



COUNTER ATTACK
THE FOOTBALL STRATEGY BOARD GAME



REGLAS DE JUEGO

COUNTER ATTACK

THE FOOTBALL STRATEGY GAME



¿QUÉ HAY DENTRO DE LA CAJA?

Reglas de juego

- 2 guías rápidas
- 1 tablero
- 46 cartas de jugadores
- 4 cartas de árbitros
- 22 piezas de jugadores

• 2 balones

- 4 tarjetas amarillas
- 4 tarjetas rojas
- 4 fichas de lesiones
- 2 relojes de arena
- 2 dados
- 2 reglas



90 MINS



2 PLAYER



AGE 10+

PARA GUÍAS, TRADUCCIONES DEL MANUAL, VIDEO Y PACKS
DE EXTENSIÓN, VISITE:

COUNTERATTACKGAME.COM



ctrattackgame

// ¡BIENVENIDOS AL PARTIDO MÁS GRANDE DE LA TEMPORADA!

Solamente mirando a los jugadores en el túnel antes de salir al campo de juego uno puede ver sus nervios, y esto no es una sorpresa, dada la importancia de la ocasión. ¡Deberán estar en su mejor forma para ganar esta noche!

ESTO ES COUNTER ATTACK... Y TÚ ERES EL MANAGER.

¿Podrás manejar la presión de decidir cada movimiento en el campo de juego? ¿Tu estrategia se derrumbará frente a tu rival, o podrás imponer tu plan de juego y gambetear su camino hacia la victoria?

Counter Attack es un juego de estrategia para 2 personas. Aprender las reglas lleva aproximadamente 30 minutos ¡Pero dominarlas puede ser otra historia!

DURACION DEL JUEGO

La preparación del juego lleva aproximadamente 10 minutos. Para jugar el juego en su versión más completa, elige tiempos de 45 minutos, como un partido de fútbol real.

OBJETIVO DEL JUEGO

Hay una sola cosa que debes hacer para ganar – ¡anotar más goles que tu oponente! Y, como en la vida real, los juegos se pueden decidir mediante tiempo extra o penales, si ninguno de los dos puede romper el empate.

TABLA DE CONTENIDOS

COMENZANDO A JUGAR 1

Tu equipo 2

Eligiendo tu equipo 4

Utilizando las habilidades 5

La Zona de Influencia 6

El campo / La regla de distancias 7

REGLAS BASICAS 8

Si eres nuevo en el juego 9

La fase de movimiento 10

Pases 12

Disparos 14

Balón Suelto 16

El Portero 18

Cabeceando 20

Entradas y Gambetas 22

Falta! 23

Balón Parado 24

La decisión del árbitro es final 27

Guía Paso a Paso 28

REGLAS AVANZADAS 32

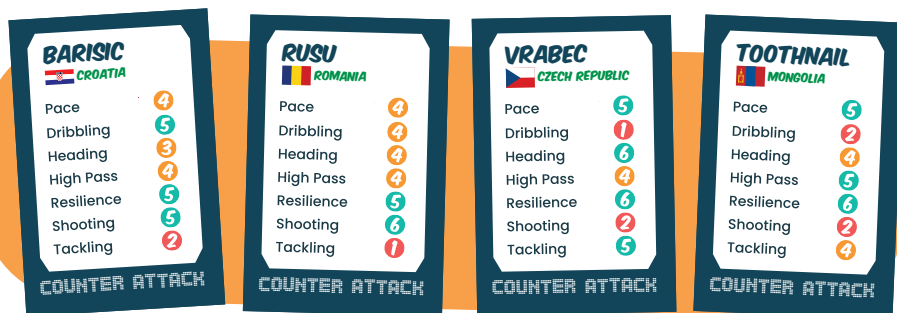
TIEMPO EXTRA 37

COMENZANDO A JUGAR

**EN ESTA SECCIÓN TE
PRESENTAREMOS TUS JUGADORES,
LAS DEMÁS PIEZAS DE JUEGO, Y TE
MOSTRAREMOS ALGUNAS
FORMACIONES PARA QUE TU EQUIPO
LLEGUE A LA GLORIA.**

TU EQUIPO

Un buen manager necesita comprender la táctica y estrategia, tener una pizca de suerte y un equipo con jugadores de calidad! Veamos a los jugadores que formarán parte de tu equipo.



En muchas situaciones de partido, deberá tirar el dado para crear un puntaje combinado con la habilidad de tu jugador.

JUGADORES DE CAMPO

VELOCIDAD (PACE)

Determina cuantos hexágonos el jugador puede desplazarse en una Fase de Movimiento.

GAMBETA Y ENTRADAS (DRIBBLING & TACKLING)

Cuando un oponente intenta quitarte la pelota, la habilidad de gambeta se enfrenta a la habilidad de entradas del oponente.

CABECEO (HEADING)

Se usa en un duelo por un pase alto entre jugadores, o contra la tirada del arquero para atajar la pelota (en caso de que sea un cabezazo a meta).

PASE ALTO (HIGH PASS)

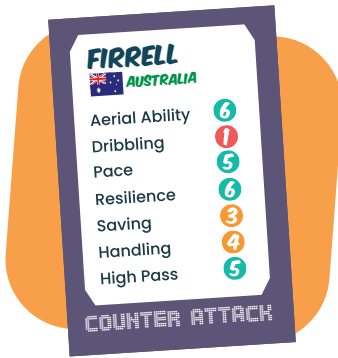
Necesitas sacar un puntaje total (habilidad + dado) de 8 o más para lograr un pase largo exitoso y más de 9 para lograr un pase largo.

RESISTENCIA (RESILIENCE)

Cuando tu jugador recibe una falta, tira el dado. Si el número es igual o mayor a la resistencia de tu jugador, éste se ha lesionado y su velocidad se reduce en 2.

REMATE (SHOOTING)

Si la suma de la habilidad de remate y la tirada de dado es mayor que el resultado de la atajada del arquero ¡has anotado un gol! ¡GRITALO!



PORTEROS

HABILIDAD AÉREA (AERIAL ABILITY)

Se utiliza cuando el arquero va a buscar una pelota alta. Si el rival gana el duelo ¡ te anotan un gol!

ATAJADAS (SAVING)

Ver Remate en JUGADORES DE CAMPO.

ATRAPAR (HANDLING)

Si tu arquero ataja un disparo, tira un dado. Si el resultado es igual o mayor a tu habilidad de atrapar, consigues despejar el balón al tiro de esquina. Si es menor, has atrapado el balón.

VELOCIDAD, RESISTENCIA, PASE ALTO Y GAMBETA

Ve las descripciones en JUGADORES DE CAMPO.



ARBITROS

TOLERANCIA (LENIENCY)

La tolerancia determina si tu jugador recibirá un tarjeta luego de cometer una infracción.

Si un jugador comete una infracción, tira el dado. Si el resultado es un número mayor o igual al de tolerancia, ¡el jugador recibe una tarjeta amarilla!

Hay momentos en el juego donde podrás recibir una tarjeta roja. Puedes mirar la página de Faltas para aprender más.

ELIGIENDO TU EQUIPO

Un equipo está compuesto por 16 jugadores: 1 arquero, 10 jugadores y 5 suplentes. Aquí te mostramos como elegir equipos al comienzo del juego

PORTEROS

Coloca las tarjetas de arquero boca abajo y elijan tú y tu rival una cada uno.

JUGADORES DE CAMPO

Mezcla las cartas y coloca 4 de ellas boca arriba. Elige 1 de estas cartas y tu oponente elige la siguiente. Luego vuelve a elegir una carta y tu rival toma la última. Repite este proceso con el resto de los jugadores, turnándose quien elige primero. Continúa hasta que los dos tengan 15 jugadores de campo.

A continuación tendrás que elegir quienes serán los 11 jugadores que componen tu formación inicial, y quienes serán los 5 suplentes. Debes asignar un número de camiseta de 1 – 11 a cada jugador y colocar las cartas de jugador en su correspondiente sitio en ambos lados del campo de juego.

ARBITRO

Coloca las cartas de árbitro y elige una al azar. Ubica la carta boca arriba, al costado del campo de juego.



Coloca tus jugadores al borde del campo de juego. Durante una Fase de Movimiento, mantén registro de qué jugadores has movido deslizando la carta del jugador hacia arriba. Resetea las cartas al final de la Fase de Movimiento

UTILIZANDO LAS HABILIDADES

¿Dónde deberías poner tus jugadores en el campo para aprovechar sus habilidades? ¡Es tu decisión! Sin embargo, aquí te mostramos cómo ubicar a algunos jugadores para ayudarte a entender cómo funcionan las habilidades.



Con un nivel muy alto de gambeta y un nivel muy bajo de entradas, Ruiz es claramente un jugador atacante. Pero con un bajo nivel de cabeceo y un nivel decente de disparo, Ruiz sería mucho más letal en los costados. Su velocidad de 6 lo hace letal en los contraataques, para tomar a la defensa desprevenida...

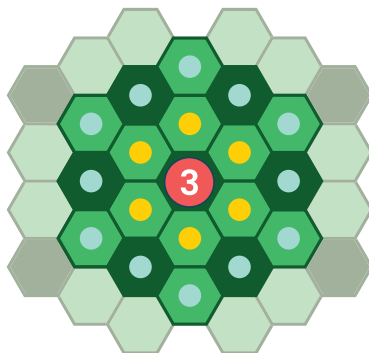
Delgado es un polifuncional: no destaca en ninguna habilidad, pero es bueno en varias. Su nivel decente de gambeta implica que puede mantener el balón en su posesión y evitar la mayoría de las entradas. Además su buena velocidad lo haría más adecuado para el mediocampo, aunque también podrías considerar usarlo como defensor lateral.



Si nos basamos en las habilidades de entradas y cabeceo, Longo es un defensor típico. No muchos delanteros podrán gambetearlo, pero ten cuidado con su velocidad. Quizás este italiano defendería mejor con una línea defensiva retrasada.

LA ZONA OF INFLUENCIA

Cada jugador en Counter Attack puede influir en el espacio que los rodea inmediatamente dentro del campo de juego. Llamamos a esta área Zona de Influencia. En este ejemplo, el jugador 3 es un defensor.



3

TU JUGADOR

- Ningún jugador puede moverse a través o terminar en este mismo hexágono
- Un pase estándar es interceptado si pasa a través de este hexágono
- Si un remate pasa a través de este hexágono, tirás un dado: con 5 o 6 podés desviarlo

LOS 6 HEXÁGONOS

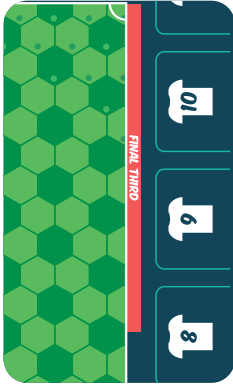
- Si un rival entra en alguno de estos hexágonos, sacá un 6 con el dado para quitar la pelota y recuperarla
- Si un pase atraviesa alguno de estos hexágonos, sacá un 6 con el dado para interceptar el balón
- Si un jugador intenta cabecear el balón en uno de estos hexágonos ¡tu jugador puede intentar ganar el duelo!
- Si un remate atraviesa alguno de estos hexágonos, tenés que sacar un 6 para desviar el remate

A DOS HEXÁGONOS DE DISTANCIA

- Si se intenta cabecear la pelota en este espacio, tu jugador puede intentar ganar el duelo, pero con una penalidad de -1 sobre el resultado del dado.

EL CAMPO

El campo de juego esta compuesto por cientos de hexágonos. Durante el juego moverás tus jugadores por ellos mientras pasas la pelota, rematas, y anotas goles.

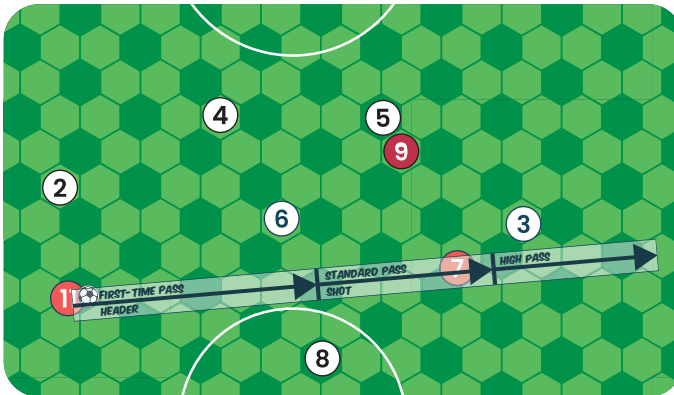


EL TERCIO FINAL

Si la pelota se encuentra en uno de los tercios finales del campo, y cualquier acción ha finalizado, todos los jugadores en el tercio opuesto obtienen un movimiento libre de 6 hexágonos cada uno. El equipo atacante mueve sus jugadores primero

LA REGLA DE DISTANCIAS

La regla muestra qué tan lejos uno puede pasar, cabecear y rematar. Ubica la regla directamente sobre el jugador que tiene la pelota. La regla también se usa para determinar si el pase que quiere hacer puede ser interceptado, o si su remate puede ser desviado. Mira las reglas de pase y desvíos para aprender más



Rojo 11 tiene la pelota y quiere hacer un pase estándar a Rojo 7. La regla de distancia muestra que el pase es posible. También podemos ver que el camino de la pelota no atraviesa a un jugador Blanco o la Zona de Influencia de un jugador Blanco, así que el pase no puede ser interceptado

REGLAS BÁSICAS

**EL FUTBOL ES UN JUEGO SIMPLE,
ASÍ COMO LO ES EL COUNTER
ATTACK. LEA ESTA SECCIÓN PARA
SABER COMO PASAR LA PELOTA,
AVANZAR, REMATAR Y ¡ANOTAR
GOLES!**

SI ERES NUEVO EN EL JUEGO...

- **MANTÉN LA GUÍA RÁPIDA DE JUEGO A MANO**
- **APRENDE A DOMINAR LA FASE DE MOVIMIENTO**
- **NO USES EL RELOJ DE ARENA EN EL PRIMER TIEMPO**
- **USA SÓLO LAS REGLAS BÁSICAS, DEJA LAS REGLAS AVANZADAS PARA LOS SIGUIENTES JUEGOS.**
- **NO USES PASE ALTO O PASE LARGO AÚN**
- **¡USA LAS DEMÁS REGLAS!**

¡ARRANCA EL JUEGO!

Antes de que el juego comience, ordena tus jugadores en tu campo, cada jugador en un hexágono diferente. Puedes colocar tus jugadores como quieras, pero si necesitas inspiración, mira las formaciones en la base de la caja

Ahora, tira una moneda para decidir quien comienza el partido. El ganador coloca un jugador en el punto central. Coloca la pelota sobre ese jugador. El equipo atacante puede tener varios jugadores en el círculo central, el equipo que defiende no puede tener ninguno en esa área.

Antes de que el equipo atacante empiece el juego, ambos managers pueden reajustar sus formaciones rápidamente. Una vez hecho esto, el juego comienza con el equipo atacante haciendo un pase estándar a cualquier posición del campo de juego.

FASE DE MOVIMIENTO

Una Fase de Movimiento representa un instante en el campo de juego. El manager atacante puede empezar una Fase de Movimiento después de cada acción excepto por un Pase Alto. Una Fase de Movimiento puede seguir a otra si el manager atacante lo desea.

La Velocidad de cada jugador determina que tan lejos pueden desplazarse en una Fase de Movimiento (por ejemplo, un jugador con Velocidad de 6 puede moverse hasta 6 hexágonos durante una Fase de Movimiento). Los jugadores no pueden atravesar hexágonos ocupados por otros jugadores.

Durante una Fase de Movimiento, siga la secuencia 4-5-2:

PASO 1 El manager atacante mueve 4 jugadores

PASO 2 El manager defensor mueve 5 jugadores

PASO 3 El manager atacante mueve 2 jugadores nuevos, hasta un máximo de dos hexágonos cada uno

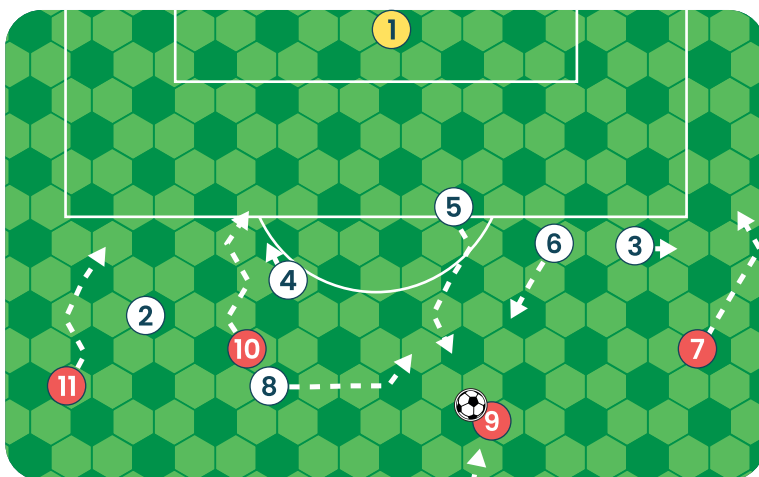
Durante la Fase de Movimiento, si el jugador en posesión de la pelota la posiciona a una distancia de 1 hexágono de un oponente, el defensor puede robar la pelota si tira un 6 con el dado, si falla el atacante puede moverse a través de la zona de influencia del defensor, pero el defensor solamente tiene 1 oportunidad para recuperar la pelota en cada Fase de Movimiento



SI ESTÁ JUGANDO CON UN MANAGER MUY LENTO, PUEDE ACELERAR EL JUEGO UTILIZANDO EL RELOJ DE ARENA. SI SU Oponente NO MUEVE SUS JUGADORES ANTES QUE PASEN LOS 60 SEGUNDOS, ¡SU TURNO SE HA TERMINADO!

ACCIONES DE LA FASE DE MOVIMIENTO

- No se puede hacer un pase durante la Fase de Movimiento, tienes que esperar hasta que la fase haya terminado. Sin embargo, puedes hacer un Remate Rápido si tu jugador ingresa dentro del área con la pelota en su poder.
- Si el manager defensor coloca un jugador a una distancia de 1 hexágono de la pelota, puede intentar recuperar la pelota. Pare el reloj de arena durante el intento de robo de pelota.
- Si el defensor recupera la pelota durante una Fase de Movimiento, la posesión cambia de equipo y la Fase de Movimiento presente se termina inmediatamente



Rojo 9 tiene posesión de la pelota. El equipo Rojo mueve primero. Los jugadores 9, 11, 10 y 7 se mueven según su Velocidad.

El equipo Blanco luego mueve los jugadores 8, 4, 5, 6, y 3. De esta forma, Rojo 10 y 7 ahora están en fuera de juego. Ningún jugador queda suficientemente cerca para quitarle la pelota a Rojo 9.

Ahora el equipo atacante mueve 2 jugadores más hasta 2 hexágonos cada uno. Los jugadores que se han movido en este momento no pueden haber sido movidos previamente

PASES

Hay 3 tipos de pases en las Reglas Básicas. Las marcas en la regla de distancia muestran que tan lejos cada pase puede ir. Sostén la regla sobre el jugador en posesión de la pelota y apúntala en la dirección en la que quieres hacer el pase

PASE ESTÁNDAR

Un Pase Estándar va por el suelo. El pase no puede atravesar oponentes (vea Zona de Influencia). Si el camino de la pelota pasa a menos de un hexágono de distancia de un defensor, ese jugador puede tirar un 6 con el dado e interceptar la pelota.

PASE ALTO

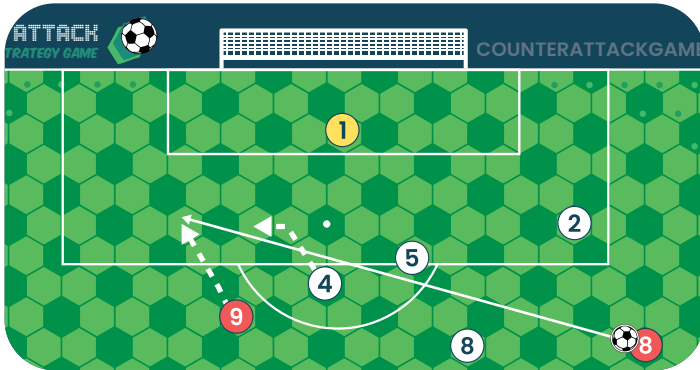
Utilizando la Regla de Distancia, calcula a dónde quiera pasar la pelota. Coloque la pelota sobre el hexágono. Pero si tu oponente está a 1 hexágono del jugador que hace el pase y directamente en el camino del pase, el pase no puede realizarse.

Luego, cada equipo cada equipo puede repositionar 1 jugador hasta 3 hexágonos mientras el balón está en el aire. Si el Pase Alto entra al área, el arquero también puede desplazarse 1 hexágono. El balón siempre debe ser apuntado para caer en un hexágono donde esté uno de tus jugadores.

Tira el dado y agrega el número al atributo de Pase Alto de tu jugador. Un resultado combinado de 8+ es necesario para un pase alto preciso.

- Si el Pase Alto es preciso, todos los jugadores dentro del rango de dos hexágonos pueden saltar a buscar por la pelota. .
- **Si el Pase Alto no es preciso**, sigue las instrucciones de la sección Balón Suelto.

Un pase alto debe ser cabeceado. Ver la sección Cabeceando para aprender más.



Rojo 8 quiere cruzar la pelota al área para Rojo 9. Rojo 9 se mueve 3 hexágonos después de que el pase sale. Blanco 4 también se mueve 3 hexágonos. Blanco 4 no puede alcanzar a Rojo 9 pero sí puede competir por el cabeceo con un -1 sobre el valor del dado. Rojo 8 tira el dado y combina el número con el atributo de Pase Alto. Se necesita un valor combinado de 8+ . Rojo 9 y Blanco 4 ahora pueden competir por cabecear la pelota.

PASE LARGO

Un pase largo puede ir a cualquier hexágono en el campo, o sea que no se necesita la Regla de Distancias. ¡Sin embargo, hay algunas limitaciones!

No puedes:

- Hacer un pase largo desde un tercio final al otro.
- Hacer el pase si hay un rival en algún hexágono adyacente al tuyo y además bloquearía la trayectoria del balón.

El balón:

- No puede terminar a 5 hexágonos o menos de cualquiera de tus jugadores.
- No puede terminar en cualquier hexágono que esté junto a un oponente

Cuando intentes un pase largo hay que tirar un dado para saber si es preciso. Tira el dado y agrega el número al atributo de Pase Alto de tu jugador. Un resultado combinado de 9 es necesario para un pase alto preciso. **Si el Pase Largo no es preciso,** sigue las instrucciones de la sección Balón Suelto

Después que se hace un pase largo. El manager defensor puede mover su arquero de acuerdo a su Velocidad. El juego se vuelve a iniciar con una Fase de Movimiento, con el equipo atacante moviéndose primero.

REMATES

Para determinar si puedes rematar o no, utiliza la Regla de Distancia. Todos los Remates son considerados precisos, pero los defensores pueden bloquear la pelota (vea sección de Balón Suelto).



El Remate es un duelo entre el jugador atacante y el portero.

- Los remates de afuera del área reciben una penalidad de -1 sobre el valor del dado
- Los Remates Rápidos reciben una penalidad de -1 sobre el valor del dado
- Si el Remate se ejecuta desde fuera del área, el arquero puede desplazarse 1 hexágono antes de realizar la atajada.

RECUERDA..

- La penalidad máxima sobre el valor del dado es -2
- Si hay empate, sigue las reglas de Balón Suelto.
- Si el resultado combinado del atacante es superior ¡ha anotado un gol!

Si el resultado del Portero es superior, tira un dado

- Si el resultado es igual o superior al atributo de Atrapar del portero, éste desvía el balón y se reanuda con tiro de esquina.
- Si el resultado es inferior al atributo de Atrapar del portero, éste toma el balón.

Si el balón es atrapado, el arquero toma posesión del balón y se convierte en el equipo atacante.

En la sección "El Portero" podrás saber qué hacer cuando obtengas el balón



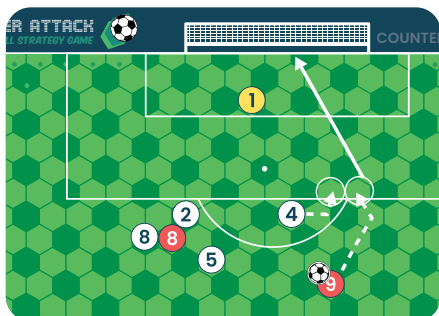
El portero atajó un disparo y luego tiró un dado para saber si lo pudo atrapar. Una tirada de 1 es más bajo que el valor de Atrapar de Walker, ¡eso significa que el balón ha sido atrapado!

REMATE RÁPIDO

Un Remate Rápido aprovecha el elemento sorpresa a costa de la precisión. Puedes hacerlo cuando:

- En una Fase de Movimiento si tu jugador tiene el balón dentro del área grande
- Justo después de un pase, ya sea dentro o afuera del área grande.

Se aplican las mismas reglas que para los Remates, pero la habilidad de Remate del jugador recibe una penalidad de -1. Justo antes de que el Remate Rápido se haga, se permite que 1 defensor o el arquero se mueva dos hexágonos en un intento de interceptar la pelota (vea “Balón Suelto”)



Rojo 9 entra al área grande con el balón, evitando la zona de influencia del defensor.

Como Rojo 9 está en el área, el jugador puede sacar un Remate Rápido.

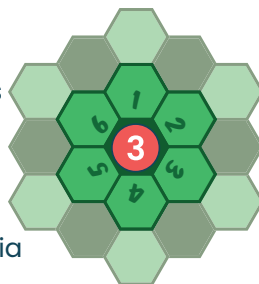
El equipo Blanco puede mover un jugador 2 hexágonos antes del Remate Rápido para intentar bloquearlo.

El portero también puede moverse un hexágono porque el balón entró al área.

BALÓN SUELTO

Estas instrucciones determinan en qué hexágono queda el balón cada vez que:

- Un defensor desvía un disparo con éxito
- Un pase alto o un pase largo son imprecisos
- Una entrada, cabezazo o remate terminan en empate



Mira los números 1-6 impresos en la imagen (y en el campo). Te ayudarán a determinar hacia dónde saldrá el balón. El balón se desvía desde el centro del incidente (por ejemplo, donde el balón se suponía que tenía que caer, o desde donde el defensor hizo la entrada o el desvío)

Tira un dado para determinar hacia dónde se desvía el balón. Si tiras un 3, el balón se desviará en la dirección del 3, y así con el resto.

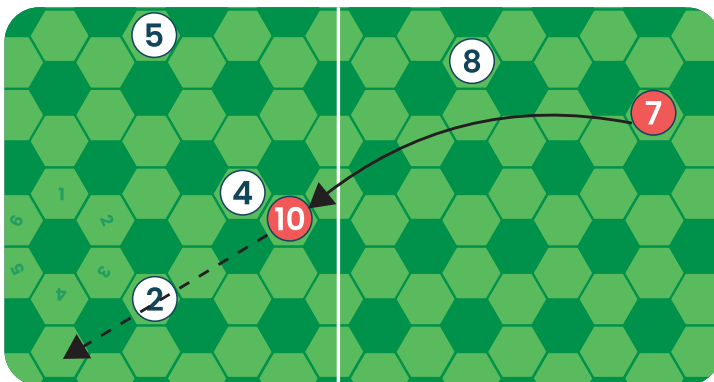
Para determinar la distancia del desvío, tira otro dado. El resultado te dirá cuántos hexágonos se desvía. Empieza a contar desde el incidente del desvío.

- **Si el balón atraviesa un hexágono ocupado**, ese jugador toma posesión del balón. Vuelve a jugar como si hubieras ganado una entrada.
- Si el balón no atraviesa ningún hexágono ocupado hasta terminar el desvío, continúa con la Fase de Movimiento en curso, o empieza una nueva con el equipo atacante moviéndose primero.

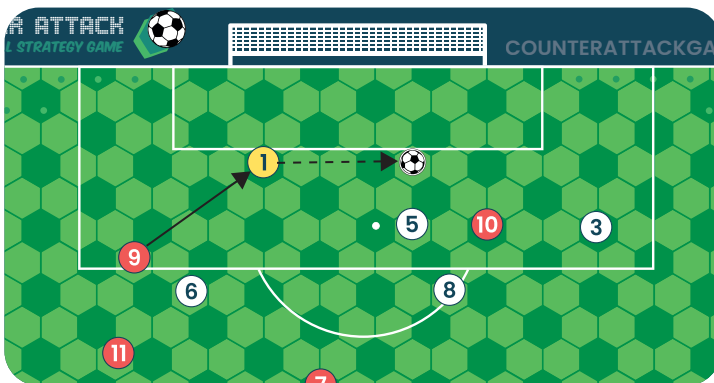
¡Se puede anotar un gol mediante un balón suelto! Si el balón pasa a un hexágono del portero, éste necesita sacar un 5 o 6 en la tirada para atajarlo! Si pasa a más de un hexágono del portero, este no puede ser atajado.

CÓMO DESVIAR REMATES

Si el remate pasa por un hexágono ocupado por un defensor, saca un 5 o 6 para desviar. Si pasa a un hexágono de diferencia, saca un 6 para desviar.



Rojo 7 intenta un pase alto a Rojo 10 (línea recta). El pase es impreciso, así que para determinar dónde va el balón, tiras un dado por la dirección y otro por la distancia. El resultado es 5 para el primero y 5 para el segundo (línea punteada). Pero como el balón pasa por un hexágono ocupado (Blanco 2) antes de llegar a su destino, el equipo blanco pasa a tener posesión del balón. Blanco 2 controla el balón y el juego sigue con una Fase de Movimiento, un pase o un tiro (si estuviera cerca del arco rival).



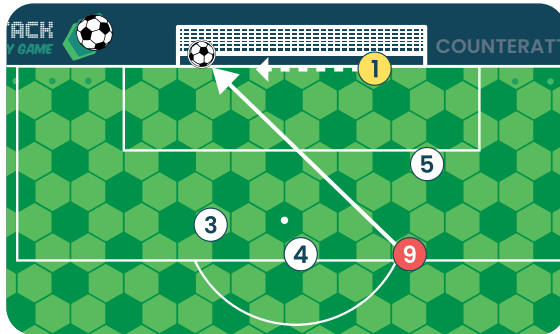
Rojo 9 dispara al arco y la tirada de Atajar del portero es igual a la tirada de Remate del delantero, desviando el balón. Tiras un 1 para dirección y un 4 para distancia. El balón va suelto a través del área hasta su destino final. El equipo Rojo no ha terminado su Fase de Movimiento, así que Rojo 10 podría moverse hacia el balón y disparar.

EL PORTERO

El arquero, como cualquier otro jugador, puede moverse en la Fase de Movimiento. Tu arquero además se puede mover un hexágono extra cada vez que el balón entre al área grande.

POSICIONAMIENTO PARA ATAJAR UN REMATE

Tu arquero puede tirarse 3 hexágonos en paralelo a la línea del arco para atajar la pelota. ¡Si un tiro pasa a 4 o más hexágonos, no puedes atajarlo!



Rojo 9 dispara al arco. El portero sólo puede tirarse 3 hexágonos paralelo a la línea de gol, ¡entonces es un gol!

DESPUES DE ATAJAR UN DISPARO (Y RETENER EL BALÓN)

El Portero tiene dos opciones:

- Patear el balón. Antes de que el portero patee, cualquier jugador que esté en el mismo tercio final se puede mover hasta seis hexágonos. El equipo del arquero se mueve primero.
- Sacar rápido con la mano. Ningún jugador se puede mover antes. El pase viaja lo mismo que un pase estándar y no puede ser interceptado.

Si eliges patear el balón, deberás tirar el dado y sumarlo al atributo de Pase Alto del portero, debiendo sumar 8 o más para que sea preciso. El balón puede ir a cualquier lado del campo salvo el tercio final opuesto. Si el pase es impreciso, sigue las instrucciones de "Balón Suelto"

Ambos equipos pueden mover un jugador hasta 3 hexágonos mientras el balón está en el aire. Si un defensor está a suficiente distancia para ir a por el cabezazo (por ejemplo, a 2 hexágonos de donde cae el balón), entonces el juego sigue con un cabezazo. Si no hay un defensor cerca para buscar el cabezazo, el jugador atacante puede continuar con un cabezazo o una Fase de Movimiento.

SALTANDO POR UN CENTRO

Si tu oponente tira el centro al área, tu portero puede ir a buscar el balón. Si el balón caerá a un hexágono de tu posición, puedes tener un duelo contra tu oponente usando tu habilidad aérea. (ver Cabezazo). Si el centro caerá a dos hexágonos de tu arquero, tu tirada sufrirá una penalización de -1.

Si el atacante gana el duelo, ¡es un gol! Si tú ganas el duelo, el juego continúa como si hubieras atrapado el balón (ver Después de atajar el disparo).

INTERCEPTANDO UN PASE

Si un pase cruza directamente a través del hexágono donde está tu arquero, éste interceptará automáticamente el balón. Si el pase cruza a un hexágono de tu arquero, deberás sacar un 5 o un 6 en la tirada para interceptar el balón.

TIRARSE A LOS PIES DE UN ATACANTE

Si un atacante intenta gambetear a tu arquero, éste puede tratar de tirarse a sus pies. Puedes tirarte 3 hexágonos en cualquier dirección, paralelo a la línea de gol. Tu tirada debe sumarse a tu atributo de Atajadas y compararla a la tirada del atacante sumada a su atributo de Gambeta.

También puedes tirarte a los pies del atacante durante una Fase de Movimiento si te mueves a un hexágono adyacente. Sin embargo, si tiras un 1 en cualquiera de las dos situaciones, ¡has cometido una falta!.

CABECEANDO

Un pase alto debe ser seguido por un cabezazo. No hay límites al número de jugadores de cada equipo que puedan ir a cabecear un centro. Si un jugador puede o no ir a cabecear la pelota depende de qué tan lejos esté de donde caerá el balón

- Jugadores a 1 hexágono o menos pueden ir a cabecear la pelota
- Jugadores a 2 hexágonos pueden ir a cabecear pero con penalización de -1

Usa la Regla de Distancias para evaluar qué tan lejos el cabezazo puede ir

Los porteros también pueden ir a buscar un pase alto si están lo suficientemente cerca, usando su Habilidad Aérea. ¡Pero si pierden el duelo, el atacante marca un gol!

En todas las instancias, sigue las instrucciones de "Balón Suelto", si hay un empate



CABEZAZOS AL ARCO

Los cabezazos al arco no pueden ser bloqueados o interceptados por defensores. Si el atacante le ganó el duelo a un defensor, sólo el portero puede tirar un dado para tratar de atajar. El atacante no vuelve a tirar el dado.

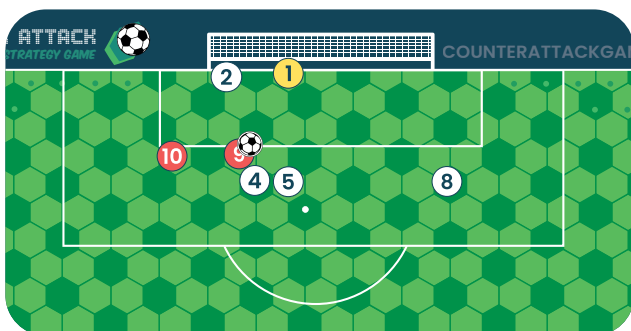
PASES DE CABEZA

Los pases de cabeza no pueden ser interceptados, pero no puede haber dos pases de cabeza consecutivos.

Si el defensor gana el duelo aéreo, el balón debe ser despejado de cabeza. Usa la Regla de Distancias para ver qué tan lejos puede ir. Este despeje no puede ser interceptado. El equipo que despeja es ahora el equipo atacante.

LUEGO DE UN CABEZAZO

Los jugadores que saltaron a cabecear no pueden moverse en la Fase de Movimiento siguiente.



Un Pase Alto preciso ha llegado a Rojo 9. Blanco 4 puede ir a por el cabezazo. Blanco 5 y Rojo 10 pueden ir a por el cabezazo, pero ambos tendrán penalización de -1 porque están a dos hexágonos de donde cae el balón.

Blanco 2 está muy lejos para ir a cabecear. Si algún atacante (Rojo) gana el cabezazo, el Portero tira el dado y suma su habilidad de de Atajar. El atacante no vuelve a tirar. Si su tirada es más alta que la del Portero ¡Ha marcado un gol!

GAMBETA Y ENTRADAS

Una entrada es un duelo entre el defensor y el atacante. Una entrada puede intentarse si un defensor se mueve a un espacio adyacente al del atacante que lleva el balón durante una Fase de Movimiento.



- Si sucede un empate, sigue las instrucciones de la sección “Balón Suelto”.
- Si el defensor saca un 1, el atacante puede seguir jugando o pedir una falta.

Si el resultado del atacante es más alto, la entrada no es exitosa. El jugador atacante puede ubicarse en cualquier hexágono alrededor del defensor. Recuerda que varios defensores pueden intentar una entrada en la misma Fase de Movimiento.

Si el resultado del defensor es más alto, la entrada es exitosa y la posesión del balón cambia. El defensor puede ser reposicionado en cualquier hexágono adyacente al del jugador al que le acaba de hacer la entrada. La Fase de Movimiento termina y el juego continúa



NO NECESITAS HACER UNA ENTRADA, ¡SÓLO TIENES QUE PONERTE EN EL CAMINO DE TU RIVAL! SI EL ATACANTE ENTRA EN TU ZONA DE INFLUENCIA, PUEDES ROBARLE EL BALÓN TIRANDO UN 6 EN EL DADO. ESE JUGADOR SÓLO TIENE UNA CHANCE DE ROBAR EL BALÓN DURANTE CADA FASE DE MOVIMIENTO, COMO EN UNA ENTRADA REGULAR. ¡SI TIRAS 1 ES UNA FALTA!

¡FALTA!

Si el defensor tira un 1 con el dado cuando intenta quitar la pelota, entonces ha cometido una infracción. El atacante ahora tiene 2 opciones: tomar el tiro libre/penal o continuar jugando.

Aún si el atacante decide continuar, debe tirar el dado para determinar si su jugador se ha lesionado, y el oponente debe tirar el dado para verificar si su jugador recibe una tarjeta amarilla. Si decide para el juego y tomar el tiro libre/penal, vea la sección "Balón Parado"

DETERMINAR SI HUBO UNA LESIÓN

El manager atacante tira el dado. Si el número es mayor o igual al atributo de Resistencia del jugador, entonces el jugador está lesionado. La Velocidad de un jugador lesionado se reduce por 2 por el resto del partido. Coloque una ficha de lesión sobre la carta del jugador. Puede sustituir al jugador cuando el juego se frena.



DETERMINAR SI HUBO TARJETA AMARILLA

Tira el dado. Si la tirada es igual o mayor al valor de Tolerancia del árbitro ¡el jugador que ha cometido la infracción recibe una tarjeta amarilla! Todo jugador que reciba una segunda tarjeta amarilla recibe una tarjeta roja y debe abandonar el campo de juego inmediatamente, y no podrá retornar al partido, en dicho caso el equipo atacante no podrá continuar el juego, deberá reanudarse con un tiro libre o penal. El equipo del jugador terminará el resto del partido con un jugador menos

FALTA DE ULTIMO RECURSO

Si el defensor ha cometido falta y ha frenado una clara oportunidad de gol, ¡entonces pueden ser sancionados con roja directa!

Una oportunidad de gol clara es aquella donde ningún defensor puede alcanzar al atacante en la Fase de Movimiento antes de que éste tenga la oportunidad de disparar al arco.

Tira el dado. Si la tirada es igual o mayor al valor de Tolerancia del árbitro ¡el jugador que ha cometido la infracción recibe una tarjeta roja! Si la tirada es inferior, sólo recibe una amarilla.

BALON PARADO

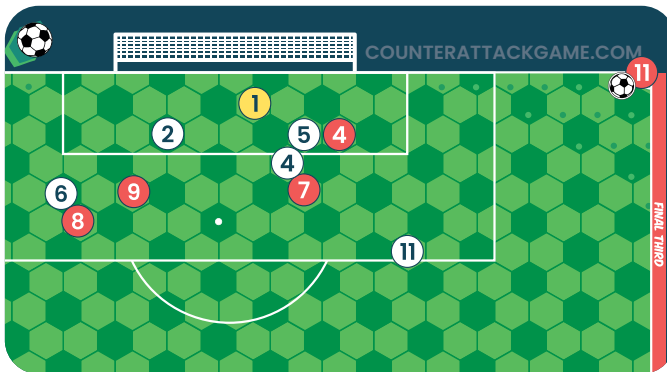
Cuando cualquier balón parado es concedido, ambos equipos pueden reposicionar su portero de forma inmediata.

TIRO DE ESQUINA

Si un tiro de esquina es concedido, elige un jugador para sacarlo. Ubícalo en la esquina correspondiente junto con el balón. Ahora cada manager puede reposicionar seis jugadores, tomando turnos de 2 jugadores por vez. El equipo atacante mueve primero.

El juego continúa con un pase alto o un pase bajo. Un pase alto puede ser enviado a cualquier hexágono dentro del área grande porque no hay límite de distancia. Los tiros de esquina son siempre precisos. La jugada deberá continuar con un cabezazo.

Si prefieres un pase bajo, el balón sólo puede moverse la distancia que puede recorrer un pase de primera.



Es un tiro de esquina para los Rojos. El equipo Rojo selecciona un jugador para sacar el tiro de esquina y luego los managers se turnan para reposicionar seis jugadores cada uno.

En este ejemplo, todos los jugadores Rojos están bien marcados dentro del área, salvo el Rojo 9. Si el pase alto va hacia el Rojo 9, Blanco 2 tendría un -1 al saltar a cabecear el balón.

Si el balón va hacia Rojo 4, tanto Blanco 5 como Blanco 4 pueden saltar a cabecear el balón. Blanco 2 tendría un -1 al saltar a cabecear el balón porque está a dos hexágonos de distancia.



¡SI VAS A SACAR EL TIRO DE ESQUINA, NO TE OLVIDES DE TU DEFENSA!

LATERAL

Un lateral se puede conceder luego de un pase alto o un pase largo impreciso, o un balón suelto. El equipo atacante elige un jugador del campo para sacar el lateral y entonces se completa la Fase de Movimiento antes que se reanude el juego. Si el manager atacante lo desea, se puede ejecutar una Fase de Movimiento extra antes de reanudar el juego. El balón puede moverse la distancia que puede recorrer un cabezazo.

¿TIRO LIBRE O PENAL?

Si una falta es cometida en un hexágono que está parte dentro y parte fuera del área de penal, la falta siempre se considera que ocurrió dentro del área de penal

PENAL

Si una infracción es cometida dentro del área de penal, el manager atacante puede elegir seguir jugando o tomar el penal. En un penal, ambos equipos pueden reposicionar todos sus jugadores. Solamente 2 jugadores (el atacante que toma el penal y el arquero defensor) pueden estar dentro del área de penal. .

Un penal es un duelo entre el delantero (Remate) y el arquero (Atajada): ¡el resultado del arquero debe ser al menos 2 puntos superior al del delantero para atajar la pelota!



TIRO LIBRE

El atacante elige el jugador que sacará el tiro libre y lo ubica junto al balón donde fue cometida la falta. Cualquier rival a dos hexágonos o menos de ese lugar, deberá ser movido dos hexágonos en dirección hacia su arco.

Luego de ello, se reposicionan los jugadores:

- El atacante elige y posiciona 2 jugadores.
- El defensor elige y posiciona 2 jugadores.
- El atacante elige y posiciona 2 jugadores.
- El defensor elige y posiciona 2 jugadores.
- *El atacante elige y posiciona 3 jugadores.*
- El defensor elige y posiciona 2 jugadores.

En resumen, el defensor coloca 6 jugadores y el atacante coloca 7. Los jugadores pueden ser movidos más de una vez en la secuencia de arriba.

Ahora el atacante elige si pasar o tirar al arco. Si el tiro es posible (mídelo con la Regla de Distancias), agrega una tirada de dados al atributo de Remate de tu jugador para determinar si el tiro es preciso:

- **Si el resultado es 9 o superior**, el tiro es preciso. Ningún defensor puede bloquearlo. Sólo el portero puede intentar atajarlo (ver Remate)
- **Si el resultado es inferior a 9**, cualquier defensor en el camino del disparo puede intentar bloquearlo (ver Balón Suelto).

RECUERDA...

Si el resultado de la tirada es inferior a 9, aún puedes anotar ... y no olvides que un tiro de afuera del área grande sigue teniendo una penalización de -1.

FUERA DE JUEGO

Si un atacante queda en fuera de juego, el juego se reanuda con un tiro libre para el equipo rival donde el jugador quedó en posición prohibida.

SUSTITUCIONES

Un manager puede sustituir cuando el juego se frene por un balón parado. El jugador que ingresa toma el número del que ha dejado el campo.

¡LA DECISION DEL ARBITRO ES FINAL!

Si tú y tu rival no pueden ponerse de acuerdo en si un pase ha sido interceptado, una falta de último recurso ha sido cometida, o cualquier diferencia en las reglas, haz que el árbitro tome la decisión

Cuando tú y tu oponente no estén de acuerdo, miren la carta de árbitro y dejen que el manager del equipo que ataca tire el dado.

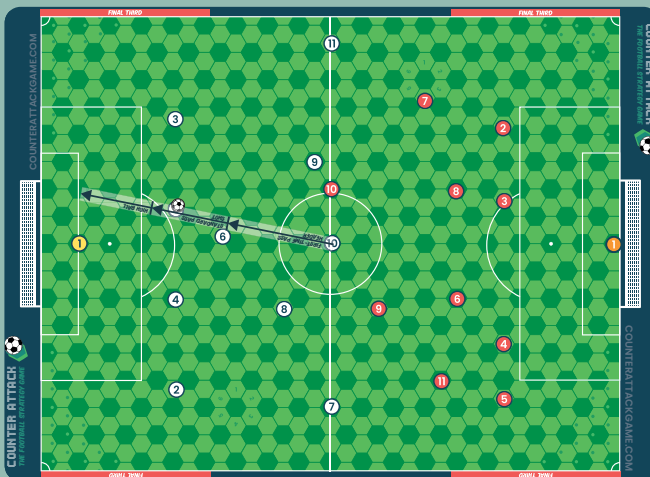
- Si la tirada es igual o superior a la Tolerancia del árbitro, entonces éste ha dictaminado en favor del equipo atacante.
- Si la tirada es inferior a la Tolerancia del árbitro, entonces éste ha dictaminado en favor del equipo defensor.



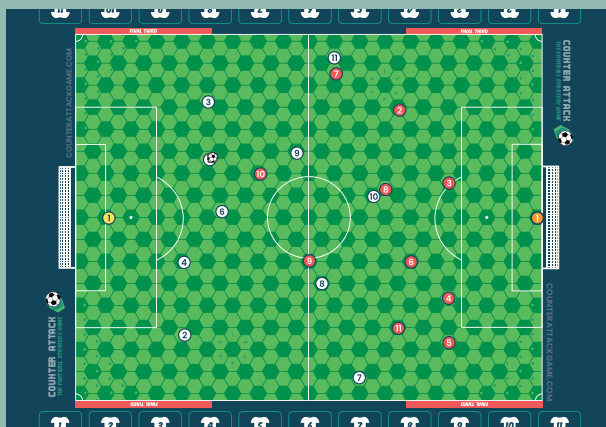
En este ejemplo, los 2 managers no pudieron ponerse de acuerdo sobre una decisión, entonces le preguntaron al árbitro. El atacante tiró un cinco, que es más alto que la Tolerancia del árbitro, así que la decisión va para el equipo atacante.

UNA GUIA PASO-A-PASO

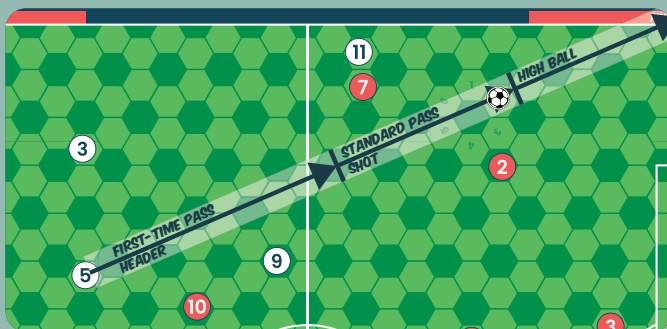
¡Aprende a jugar Counter Attack con esta guía paso-a-paso a la mayoría de los movimientos del juego!



(1) Los equipos están alineados y los Blancos arrancan el juego con un pase a Blanco 5. El pase estándar se mide con la Regla de Distancias.



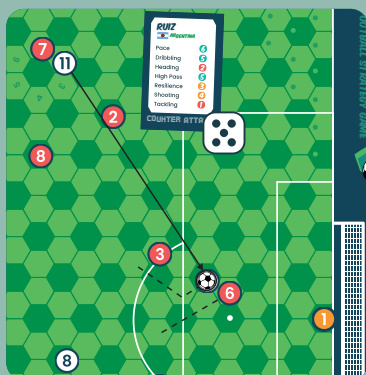
(2) Los Blancos piden Fase de Movimiento. Los Blancos mueven 4 jugadores de acuerdo a su Velocidad. Los Rojos mueven 5 de acuerdo a su velocidad, y por último los Blancos mueven otros 2s jugadores hasta 2 hexágonos cada uno. La Fase termina y los Blancos tienen que decidir qué hacer.



(3) Los Blancos juegan un pase a lo profundo. El balón no pasa cerca de ninguna Zona de Influencia del equipo defensor, así que no puede ser interceptado.



(4) Los Blancos piden otra Fase de Movimiento y Blanco 11 (Ruiz) toma el balón. En la Fase de Movimiento de los Rojos, Rojo 7 (Willems) llega a estar a un hexágono adyacente a Ruiz e intenta una entrada. Si están jugando con Reglas Avanzadas, esto sería una entrada desde atrás. Ambos jugadores tiran un 3, entonces Ruiz gana el duelo (Gambeta + dado vs. Entrada + dado). Ruiz puede moverse a cualquier hexágono alrededor de Willems pero prefiere quedarse en su hexágono actual. La Fase de Movimiento sigue y más Rojos podrían intentar una entrada si se acercan lo suficiente.

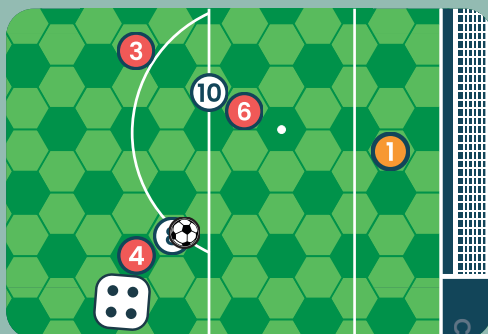
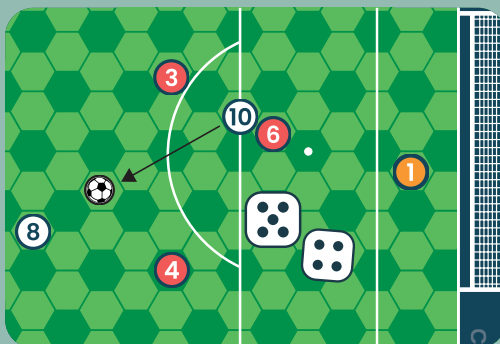


(5) Los Blancos cruzan el centro al área. El pase alto es medido con la Regla de Distancia. Antes de que el pase salga, ambos equipos pueden mover un jugador hasta 3 hexágonos. Un pase alto debe caer en un hexágono ocupado por un compañero. Luego se tira para la precisión del pase alto. Ruiz saca un 5, sumado a su habilidad de Pase Alto, supera el 8 necesario, entonces el pase es preciso. Ahora los jugadores intentarán cabecear el balón.



(6) Blanco 10 (Walton) and Rojo 6 (Attah) saltan a cabecear. Rojo 3 podría saltar pero elige no hacerlo. El duelo termina empatado, ya que ambos suman 6.

(7) El equipo defensor (Rojo) tira por el desvío del balón. Un 5 para la dirección y un 4 para la distancia. Los jugadores toman como referencia el diagrama de desvío impreso en el campo para determinar dónde termina el balón. El balón no pasa por ningún jugador, así que el equipo atacante tiene que iniciar una Fase de Movimiento. Blanco 10 and Rojo 6 no se pueden mover en esta Fase porque han saltado a cabecear.

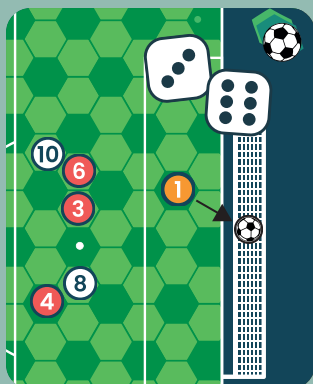


(8) Blanco 8 toma el balón y corre hacia el arco. Blanco 8 entra en la zona de influencia de Rojo 4, así que éste tira para ver si le roba el balón. Un resultado de 6 es un robo y uno de 1 es una falta. Saca un 4, no pasa nada. Los Blancos han movido sus 4 jugadores, ahora los Rojos continúan la Fase de Movimiento.



(9) Rojo 4 (Werdekker) se mueve delante del Blanco 8 (Delgado) e intenta una entrada. La entrada falla (9 vs 10), entonces Delgado se mueve a cualquier espacio libre detrás de Werdekker. Ningún jugador Rojo puede llegar cerca de Delgado en esta Fase. ¡Esto parece peligroso para los Rojos!

(10) ¡Delgado apunta y dispara! El Portero Nkosi se estira y la ataja - es un empate y eso significa que el balón se desvía.



(11) El equipo defensor tira por el balón desviado de nuevo, pero no tienen tanta suerte, tirando un 3 por dirección y un 6 por distancia... ¡lo que equivale a que el balón se desvía hacia la meta!

1-0 para los Blancos!!

(como nota, una tirada de distancia de 2 no hubiera sido gol, porque todo el balón debe cruzar la línea)

El juego se reinicia con un saque inicial y los Rojos atacando. ¿Tendrán lo necesario para igualar el partido?

REGLAS AVANZADAS

**YA DOMINAS LAS REGLAS
BÁSICAS... ¡ES HORA DE LLEVAR SU
JUEGO A OTRO NIVEL!**

**ESTAS REGLAS AVANZADAS HAN
SIDO DISEÑADAS PARA AGREGAR
AÚN MÁS PROFUNDIDAD A ESTE
JUEGO. ¡PRUÉBALAS!**

TIROS DE ESQUINA

Dos agregados a los tiros de esquina con las Reglas Avanzadas:

- Tira por precisión cuando saques un tiro de esquina. Sigue las reglas de precisión del Pase Alto.
- Justo antes de que el córner se ejecute y antes de que el atacante decida adónde va a caer el balón, ambos jugadores pueden mover un jugador hasta tres hexágonos. El atacante mueve primero.

PASE DE PRIMERA

Un pase de primera sólo puede realizarse después de un pase estándar. Los pases de primera son cortos. Pueden ser usados para tomar desprevenida a una defensa cerrada, pero ten en cuenta que un defensor puede moverse para interceptar el pase.

Decide donde el balón irá y entonces cada jugador mueve un jugador un sólo hexágono mientras el balón se mueve. El equipo atacante mueve primero.

- Si el defensor se interpone en el camino del balón, saca un 5 o 6 en la tirada para interceptar.
- Si el defensor se pone en un hexágono adyacente a la trayectoria del balón, saca un 6 en la tirada para intercept.

El receptor del pase de primera no puede ser el mismo que dio el primer pase estándar.

PASES LARGOS

En las Reglas Básicas, los Pases Largos no pueden hacerse desde un tercio final al otro. En las Reglas Avanzadas, esto se permite, pero hay que sacar 10 o más en la tirada.

TIROS DESDE ANGULOS CERRADOS

Algunas posiciones en el campo, dentro del rango de disparo al arco, tienen una dificultad extra para marcar gol debido al ángulo cerrado. Tirar al arco desde los hexágonos marcados con un círculo es posible pero el resultado sufre una penalidad de -1.

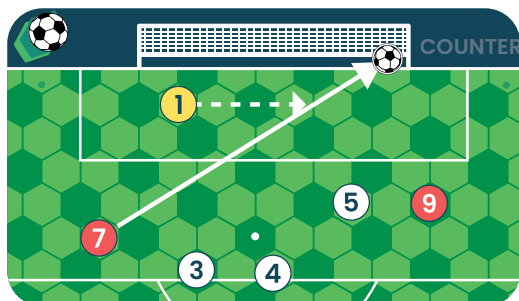


DISPARO IMPRECISO

Si sacas un 1 en la tirada de Remate o Cabeceo, éste sale automáticamente desviado del arco. Sin embargo, un remate aún puede ser desviado nuevamente por cualquier jugador en el camino del balón. Si no hay nuevos desvíos, el juego se resume con un saque de arco. Ambos equipos mueven sus jugadores como lo harían si el arquero hubiera atrapado la pelota. Un cabezazo desviado no puede ser interceptado: el balón se va por la línea de fondo automáticamente.

ATAJANDO EN EL HEXAGONO MAS LEJANO

En las Reglas Básicas, el Portero se puede tirar 3 hexágonos paralelo a la línea de gol. Lo mismo aplica a las Reglas Avanzadas, pero con un giro: Si el Portero intenta atajar un balón en el hexágono más lejano desde su posición inicial, su atributo de Atajar sufre una penalización de -1.



Rojo 9 ha apuntado su disparo a la esquina del arco. El Portero puede alcanzarlo pero está a tres hexágonos, así que sufrirá una penalización de -1.

PENALIDAD DE REMATE RÁPIDO

Cuando un atacante tira un Remate Rápido y el defensor elige que el Portero sea el que se mueve dos hexágonos, la habilidad de Atajar sufre una penalización de -1 si el tiro va al segundo hexágono alejado del arquero y de -2 si el tiro va al tercer hexágono.

ENTRADA IMPRUDENTE

¡A veces sólo quieres hacerle falta al rival!

El defensor debe pedir "ENTRADA IMPRUDENTE" antes de tirar el dado. En este escenario, sólo el defensor tira el dado.

- **Si la tirada es un 1 o 2**, la falta imprudente falla y el atacante evita la entrada. El juego sigue, pero el defensor obtiene una tarjeta amarilla por intentar una falta imprudente.

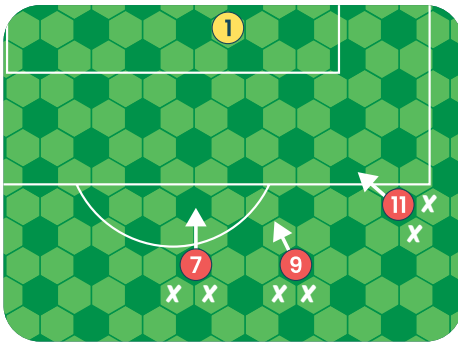
- Si sacas un 3 o más alto, el atacante recibe la falta imprudente. El juego se detiene por un tiro libre o penal. El árbitro tira un dado por Tolerancia. Si el defensor lo pasa, recibe una tarjeta amarilla. Si lo falla, recibe una tarjeta roja.

ENTRADAS POR DETRAS

Si un defensor intenta quitarle la pelota a un jugador desde atrás, una tirada de 1 o 2 significa que ha cometido una infracción. Asume que el jugador atacante está apuntando al centro del arco del oponente. Hay dos hexágonos que son considerados "atrás".

Una entrada por detrás es considerada peligrosa, ¡el defensor que la hace corre el riesgo de recibir una tarjeta roja! Si la falta se comete, el árbitro tira por Tolerancia.

- Si el defensor lo pasa, recibe una tarjeta amarilla.
- Si lo falla, recibe una tarjeta roja.



Las cruces blancas muestran las posiciones de 'detrás' para cada jugador rojo.

El Rojo está atacando hacia el arco que está arriba. Las flechas blancas muestran hacia dónde están mirando los jugadores Rojos.

PASE DE CABEZA AL PORTERO

Pasársela de cabeza al portero puede ser un movimiento arriesgado. Si eliges hacer esto, tira un dado. Si tiras un 1, el balón pasa por sobre tu arquero y entra al arco. ¡Es un auto-gol!

CONTROLANDO UN PASE ALTO

En las Reglas Avanzadas no tienes que cabecear siempre el balón después de un pase alto, puedes controlar el balón y bajarlo. Pero sólo si no tienes un defensor lo suficientemente cerca para ir a por él. Para hacerlo deberás sacar 9 o más en una tirada de Gambeta.

- Si lo logras, sigue el juego como si hubieras ganado una entrada
- Si fallas, sigue las instrucciones de "Balón Suelto"

ENGAÑAR A UN DEFENSOR

Cuando un atacante tiene el balón y tiene enfrente a un defensor, puede intentar engañarlo. ¡Es un movimiento difícil, pero el riesgo vale la pena si sale bien!

Cómo hacerlo:

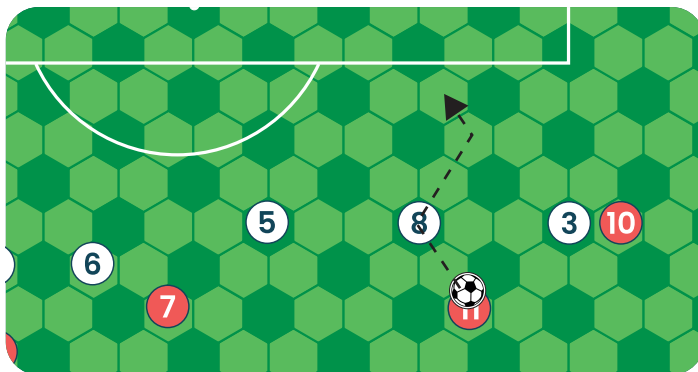
- El atacante se acerca a un defensor durante una Fase de Movimiento.
- Debe tener suficiente Velocidad para pasar alrededor del hexágono que éste ocupa.
- Ambos hacen la tirada correspondiente a una entrada.
- El defensor tiene una bonificación de +1 a su valor de Entradas.

Qué pasa si el engaño es exitoso:

- El atacante se mueve a cualquier hexágono detrás del defensor, puede ser uno no adyacente, siempre que se lo permita su Velocidad.
- El defensor queda mareado y no se puede mover durante la Fase de Movimiento.

Qué pasa si el engaño falla:

- El defensor gana la entrada y el juego continúa de la manera habitual.



El jugador Rojo 11 (5 de Velocidad) quiere ir hacia el arco, pero el Blanco 8 está en el camino. Entonces decide engañar a Blanco 8. ¡Y lo consigue! Rojo 11 continúa hacia el arco y ahora el Blanco 8 no se puede mover en la Fase de Movimiento de su equipo.

TIEMPO ENTRA

**SI DESEAS CREAR UNA LIGA DE
COUNTER ATTACK, ESTA SECCIÓN
TE DARÁ ALGUNOS CONSEJOS Y
SUGERENCIAS.**

**COUNTER ATTACK TAMBIÉN
PUEDE JUGARSE EN MODO
RÁPIDO. ¡SIGUE LEYENDO PARA
SABER CÓMO HACERLO!**

CREANDO UNA LIGA

¿Así que crees ser un maestro de la táctica? ¿Por qué no creas una liga o torneo con otros fanáticos de Counter Attack? Acá te mostramos algunas ideas de cómo hacerlo.

EQUIPOS

Cada manager debe seleccionar una plantilla de 16 jugadores. Debe utilizar la misma plantilla en cada juego. Si tú y tus amigos necesitan más jugadores, ve a counterattack.com para packs de extensión y opciones de descarga.

PERSISTENCIA DE LESIONES ENTRE PARTIDOS

Tira un dado para cada jugador que se lesiona. Si obtienes 1, 2, 3, o 4, el jugador se perderá la correspondiente cantidad de partidos. ¡Tira un 5 o 6 y su jugador se ha recuperado rápidamente!

De forma similar, las tarjetas amarillas y rojas se mantienen para los partidos siguientes. Un jugador que acumula 3 tarjetas amarillas se pierde automáticamente el próximo partido. Un jugador que recibe una tarjeta roja también se pierde el partido siguiente.

MERCADO DE PASES

Puedes poner jugadores que no utilizas en el mercado en que todos los managers pueden participar. Pónle un valor a estos jugadores y permite a los managers “comprarlos” utilizando puntos ganados en la liga como moneda.

ESTRUCTURA DE LA LIGA O TORNEO

Pónte de acuerdo en una estructura práctica para su liga o torneo. ¿Jugarás contra cada equipo dos veces – de local y visitante? ¿La competencia durará 6 meses, o será una maratón de 48 horas?

JUEGOS DE LOCAL Y VISITANTE

Simula la ‘ventaja de local’ aumentando las habilidades de los jugadores del equipo local. Dale al manager local 6 puntos bonus temporarios para utilizar en su equipo, mejorando los atributos de sus jugadores. ¡Asegúrate de que ningún atributo sea mayor a 6!

MODO RAPIDO DE JUEGO

Hemos diseñado una serie de escenarios cortos para que juegues Counter Attack. También podrás hallar otros modos de juego individual en counterattackgame.com

DESVENTAJA NUMÉRICA 30 MINUTOS

Tu oponente está ganando 2-0 y le quedan 30 minutos al partido, pero dos de sus jugadores acaban de ser echados. Quítale dos jugadores al azar al equipo contrario. ¿Podrán resistir y ganar el partido, o tu equipo los vencerá antes de que se termine el tiempo? Comienza a jugar con un saque de arco para el equipo con 11 jugadores. Ambos equipos pueden posicionar sus jugadores donde deseen.

GOL DE VISITANTE 45 MINUTOS

Es medio tiempo del partido de vuelta en una importante competencia continental y tu equipo está perdiendo 1-0 en el partido y 1-0 en el agregado. Tienes 45 minutos para cambiar la situación y seguir adelante en la competencia. Estás jugando de visitante, lo que significa que si empatas 1-1 pasarás por goles de visitante. ¿Tu oponente pondrá sus esfuerzos en defender o intentará anotar otro gol? ¿Hará todo lo posible para anotar un gol sin preocuparse por defender?

DEFENSA VS ATAQUE 30 MINUTOS

En este entrenamiento típico, el equipo atacante tiene 7 jugadores y el equipo defensor tiene 5 (más el arquero). Elige tus jugadores y empieza con el equipo atacante con posesión de la pelota. El equipo atacante intenta anotar todos los goles posibles en 30 minutos, mientras que el equipo defensor solamente necesita despejar la pelota hasta la línea del medio campo. Empieza con un saque del centro para el equipo atacante.

MEJORES VS PEORES 2 HORAS

Elige el mejor equipo para un jugador y el peor equipo para el otro manager. Juega durante 60 minutos. Después vuelve a hacerlo, pero cambiando equipos. Haz un partido de local y uno de visitante y juega con las reglas de gol de visitante (el equipo local es el mejor).

UN MENSAJE DEL CREADOR

Hay pocas cosas mejores en la vida que crear algo y ver gente disfrutándolo. ¡He disfrutado mucho conversar con aquéllos que se han divertido jugando Counter Attack! ¡Gracias a todos los que juegan, los que comparten en redes sociales y los que me dicen que han pasado buenos momentos con el juego!

También quiero agradecer a los integrantes de la comunidad de Counter Attack que han creado nuevos equipos, generadores personalizados de tarjetas de jugadores, quienes han debatido y ayudado a pulir las reglas, quienes me han ayudado a editar y un montón de otras cosas maravillosas!

Los mejores deseos,
Colin Webster



¡HAY CIENTOS DE JUGADORES Y EQUIPOS EXTRA EN EL UNIVERSO DE COUNTER ATTACK! DESCÚBRELOS TODOS VISITANDO COUNTERATTACKGAME.COM



