

¡Bienvenido al mundo de Kick On: El juego que te convierte en entrenador de fútbol!

Kick On, es un juego de cartas coleccionables donde, definiendo tu equipo, formación y estrategia, te enfrentarás a equipos oponentes, para derrotarlos en el terreno de juego y convertirte en el mejor entrenador de fútbol del circuito.

Tu mazo es tu principal estrategia y está compuesto de 45 cartas elegidas acorde a tu táctica más 10 cartas Player y 2 dados de 6 caras.

A continuación se presenta el manual de reglas de juego, el cual te ayudará a responder todas las dudas que se puedan presentar durante el partido.

OBJETIVO DEL JUEGO

Debes convertirte en entrenador de fútbol y con tu mejor estrategia, lograr vencer al equipo rival. Tu mazo representa tu estrategia, con el cual debes superar al equipo rival, utilizando dados para lograr convertir mas goles que el al terminar el juego.

Página 1

LO QUE NECESITAS SABER

- TIPOS DE CARTAS:

Existen 5 tipos de cartas, las cuales son necesarias para jugar Kick On: Cartas Player, Jugada, Estrategia, Foul y Energía.

Player - Son los jugadores que dispones en tu formación y disputan el partido: Arquero, Defensa, Mediocampista y Delantero. Son las únicas cartas que pueden encargarse de defender y atacar a tu rival. A diferencia de otros juegos de cartas coleccionables (TCG), en Kick On las cartas Player no tienen coste, ya que comienzan el partido dentro del terreno de juego, incluso los jugadores de cambio no tienen coste para entrar al partido. Cada Player puede tener o no habilidades especiales que los diferencian. Dependiendo el jugador, se activan al defender, atacar, entrar o salir del juego. Para atacar deben posicionarse en la Zona de Ataque (Máximo 5), y para defender en la Zona de Defensa (Máximo 5 además del arquero).



Página 2

Las cartas Player, independiente de su rareza, son siempre únicas y se diferencian del resto por el icono de ataque y defensa (Esquina superior derecha, rojo y azul respectivamente) y su franja de color al lado izquierdo, la cual identifica si es un Arquero, Defensa, Mediocampista o Delantero (amarillo, azul, verde y rojo respectivamente).

Jugada - Forman parte fundamental en el juego. Te permiten atacar a tu rival durante tu turno, en algunos casos otorgan bonificaciones y habilidades de ataque. Sin una carta Jugada no puedes acercarte al arco rival, por lo tanto no puedes atacar.



A menos que la habilidad de una jugada lo impida, puede ser evitada por una carta Foul o una carta Estrategia rival. Las cartas Jugada requieren un coste de Energía para ponerlas en juego.

La forma de reconocer una carta Jugada es, por el símbolo de balón de fútbol en la esquina superior derecha, y el color verde en la parte superior e inferior de la carta.

Página 4

Estrategia - Son cartas con efecto instantáneo que no entran en juego y tienen diversos efectos en el partido, una vez jugadas son enviadas a las duchas (Se pueden jugar en cualquier fase del partido dependiendo su habilidad). La manera de jugar una carta Estrategia es pagar el coste de Energía, mostrar la carta a tu oponente, anunciar y resolver su efecto, luego es enviada a las Duchas.



La forma de reconocer una carta Estrategia, es por el símbolo de rompecabeza, en la esquina superior derecha, y el color blanco en la parte superior e inferior de la carta.

Página 5

Foul - Son similares a las cartas Estrategia, pero estas se utilizan solo en la fase de defensa, para anular un ataque rival. Al igual que en la carta Estrategia, para jugarla se paga su coste de Energía, se muestra al oponente, anuncias y resuelves su efecto, luego es enviada a las Duchas.



La forma de reconocer una carta Foul, es por el símbolo de tarjeta amarilla y roja, en la esquina superior derecha, y el color negro en la parte superior e inferior de la carta.

Página 6



Energía - Son la forma que tienes para pagar el coste de tus cartas. Al momento de pagar el coste de alguna carta, debes girarla boca abajo y ponerla al costado derecho de la zona Energía.

Para jugar una carta Energía, solo debes ponerla desde tu mano, en la Zona de Energía. Esta acción solo puede ser realizada una vez por turno, al comienzo de éste.

Página 8

PREPARACIÓN PARA EL PARTIDO

CAMPO DE JUEGO

El campo de juego es donde se ubicarán las cartas para desarrollar el partido. Cada carta que pongas o retires del juego, deberá ser ubicada en un lugar específico dentro del mismo, ya que cada lugar representa una función específica.

MAZO

Está compuesto por 45 cartas, que constituyen la estrategia que utilizarás en el juego, al mismo tiempo, será el que recibe el daño cada vez que tu oponente convierta un gol. Tu mazo se ubica a la derecha del campo de juego y, en base a éste, se determinan las demás zonas de juego.

ZONA DE ENERGÍA

La zona de Energía contiene todas las cartas de Energía que pondras en juego, recuerda que puedes jugar solo una por turno al inicio de éste. Para pagar una carta energía, solo debes girarla boca abajo en la Zona de Fatiga, ubicada a la derecha de tu Zona de Energía. Esta zona se ubica bajo tu mazo.

Página 9

ZONA DE FATIGA

La Zona de Fatiga es donde se ubican las cartas de Energía que pagas para jugar una carta. Al pagar una carta Energía, esta permanece en la Zona de Fatiga hasta el comienzo de tu próximo turno. Esta zona se ubica a la derecha de tu Zona de Energía.

ZONA DE DEFENSA

Es el lugar donde se ubican tus jugadores encargados de defender el ataque rival. Al momento de defender, puedes mover a Delanteros y/o Mediocampistas a la Zona de Defensa para detener el ataque del equipo rival junto a tus defensas (Máximo 5 jugadores pueden defender, además de tu arquero).

ZONA DE ATAQUE

En esta zona se ubican tus jugadores atacantes, quienes van en busca del gol. Al momento de atacar, puedes mover a defensas y/o Mediocampistas a la Zona de Ataque para ir en busca del gol (Máximo 5 jugadores pueden atacar). En el caso en que uno o más de tus delanteros no ataque, bajalo a la zona de medio campo hasta el inicio de tu próximo turno.

Página 9

DUCHAS

Es la zona donde van tus cartas cuando salen del juego, ya sea por cambio, lesión, expulsión o por efecto de cartas. Las Duchas se ubican al lado derecho del mazo.

EN JUEGO

En esta zona se ubican las cartas que juegas antes de enviarlas a las Duchas. Dependiendo la carta y su habilidad pueden ser cartas Jugada y/o Foul. La zona En Juego se ubica sobre el mazo.

LINEA DE DEFENSAS

En esta línea debes ubicar a tus defensas (Mínimo 1 al comienzo del partido). Esta zona se ubica al lado izquierdo de la zona de Energía, además debes ubicar al arquero en el centro.

LINEA DE MEDIOCAMPISTAS

En esta línea debes ubicar a tus Mediocampistas (Mínimo 1 al comienzo del partido) Esta zona se ubica sobre la línea de Defensas.

LINEA DE DELANTEROS

En esta línea debes ubicar a tus delanteros (Mínimo 1 al comienzo del partido) Esta zona se ubica sobre la línea de Mediocampistas.

Página 10

SUPLENTES

En esta zona debes ubicar a los 3 jugadores que podrán entrar al juego durante el partido, como recambio para los jugadores titulares. Al igual que el equipo titular, se designan antes de comenzar el partido y, debes poner siempre un arquero. Ésta zona se ubica al costado izquierdo del campo de juego.

CONSTRUCCIÓN DEL MAZO

Tu mazo de Kick On debe estar compuesto de 45 cartas, en el cual puedes tener hasta 3 copias de cada carta. La excepción a esta regla, son las cartas Leyenda, de las cuales solo puede haber una copia por mazo. Las cartas dentro del mazo, solo deben ser cartas Jugada, Foul, Estrategia y Energía, ya que las cartas Player se ubican de inmediato en el terreno de juego, antes de iniciar el partido. Además de las 45 cartas de tu mazo, debes tener 10 cartas Player (Con 2 arqueros por obligación) las cuales ubicas antes de comenzar el partido, en donde posicionas a tus jugadores y creas tu formación titular. Recuerda que para crear tu formación inicial, debes tener mínimo un jugador por posición. También cuentas con 2 dados de 6 caras, los cuales te permiten resolver tus ataques con la defensa rival.

Página 11

Luego de definida la jugada, el gol y el daño al mazo rival, robas una carta y terminas el turno.

EL PARTIDO FINALIZA CUANDO UNO DE LOS DOS EQUIPOS SE QUEDA SIN CARTAS EN SU MAZO, DANDO COMO GANADOR AL EQUIPO CON MAYOR CANTIDAD DE GOLES.

Página 16

Kick On es un juego donde las posibilidades son infinitas, por lo tanto, puedes elegir las distintas variables para definir tu estrategia, construir tu mazo y seleccionar a tus jugadores que vestirán orgullosos la camiseta de tu equipo. Si deseas tener un equipo ofensivo, te recomendamos posicionar a varios delanteros en tu formación, o si prefieres ser mas cauteloso y aguantar el resultado, puedes alinear una mayor cantidad de defensas. De todas maneras tu estrategia también es importante, ya que las cartas de tu mazo podrían ayudar en mayor o menor cantidad a tus jugadores.

COMIENZA EL PARTIDO

Al comenzar el juego, cada jugador presenta ante su rival el mazo inicial e identifica las bonificaciones de Energía para ver si comienza o no, con cartas de Energía el partido, en la Zona de Energía. Existen 3 tipos de bonificaciones de Energía, las cuales te permiten iniciar con 1 carta de Energía el partido, por cada bonificación que se cumpla:

- 1) Si todos tus jugadores titulares son de la misma nacionalidad.
- 2) Si todos tus jugadores titulares tienen los mismos colores de camiseta (Símbolo ubicado en la parte inferior derecha de cada jugador, que no sea arquero).

Página 12

REGLAS DEL JUEGO CONCEPTOS IMPORTANTES

Turnos: Se refiere a los momentos en que los jugadores realizan las acciones con las que intentarán ganar la partida, avanzando a través de las fases. El juego se desarrolla en una serie de turnos alternados.

Fases: Se refiere al orden en que se desarrolla el turno, y solo ciertas acciones pueden ser realizadas en cada fase. El hacer acciones durante una fase (Distinta de defender un ataque) puede hacerse solo en el turno de un jugador, exceptuando jugar cartas Estrategia, ya que estas cartas pueden jugarse en cualquier momento del juego, dependiendo su habilidad.

CALIDAD DE CARTAS

Existen diferentes rangos de cartas, siendo unas mejores que otras, las cuales se dividen en 4 tipos diferentes:

- **Amateur:** Son cartas de nivel bajo. Se diferencian por tener un escudo azul en la parte inferior izquierda de la carta.
- **Semi Profesional:** Son cartas de nivel medio. Se diferencian por tener un escudo de color rojo en la parte inferior izquierda de la carta.

Página 17

3) Si uno de sus jugadores titulares tiene la habilidad Capitán, la cual te permite tener en juego una carta Energía adicional, mientras dicho jugador esté en juego.



Para determinar el equipo que inicia el partido, cada entrenador lanza los dados, el que obtenga el número mayor será el equipo local e inicia el juego. el que obtenga el número menor se convertirá por defecto, en el equipo visitante. Luego cada entrenador roba 7 cartas del mazo a su mano, las que pondrá en juego durante el partido en las diferentes fases del turno. Estas 7 cartas iniciales no se pueden volver a barajar.

El limite de cartas en mano es 8, en el instante en que superas dicha cantidad, debes descartar cartas de inmediato hasta volver a tener 8 en tu mano.

FASES DEL TURNO

A) Energía

- Al comienzo de cada turno, puedes bajar a la Zona de Energía, una carta Energía (1 por turno).
- Si no es el primer turno, debes reagrupar y ubicar a los jugadores a sus posiciones originales, al igual que las cartas Energía.

Página 13

- **Profesional:** Son cartas de nivel alto. Se diferencian por tener un escudo de color amarillo en la parte inferior izquierda de la carta.
- **Leyenda:** Son cartas de nivel sobresaliente, las cuales no pueden repetirse en el mazo (Carta Única). Se diferencian por tener un escudo blanco en la parte inferior izquierda de la carta.

DICCIONARIO KICK ON

Penal: Esta acción se puede dar de 2 formas durante un partido.

- 1) La primera es anulando una carta Foul, con la carta Estrategia llamada Penal. En esta ocasión, eliges a uno de tus jugadores y lanzas 1 dado para superar la defensa del portero rival (1 vs 1). Similar al lanzamiento de 2 dados, en éste caso si obtienes un 1 en el dado nunca es gol, a diferencia de si obtienes un 6 siempre es gol (Independiente las diferencias entre ataque y defensa).
- 2) La segunda es al finalizar un partido en empate. Si el partido llega a su final y sigues empatado en goles con tu rival, se invita una tanda de penales de 3 rondas. Tú y el rival escogen a 3 jugadores que lanzarán los penales contra el portero rival que terminó jugando el partido. Al igual que en la vida

Página 18

B) Charla Técnica

- Puedes jugar cartas Estrategia y/o Cartas Jugada antes de lanzar el ataque. Esto determina si puedes atacar o no, ya que solo puedes iniciar un ataque luego de lanzar una carta Jugada.

C) Ataque

- Luego de la fase Charla Técnica, si juegas una carta Jugada, puedes ir en busca del gol y atacar a tu rival.
- Debes elegir con cuantos jugadores realizas el ataque (Máximo 5 jugadores)
- Atacar es opcional.

D) Defensa

- Esta fase viene luego de designado el ataque rival.
- Debes elegir con cuantos jugadores defenderás (Máximo 5 además del arquero)
- Solo puedes defender con jugadores que no hayan atacado en tu turno anterior.
- Si el rival ataca, siempre debes defender.
- Puedes lanzar cartas Estrategia y/o cartas Foul para detener el ataque.

E) Tiro

- Esta fase viene luego de resuelto el ataque, siempre y cuando éste sea efectivo y no lo haya detenido una carta Estrategia o Foul del rival.

Página 14

real, esta tanda se termina cuando uno de los dos equipos supera al otro en goles, sin que el rival pueda superarlo en las 3 oportunidades. En caso de seguir empatados, se continúa con los jugadores que no han pateado algún penal.

Cuando se lanza un penal en medio del partido, si éste termina en gol, el rival se descarta del mazo la cantidad que indica el dado.

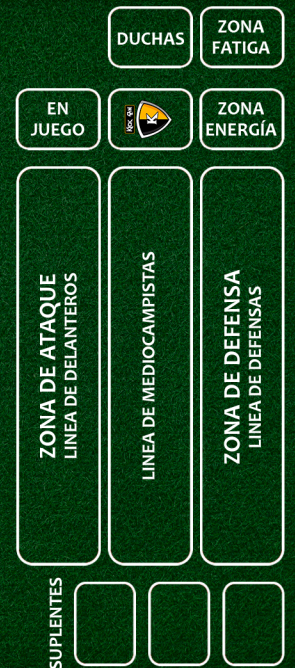
Lesión: Si uno de tus jugadores queda lesionado por una carta de tu rival, puedes realizar un cambio automáticamente, sin la necesidad de jugar una de tus cartas Cambio. Siempre y cuando te queden jugadores disponibles en tu Zona de Suplentes. En el caso de lesionar a tu arquero sin tener a tu arquero reserva disponible para entrar al juego, debes designar a uno de tus jugadores de campo para realizar dicha labor, el cual no puede atacar y continúa el juego con -1 en la defensa, con un mínimo de cero. Si uno de tus jugadores se lesiona por una de tus cartas, debes jugar una carta Cambio para poder meter al campo a un jugador suplente. Si no tienes una carta Cambio en tu mano, debes esperar a tenerla para jugarla y meter un jugador reserva al campo, por lo tanto estarás sin un jugador hasta jugar dicha carta.

Página 19

- Esta fase te permite lanzar los dados (2 dados de 6 caras) para superar la diferencia del ataque de tus jugadores, con la de defensa de los jugadores de tu rival.
- Si superas el total de la defensa de los jugadores rivales, sumando el ataque de tus jugadores y los dados, el ataque se convierte en gol.
- Cuando conviertes un gol, el oponente descarta de su mazo la cantidad de cartas igual al número de los dados (Ej: Si sacas 10 en los dados, el rival bota 10 cartas de su mazo a las Duchas).
- Si al momento de la fase de Tiro, el ataque de tus jugadores supera la defensa de tu rival y obtienes una suma de 2 en los dados (Doble 1), la jugada no termina en gol. (Ejemplo: Si atacas con 18, el rival defiende con 16 y te sale doble uno en los dados, la jugada NO termina en gol, aunque superes por 4 la diferencia entre tu ataque total y la defensa rival).
- Si la diferencia del ataque de tus jugadores con la defensa de los jugadores rivales es superior a 12, igual puedes convertir un gol, siempre y cuando obtengas una suma de 12 en los dados (Doble 6). (Ej: Si atacas con 5, el rival defiende con 20 y te sale doble 6 en los dados, la jugada SI termina en gol, aunque te falten 3 para superar la defensa rival).

Página 15

TERRENO DE JUEGO



Página 20