de Juegos, Toni de las Bellota, Luis de Draco Ideas, a los chicos de la Ludoteca Maldita, Óscar de La Cúpula y a todos los fans de la serie...

... porque todos, en mayor o menor medida, han ayudado a que el juego sea lo que es ahora.

SECUENCIA DE JUEGO

1 FASE DE ROBO

- Cada entrenador roba cartas de su Mazo de Robo hasta tener 4 cartas en total.
- Empezando por el entrenador **Defensor** y seguido por el **Atacante**. Roba 1 carta del Terreno de Juego o 1 al azar del Mazo de Robo del Partido.

2 FASE DE OFENSIVA

- Primero el **Atacante**. Se alternan los Entrenadores:
 1. Jugando cartas hasta que haya 9 entre ambas Zonas de Juego, o
 2. Pasando (si Pasas no puedes volver a jugar cartas esta ronda).

3 FASE DE DISPARO/PASE

- Los entrenadores suman sus valores de **Disparo**  / **Pase**  (Atacante) y **Defensa**  (Defensor).
- El **Atacante** elige hacer un **Disparo**  o un **Pase** .
- El **Atacante** anuncia si gasta puntos en la jugada actual, seguido, el **Defensor**.
- Ambos Entrenadores lanzan un dado simultáneamente.
- RESOLUCIÓN: Suma los valores de las cartas + puntos gastados + tirada del dado (Si hay empate, gana el **Atacante**).

	Éxito Atacante	Éxito Defensor
PASE	Mantiene Posesión	Roba Posesión
DISPARO	GOL	Roba Posesión

16

4 FASE DE DESCARTES

- Se descartan las cartas y puntos jugados.

ACLARACIONES SOBRE HABILIDADES OPCIONALES

- **Eliminar Carta.**- La carta se devuelve a la caja.
- **Descartar Carta.**- La carta va a la Pila de Descarte del jugador al que pertenece.
- **Jugar carta.**- Llevarla de la mano, del Mazo de Robo o de la Pila de Descarte a la Zona de Juego de tu equipo y ejecutar sus **Habilidades Opcionales**.
- **Gana**  Gana un punto de **Disparo** o un punto de **Pase**.
- **Gana**  Gana un punto de cada tipo.
- **Gana 2x**  Aplica dos veces el efecto de ganar puntos, iguales o distintos entre si.

CRÉDITOS

Autor: Pablo Martínez Peón

Editor: Anastasio Martínez León

Diseño Gráfico:  ESTUDIO

Desarrollo: 



PIF GAMES



ENOKI FILMS CO., LTD.

B&R360
BRANDS & RIGHTS 360