



- ▲ **AUTOR** | Antonio Becerra Montilla, Lipschitz
- ▲ **DISEÑO GRÁFICO E ILUSTRACIÓN**
Borja Arturo Segura Cerdeira y Marcos Arnáiz Ramos | designersensutinta.com
- ▲ **EDICIÓN** | Élite Games S. C.

Presentación

En Time of Soccer tomas el control de un club de fútbol a lo largo de una temporada. Durante el juego tendrás que realizar fichajes de futbolistas, contratar entrenadores, ojeadores, secretarios técnicos... y todo ello, mediante la gestión de la economía de tu club, firmando los mejores contratos televisivos y publicitarios. Cada semana en el juego competirás en la ciudad por los mejores fichajes, finalizando esta con un emocionante y rápido partido donde se tendrá en cuenta el nivel de tu equipo.

Disfruta emocionantes partidas en solitario o contra tus amigos, en Time of Soccer.

Componentes del juego

Tablero central con el Mercado y los marcadores de gestión.

Tableros personales de club, cada uno personalizado con el escudo y los colores de cada Equipo.

10 losetas de inicio para cada equipo. Un Secretario Técnico, un Ojeador, un Community Manager, un Entrenador y 6 futbolistas iniciales.

6 losetas de "Nivel de Equipos Neutrales" a doble cara, más 5 losetas de "Enfrentamientos Entre Neutrales".

1 Set de fichas por cada uno de los 4 colores compuesto por 8 cubos, un disco y un coche.

1 cubo y 1 disco para cada uno de los equipos Neutrales, K-Letri y Parranda, negro y morado respectivamente.

15 cubos blancos.

5 Dados blancos y 1 dado azul.

2 Marcadores de ronda. (figuras blancas)

1 Marcador de jugador inicial. (figura rosa)

1 Loseta de Pre-temporada.

5 Losetas de jornada de liga Time of Soccer a doble cara (ida/vuelta).

132 Losetas de juego que se distribuyen en 4 eras (41 de la Era I, 35 de la Era II, 30 de la Era III y 26 de la Era IV).

8 losetas de sorteo de la copa con el logo de la Copa LaBSK en el dorso y los escudos de los equipos en la parte delantera.

15 losetas de futbolistas para la "Variante futbolistas de inicio únicos".

1 Set de billetes en dos valores 1\$ y 5\$.

Preparación de la partida

1



Separar las losetas de juego en 4 montones según su dorso (mazo I, II, III ó IV). Seleccionar al azar 7 losetas de cada uno de los mazos y devolverlas a la caja sin mirarlas. Luego barajar los 4 mazos por separado y colocarlos a un lado de la mesa.

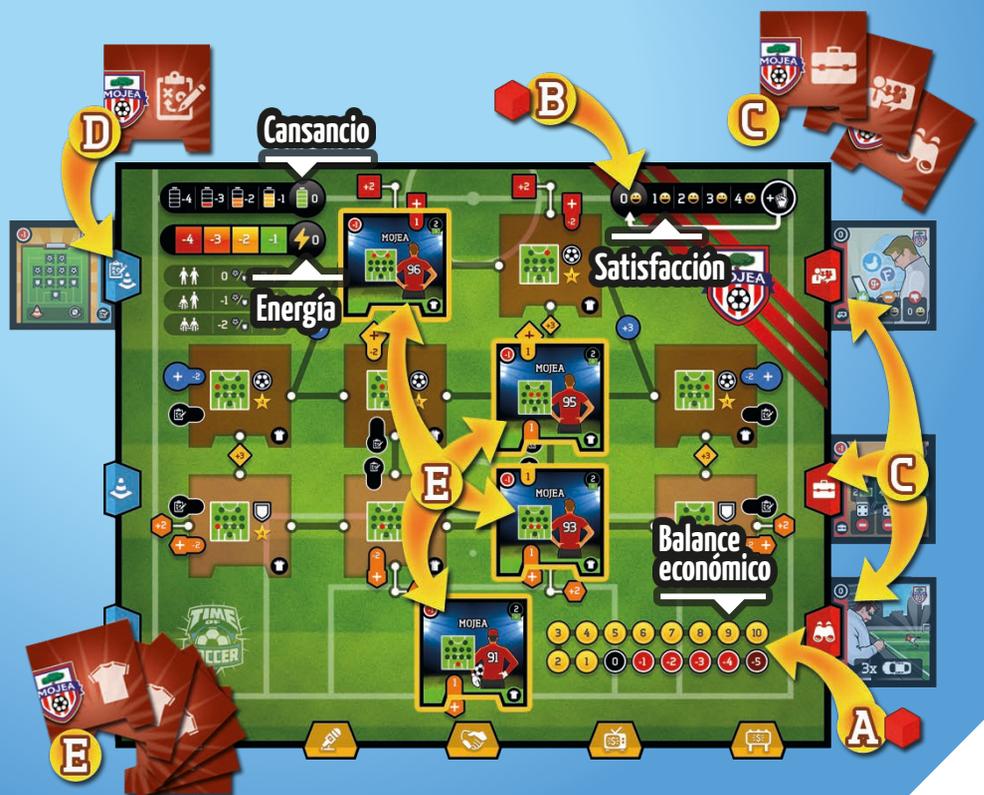
2



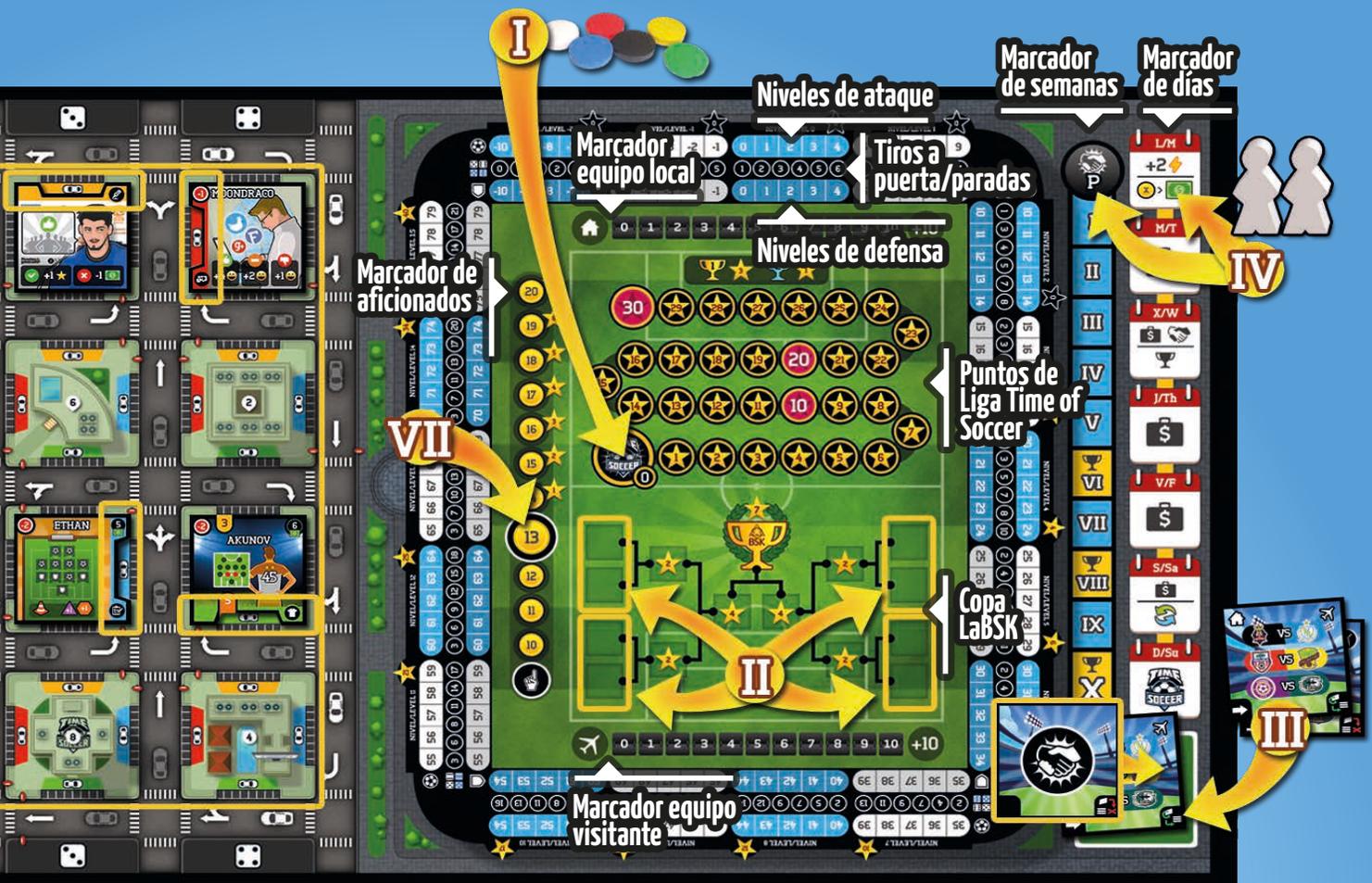
3

Cada jugador elegirá uno de los 4 equipos disponibles para los jugadores y el set de piezas de su color: Mollerusa (azul), Mojea (rojo), Palmeras (amarillo) y Lagartos (verde) y realizará las siguientes acciones:

- A** Colocar un cubo de su color en el marcador de balance económico con un valor inicial que depende del número de jugadores en la partida: 10 para partidas en solitario, 9 con 2 jugadores, 8 con 3 jugadores ó 7 con 4 jugadores.
- B** Colocar un cubo de su color en la posición 0 del Marcador de Satisfacción de su tablero de club.
- C** Tomar las losetas de: **Secretario Técnico** , **Ojeador**  y **Community manager**  de inicio (con el reverso de la loseta con su escudo) y colocarlos en sus correspondientes posiciones a la derecha del Tablero de Club, en los huecos con el icono indicativo.
- D** Tomar la loseta de **Entrenador**  de inicio y colocarla en el hueco destinado para el entrenador principal.
- E** De las 6 losetas de futbolistas  iniciales cada jugador elegirá al azar tantas de ellas como jugadores haya en la partida, una en partidas en solitario, dos a 2 jugadores, tres a 3 jugadores ó cuatro a 4 jugadores. El resto se devolverán a la caja. A continuación cada jugador colocará a sus futbolistas iniciales en las posiciones que le corresponda según el apartado "Colocando futbolistas en el equipo" (Pág. 9).



2



4



Seleccionar una loseta de "Nivel de Equipos Neutrales" según el nivel de dificultad que se le quiera dar a la partida, de las 6 disponibles. Para la primera partida se recomienda el nivel 2. Colocarla junto al tablero principal por la cara con las jornadas de la 1 a la 5 hacia arriba.

Seleccionar una loseta de "Enfrentamientos Entre Neutrales" de las 5 disponibles, para la primera partida se recomienda el nivel 2. Colocarla sobre la loseta de "Nivel de Equipos Neutrales" marcando como jornada actual la jornada 1.



Elegir un jugador al azar que cogerá el marcador de jugador inicial.

Designad a un jugador como banco y colocar accesible a él el dinero de La Banca. Cada jugador recibirá 5\$ como dinero inicial.



- I Coloca los 6 discos de los 6 colores en la posición 0 del marcador de puntos de la Liga Time of Soccer. Los 6 equipos jugarán la liga aunque no estén controlados por los jugadores.
- II Coge un cubo de cada color de los 6 equipos de la liga (1 azul, 1 rojo, 1 verde, 1 amarillo, 1 negro y 1 morado) además de 2 cubos blancos que corresponderán a dos equipos neutrales más, Los Mineros y Vetusto, que jugarán la copa. Baraja las losetas de la Copa LaBSK para el sorteo. Para cada una de las casillas iniciales de la copa, sacar al azar una loseta y colocar en la casilla el cubo correspondiente al color obtenido. Una vez finalizado el sorteo, devolver las losetas de sorteo a la caja.
- III Barajar las losetas de jornadas de la Liga Time of Soccer con la cara (ida) hacia arriba y colocarlas en el hueco bajo el "D/Su" (Domingo) del marcador de días. Sobre ellas colocar la loseta de pre-temporada. Los jugadores pueden examinar siempre que quieran estas losetas para ver el orden en que jugarán sus partidos de liga, pero no podrán modificar el orden bajo ningún concepto.
- IV Colocar un marcador de ronda sobre la "P" del marcador de semanas y otro sobre la "L/M", del marcador de días.
- V Tomar el montón correspondiente al mazo "I" y rellenar el mercado con estas losetas boca arriba. Para ello deberás hacer coincidir el hueco de cada loseta con su correspondiente color, tal y como aparece en la ilustración.
- VI Cada jugador situará el coche de su color, que representa al ojeador de su club, en una de las casillas con el coche blanco de las esquinas del mercado, el primero en colocar será el jugador inicial y continuando en sentido horario colocarán el resto de jugadores. Dos jugadores podrán colocar su coche en la misma casilla si quieren.
- VII Colocar un cubo de su color en la posición 13 del marcador de aficionados, son los aficionados con los que empieza su club.

El juego

Una partida de Time of Soccer consta de 11 rondas de juego, denominadas semanas. La primera ronda de juego corresponde a la Pre-Temporada, las 10 restantes serán llamadas jornadas de liga y estarán numeradas desde la 1 a la 10 (cuando se hable de jornada 3 por ejemplo, se referirá a la cuarta ronda de juego). Para llevar la cuenta de las semanas se usa una figura blanca sobre el Marcador de semanas, este comienza en la "P", pre-temporada. Las jornadas 6, 8 y 10 son también llamadas jornadas con copa.

Cada una de estas rondas se divide a su vez en 7 turnos de juego, denominados días, que corresponden a los días de la semana (del Lunes al Domingo). En cada uno de estos turnos de juego podremos hacer una acción diferente dependiendo del día que sea. Para llevar la cuenta de los días se usa una figura blanca sobre el marcador de días, este comienza en la posición "L/M" (Lunes).

Después de cada turno de juego se adelantará el marcador de días al siguiente día. Si el día era "D/Su" (Domingo) se llevará de nuevo al inicio del Marcador de días, sobre la "L/M", y además se adelantará el marcador de semanas una posición. Si el marcador de semanas ya estaba en la "Jornada 10", el juego habrá acabado y se procederá al recuento de puntos descrito en el apartado "Puntos de final de partida" (Pág. 14).

Turnos de juego según el marcador de día actual

En cada uno de estos turnos (días), todos los jugadores, comenzando por el jugador inicial y siguiendo en sentido horario, llevará a cabo una de las acciones posibles para el día concreto.

En la caja del juego encontrarás unas ayudas de juego que podrás usar durante la partida como recordatorio de las acciones posibles según el día actual y sobre la resolución de los partidos entre Jugadores ó entre Jugadores y Neutrales.



Resumen de acciones posibles según el día



Resumen resolución de partidos

Acciones posibles según el día



"L/M" (Lunes): "Día de cobro" y además el Marcador de jugador inicial se pasará al jugador de la izquierda (no se pasa en el primer turno)



"M/Tu" (Martes): "Día de mercado".



"X/W" (Miércoles): Cada jugador realizará una acción, y sólo una, de las siguientes. Siempre que pueda hará la situada más arriba posible en esta lista:



1. Si el Marcador de semanas se encuentra en una "Jornada con copa" (6, 8 ó 10) y el equipo del jugador no ha sido eliminado aún de la Copa LaBSK, el jugador deberá jugar su encuentro correspondiente según el procedimiento descrito en el apartado "Día de partido de Copa LaBSK" (Pág. 9).



2. Si el jugador posee una loseta de Amistoso, deberá recibir el beneficio de la loseta y luego retirarla del juego. Si se juega con la variante "Cansancio", deberá bajar su nivel de energía según marque la loseta de Amistoso.



3. Si no se cumple ninguna de las condiciones anteriores, el jugador realizará un "Día de mercado".



"J/Th": "Día de mercado".



"V/F": "Día de mercado".



"S/Sa": "Día de mercado", tras el cual se realizará el proceso "Movimientos de mercado".



"D/Su": Existen dos opciones:

1. Si el Marcador de semanas está en la posición "P", pre-temporada, cada jugador con una loseta de Amistoso deberá recibir el beneficio de la loseta y luego retirarla del juego. Los jugadores sin loseta de Amistoso no harán nada este turno. Tras esto, se retirará del juego la loseta de pre-temporada, como indica su esquina inferior derecha, dejando visible la loseta de la primera jornada de la Liga Time of Soccer.

2. En las semanas marcadas como jornada de la 1 a la 10, todos los jugadores realizarán la acción "Día de partido de Liga Time of Soccer" (Pág 9).

Descripción de las acciones

Día de cobro

Si el **marcador de balance del jugador** se encuentra en positivo (monedas amarillas), recibirá de La Banca la cantidad indicada. Si está en negativo (monedas rojas), deberá pagar a La Banca la cantidad indicada. Y si está en negro (valor 0), no hará nada.



El marcador de balance debería incrementarse al conseguir un nuevo contrato, al vender un futbolista, despedir a un entrenador o al ganar un nuevo aficionado. Y debería disminuir al contratar futbolistas, entrenadores o empleados del club. Si se realiza correctamente, no debería tener ningún error, pero en cualquier momento se puede comprobar siguiendo el siguiente método:

Ingresos

Cada aficionado aporta un ingreso a tu club, y los contratos publicitarios y televisivos aportan unos ingresos fijos marcados con la moneda amarilla en la esquina superior izquierda de la loseta. La suma de estos valores representa los ingresos semanales del club

Gastos

Cada futbolista (esté jugando o no), entrenador y empleado del club tiene un sueldo que depende de su nivel, representado por la moneda roja en la esquina superior izquierda de la loseta. La suma de estos valores representa los gastos semanales del club. Si la moneda es negra no alterará el balance.

Balance

Restando los Gastos a los Ingresos obtenemos el balance del club que marcará si los Días de cobro se recibe dinero de La Banca o por el contrario se debe pagar.

El mínimo de Balance está fijado en -5, si un jugador tiene un Balance por debajo de -5, lo colocará sobre el -5 de todas formas. Así mismo, el máximo de un Balance es de 10 y si algún jugador obtiene un Balance superior, lo colocará sobre el 10, siendo este su ingreso máximo en los días de cobro.

Nota El día de cobro se realiza incluso en la primera ronda del juego.

Día de mercado

Durante el día de mercado cada Jugador podrá, empezando por el jugador inicial y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, gastar puntos de operaciones en el Tablero de Mercado. El número de puntos de operaciones que puede gastar cada jugador vendrá determinado por la loseta de Ojeador de su club (número junto al icono de coche de la loseta de Ojeador).



OJEADOR

El coche que cada jugador ha colocado en el mercado, representa a su ojeador. Con cada punto de operaciones, el jugador puede realizar una de las siguientes opciones:

1. Mover el coche una casilla en el Tablero de Mercado.
2. Entrar en un aparcamiento para adquirir una loseta.
3. Forzar la adquisición de una loseta usando al secretario técnico.

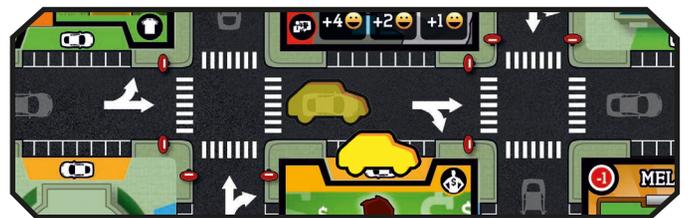
1. Mover el coche una casilla en el Tablero de Mercado

Siguiendo el sentido de la marcha de la circulación, mueve el coche a la siguiente casilla marcada con un coche.

Nota Varios coches pueden compartir la misma casilla.

2. Entrar en un aparcamiento para adquirir una loseta

Si el coche del jugador está en la misma calle que el aparcamiento de una loseta, puede entrar en ella para adquirirla y dar por concluido su turno. Dependiendo de la loseta, realizará una de las siguientes opciones:



FUTBOLISTA

Pagar a La Banca la cantidad de \$ correspondiente al valor de mercado del futbolista, situado en la esquina superior derecha de la loseta.

Agregar al equipo aplicando los posibles cambios a los niveles de ataque o defensa según el procedimiento "Calculando los niveles de ataque y defensa". (Pág 10)



ENTRENADOR

Pagar a La Banca la cantidad de \$ correspondiente al valor de mercado del entrenador, situado en la esquina superior derecha de la loseta.

Agregar el entrenador a la lista de entrenadores (zona izquierda del tablero de club). Si ya había tres entrenadores, deberá despedir a uno de ellos retirándolo del juego y sin recibir dinero a cambio.

Ajustar el nivel del equipo añadiendo las capacidades de entrenamiento del entrenador contratado y reduciendo las capacidades de entrenamiento de algún posible despido. Este procedimiento se describe en el apartado "Calculando los niveles de ataque y defensa" (Pág. 10).



Nota El entrenador inicial de cada equipo permite repetir una de las dos tiradas, ataque o defensa, en cada partido. Los equipos neutrales no tienen entrenador principal pero repiten una vez cada tirada en la que no saquen ningún impacto (pueden ser en ambos casos en un mismo partido).

EMPLEADO DEL CLUB



Retirar del juego el anterior empleado del club que había en su puesto y reemplazarlo por la nueva loseta, ajustando el balance con un posible cambio de sueldo.

CONTRATO PUBLICITARIO O TELEVISIVO

Cada jugador puede tener sólo un contrato publicitario y uno televisivo. Si adquiere otro deberá devolver el que ya tenía a la posición del mercado de la cual cogió el nuevo contrato. Este contrato devuelto al mercado será tratado como una loseta antigua, por lo que se le colocará un cubo blanco sobre ella para marcarlo.

El nuevo contrato será colocado en la posición correspondiente del tablero de club ajustando los valores que sean necesarios del marcador de Balance (la esquina superior izquierda de la loseta marca el ingreso de este contrato).



PARTIDO AMISTOSO

Sólo se puede tener pendiente un partido amistoso a la vez. Si ya se tuviera uno en la posición correspondiente del tablero de club, no se podría coger un nuevo partido amistoso. Si no, la loseta se colocará en la posición indicada con su icono de el tablero de club y será jugado el próximo Miércoles libre (si el equipo no juega partido de Copa LaBSK) o el domingo en caso de coger la loseta durante la jornada de pre-temporada.



COMUNICADO DE PRENSA

Cada jugador sólo puede tener dos comunicados a la vez en su tablero de club. Si ya tuviese las dos posiciones ocupadas, no podría coger un nuevo comunicado. Si tiene algún hueco disponible, colocará el nuevo comunicado en el espacio correspondiente del tablero de club.



Un Comunicado es una pequeña apuesta. Al coger la loseta de Comunicado, el Jugador se compromete a cumplir la afirmación realizada en ella. Cuando se resuelva el partido o el final de la competición a la que hace referencia, se comprobará si se ha cumplido el requisito o no.



Si el requisito se cumple el Jugador obtendrá el beneficio mostrado en la etiqueta.



Si el requisito no se cumple se realizará la penalización contenida en la etiqueta.

Cuando la loseta de Comunicado haya sido resuelta, sea cual sea el resultado, se guardará junto al tablero de club del Jugador si aportaba o restaba puntos al final de la partida. Si no, será devuelta a la caja una vez resuelto su efecto.



Ganaré la Copa LaBSK



Ganaré este fin de semana



Ganaré la Liga Time of Soccer



Marcaré al menos 1 gol este fin de semana



Quedaré primero o segundo en la Liga Time of Soccer



Marcaré al menos 2 goles este fin de semana



Ganaré o empataré este fin de semana



No nos marcarán gol este fin de semana

VENTAS

Al contrario que todas las demás losetas del mercado, las losetas de Ventas no se mueven del mercado tras su uso. Permanecerán dos semanas en el mercado e incluso podrán ser usadas por varios jugadores en un mismo turno.



Estas losetas darán a los jugadores la posibilidad de vender futbolistas que ya no quieran, recuperando dinero. Los entrenadores se pueden despedir cuando no hay hueco para ellos, no se pueden vender, pero la única manera de deshacerse de un futbolista es a través de las losetas de Ventas.

Un jugador en una loseta de Ventas negociará para vender a un sólo futbolista. Para ello hará uso de su Secretario Técnico. Lanzará un dado y comprobará el resultado en la tabla del Secretario Técnico.

 Si el resultado muestra este icono (sin importar su valor), se realiza la venta.

 Si por el contrario muestra este icono, el jugador deberá decidir si pagar tanto \$ como símbolos de este tipo contenga el Secretario técnico en su loseta, si no se producirá una rotura de negociaciones finalizando el turno del jugador sin vender al futbolista.

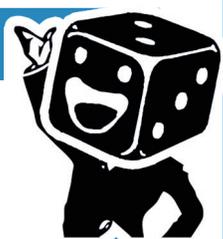
Si no se ha producido una rotura de negociaciones, devolver a la caja la loseta del futbolista elegido recibiendo a cambio su valor de mercado (esquina superior derecha) más la bonificación indicada en la loseta de Ventas, tras esta venta acaba el turno del jugador y la loseta de Ventas permanece en su posición.

Nota Las cantidades junto a los billetes de la loseta de Secretario Técnico no se usan para nada en este procedimiento.

Nota En todos los casos, el coche del ojeador saldrá del aparcamiento a la calle por la que entró dando por concluido su turno sin usar los posibles puntos de operaciones restantes. Además, se deberá ajustar el Balance del club reduciendo el sueldo de la loseta si corresponde, o aumentando el balance en caso de conseguir contratos publicitarios o televisivos o venta de algún futbolista. En caso de eliminar alguna loseta como un Entrenador, empleado del club o contrato, habrá que tener en cuenta el sueldo o ingreso de la loseta eliminada. En cualquier caso siempre se puede comprobar el valor del Balance según el procedimiento descrito en la sección "Día de cobro".

Antonio "Lipschitz" dice:

Date prisa en conseguir las losetas con un cubo encima, porque al final de la semana desaparecerán...



3. Forzar la adquisición de una loseta con el Secretario Técnico.

Si el coche de un jugador se encuentra en una calle adyacente a una loseta y no está junto al parking, puede intentar adquirir la loseta lanzando un dado y comprobando el resultado en la loseta de Secretario Técnico.

 Si el resultado obtenido muestra este icono, se habrán roto negociaciones y el turno del Jugador termina sin adquirir la loseta.

Nota No confundir con el procedimiento de ventas.

 Si el resultado es una cantidad de dinero, el Jugador puede decidir pagar esa cantidad para adquirir la loseta como si hubiese entrado en su parking, además de su correspondiente valor de mercado si lo tiene. En cualquier caso, decida comprar la loseta o no, el turno del Jugador termina inmediatamente.



Movimientos de mercado

Todas las losetas del mercado permanecen ahí un máximo de dos rondas/semanas.

Todos los sábados, tras realizar todos los jugadores su acción de mercado, tendrá lugar el movimiento de mercado. Para ello se siguen los siguientes pasos:

1. Eliminar del juego todas las losetas que tienen un cubo blanco sobre ella.
2. Posteriormente, a cada loseta que haya quedado en el mercado se le colocará un cubo encima para marcar que serán eliminadas del juego el próximo sábado si no son adquiridas.
3. Rellenar el mercado con nuevas losetas desde la reserva en las casillas libres y orientándolas según el color presente en la loseta. Para ello coger el mazo de losetas de la era actual. Si el mazo se agota mientras se está reponiendo el mercado, comenzar el mazo correspondiente a la siguiente era.

Nota La colocación de las nuevas losetas en el mercado debe seguir el orden marcado en las manzanas del Tablero de Mercado.

Nota Dependiendo del transcurso de la partida y del número de jugadores, es normal que no haya losetas suficientes para rellenar el mercado en las últimas rondas del juego. Cuando esto ocurra, simplemente se sigue jugando de forma normal pero sin reponer el mercado, aunque sí se irán retirando del juego las losetas con cubos blancos encima hasta que el mercado quede totalmente vacío. Estas últimas rondas sin mercado harán que los días con la acción "Día de mercado" se omita y las rondas de juego sean sólo "Día de cobro", posible "Día de partido de la Copa LaBSK" y "Día de partido de Liga Time of Soccer".

En una partida a 3 jugadores y con el marcador de días en "S/Sa" (Sábado), el orden de juego es Jugador Azul, luego Jugador Rojo y por último Jugador Amarillo.



El Jugador Azul tiene ya en su equipo un futbolista que da buenos pases a los delanteros, por ello está interesado en adquirir a "Cárdenas" que es un buen receptor de esos pases. Su ojeador tiene 5 puntos de operaciones. Con el primer punto de operaciones mueve a la casilla 1 y con el segundo se mueve al aparcamiento 2 para adquirir a "Cárdenas". Para ello paga al Banco 7\$, su valor de mercado. Luego coge la loseta y se la lleva a su equipo ajustando su nivel de ataque. Por último baja su balance dos posiciones, como marca el sueldo de "Cárdenas". El coche azul se mueve de nuevo a la calle por la que entró en el aparcamiento. Aún le quedan 3 puntos de operaciones pero estos se pierden porque al adquirir la loseta se da por concluido el turno del jugador.

El Jugador Rojo tiene un ojeador con 4 puntos de operaciones. Su intención es fichar a "Fran Moli" para cubrir una plaza libre en su delantera. Pero con sus cuatro puntos de operaciones no llegaría al aparcamiento bajo el jugador y por tanto no podría ficharlo de la forma habitual. Sí podría moverse para sustituir a su Community Manager por Moondrago y esperar al próximo día de mercado para moverse hasta el aparcamiento de "Fran Moli" y adquirirlo. Pero al ser sábado, tras el turno actual se refrescará el Mercado y "Fran Moli" será descartado ya que tiene un cubo blanco sobre él. Por lo tanto, el Jugador Rojo decide forzar el fichaje de "Fran Moli". Para ello se mueve a la casilla 1, y luego a la casilla 2. Una vez allí, ya que está en una calle adyacente a la loseta que desea adquirir, usa a su secretario técnico para el fichaje. Para ello lanza un dado que le da como resultado un 3. Mira su loseta de Secretario técnico y en la casilla 3 aparecen 4\$, por lo que el Jugador Rojo puede decidir pagar los 4\$ para acceder a la posibilidad de fichar a "Fran Moli". Si quisiese ficharlo tendría que pagar 13\$ (9\$ por su valor de mercado y 4\$ por forzar el fichaje). Decide pagarlo y por tanto incluye a "Fran Moli" a su equipo, ajustando su balance y su nivel de ataque.

El Jugador Amarillo quería fichar también a "Fran Moli" pero se le han adelantado, por lo tanto decide usar su turno en vender a uno de sus futbolistas de inicio. Para ello usa un punto de operaciones en moverse a la casilla 1 y otro en entrar en el aparcamiento 2. Con esta loseta puede vender a un jugador, para ello lanza un dado y sale un 6. Su Secretario técnico tiene un - en el 5 y en el 6, por lo tanto no podría vender a no ser que pague 2\$, una por cada - en su Secretario técnico. Si hubiese salido en el dado un número entre el 1 y el 4, habría vendido al futbolista sin pagar nada. Aún así decide vender a uno de sus futbolistas de inicio que tienen valor de mercado 2. Por lo tanto paga 2\$ a la banca y recibe luego 4\$ (2 de valor de mercado + 2 de bonus por la loseta de ventas). El futbolista es descartado y el Jugador Rojo subirá una posición en su balance, por el sueldo del jugador descartado.



Día de partido de Liga Time of Soccer

Excepto la primera ronda/semana, la pre-temporada, los domingos es día de partido de liga. Los partidos que se jugarán son los mostrados en la loseta de liga que se encuentre encima del mazo que hay bajo el "D/Su" (Domingo) del marcador de días. Estos partidos deben jugarse en el orden marcado por la loseta. Existen tres tipos de enfrentamientos y cada uno se resuelven de una forma distinta.

Jugador contra Jugador

El partido se resuelve según el procedimiento descrito en el apartado "Resolución de un partido" (Pág. 12) y cada Jugador irá al partido con su nivel de ataque y de defensa.

Jugador contra Equipo Neutral

El partido se resuelve según el procedimiento descrito en el apartado "Resolución de un partido" (Pág. 12), el Jugador irá al partido con su nivel de ataque y de defensa y el Equipo Neutral jugará con el nivel de ataque y de defensa que muestren los Marcadores de Nivel para los equipos Neutrales según el número de jornada actual. Las losetas de "Enfrentamiento Entre Neutrales" y "Niveles de Equipos Neutrales", se moverán para marcar el nivel del equipo neutral según la jornada que se esté disputando. Los partidos de la Copa LaBSK usarán el nivel de la jornada en la que se juegue el partido.

Los dados del Equipo Neutral serán lanzados por el Jugador sentado a la derecha del Jugador al que corresponda este partido.

Equipo Neutral contra Equipo Neutral

Primero se determinará qué Equipo Neutral es más fuerte. Para ello se mirará el Marcador de puntos de Liga Time of Soccer. El equipo que tenga más puntos será considerado el más fuerte y jugará con los dados blancos, el otro jugará con el dado azul. En caso de empate a puntos de liga, el equipo que juega en casa será considerado el más fuerte, si esto ocurre en un partido de copa, se resolverá al azar.

Para resolver el partido, se lanzará la cantidad de dados que marque la loseta de "Enfrentamientos Entre Neutrales", elige el dado blanco mayor y compáralo con el resultado del dado azul. Si el dado blanco es mayor que el azul, ganará el partido el Equipo Neutral considerado más fuerte. Si el azul es mayor, ganará el partido el Equipo Neutral más débil. Si son iguales, el partido habrá quedado en empate.

El equipo ganador del partido obtendrá 3 puntos de liga, mueve el círculo de su color tres posiciones en el Marcador de puntos de Liga Time of Soccer. El perdedor no obtendrá nada. En el caso de un empate en el partido, ambos equipos sumarán un punto en el Marcador de puntos de Liga Time of Soccer.

Tras resolver los tres enfrentamientos de liga, si la loseta de jornada era de Ida, marcada con este icono ➡, se volteará a su otra cara marcada con el icono ↻ y se colocará debajo de la pila de losetas de jornada (como indican los iconos de la esquina inferior derecha de la loseta). Si se trataba de una jornada de Vuelta, marcada con el icono ↺, la loseta se retirará del juego devolviéndola a la caja. En cualquier caso, quedará visible la nueva jornada de liga.



Día de partido de Copa LaBSK

La resolución de partidos de la Copa LaBSK es similar a la de los partidos de la Liga Time of Soccer mostrada anteriormente. Las únicas diferencias son estas:

Los partidos de copa se juegan los miércoles de las jornadas 6, 8 y 10. En la jornada 6 se juegan los cuartos de final y se enfrentarán todos los equipos de la liga y dos Equipos Neutrales más. En la jornada 8 tendrá lugar las semifinales entre los equipos que hayan pasado la ronda anterior. Y en la jornada 10 se jugará la final de la Copa LaBSK entre los dos equipos que hayan tenido la suerte de llegar.

Los ganadores de los partidos no obtendrán puntos de Liga Time of Soccer, en su lugar pasarán a la siguiente eliminatoria de la Copa LaBSK. De los dos cubos en los casilleros del partido, el perdedor se quedará donde está y el ganador moverá su cubo por la flecha a la siguiente ronda o a la casilla de Campeón de la Copa LaBSK si se trataba de la final.

A diferencia de los partidos de la Liga Time of Soccer, en la Copa LaBSK no está permitido empatar. Si el partido termina en empate, se resolverá por penaltis. Para ello, ambos equipos lanzarán los 5 dados blancos. Los resultados de 1 ó 2 se considerarán fallos y del 3 al 6 serán goles. El equipo con más goles pasará la eliminatoria. Repetir este proceso las veces que sean necesarias hasta conseguir desempatar. La habilidad del entrenador inicial no se podrá aplicar a los penaltis.



Colocación de un futbolista en el equipo

Los futbolistas pueden ser movidos dentro del equipo en cualquier momento, incluso pueden ser retirados del equipo a la espera de una futura venta. Para ello son colocados a un lado del tablero de club. De este modo no aportará nada al equipo, pero sí seguirá cobrando su sueldo.



Este futbolista es delantero y solo podrá jugar en las dos posiciones de arriba.

Cada futbolista posee una cualidad muy importante que es la posición, mostrada en la loseta como unos círculos rojos en un campo de fútbol. Estos puntos rojos son los que marcarán en qué posiciones le está permitido jugar al futbolista dentro de un

equipo. Bajo ningún concepto un futbolista puede llegar a jugar en una posición que no esté marcada en su característica de posición.

Para incluir un futbolista en el equipo basta con orientar la loseta de forma adecuada y colocarlo en una de las posiciones para las que le esté permitido jugar.

Calculando los niveles de ataque y defensa

Cada equipo en el juego posee unos niveles que simbolizan la calidad de su equipo tanto en ataque como en defensa.

Este nivel irá subiendo paulatinamente en el caso de los Equipos Neutrales. Para saber el nivel de un Equipo Neutral se ha de mirar el Marcador de "Nivel de Equipos Neutrales" para la jornada de la ronda actual. El número mostrado marcará el nivel del equipo tanto en ataque como en defensa.

Para calcular el nivel de los equipos de los Jugadores se ha de tener en cuenta la formación con la que juega su Entrenador Principal, las características básicas y avanzadas de los futbolistas y los entrenamientos de todos los entrenadores que pueda tener el equipo.

De todos los entrenadores que puede tener un club, máximo tres, uno de ellos es el considerado Entrenador Principal, que no sólo aportará su valor de entrenamiento, sino que también definirá la formación con la que jugará el equipo. Este Entrenador Principal será el situado en la posición superior izquierda del tablero de club.

El procedimiento para calcular el nivel tanto de ataque como de defensa es el siguiente:

La formación del Entrenador Principal marcará qué posiciones aportarán su valor al ataque y cuales a la defensa. En la sección de equipo del tablero de club se muestra con un balón las posiciones de ataque y con un escudo las de defensa, que corresponden a la formación que aporta el Entrenador inicial del club, pero esta formación puede alterarse al elegir como Entrenador Principal a otro entrenador.

Todos los valores que aporten los futbolistas que jueguen en una posición de ataque serán sumados y esto marcará el Valor de Ataque. Colocar el cubo de ataque del color del equipo en la casilla correspondiente del Marcador de Ataque. Esto dará el Nivel de Ataque del equipo.

Los valores que aporten los futbolistas que jueguen en una posición de defensa serán sumados y marcarán el Valor de Defensa. Colocar el cubo de defensa del color del equipo en la casilla correspondiente del Marcador de defensa. Esto dará el Nivel de Defensa del equipo.



Cada futbolista puede poseer unas habilidades básicas y otras avanzadas.

El valor que aporta un futbolista al equipo dependerá de la posición en la que juegue y de estas habilidades.

Las cualidades básicas de un futbolista son los valores que aparecen alrededor de la loseta sobre un fondo de colores. La posición del valor y el color hace referencia a una habilidad básica. Las habilidades básicas son: **defensa izquierda, defensa central, defensa derecha, centrar izquierda, centrar derecha, pase y tiro.**

Cada posición en el campo usa sólo una de estas habilidades básicas. La habilidad que es tenida en cuenta según la posición es la que completa el círculo de la loseta de futbolista en el tablero de equipo con el color de la habilidad. Si el equipo juega con una formación distinta a la del entrenador inicial, el único futbolista que cambia de posición según esta nueva táctica, aportará la habilidad que marca este icono.

El valor correspondiente a esa habilidad que tenga el futbolista será el valor que aporte al equipo. Los demás valores no se tienen en cuenta.

Si una posición no está cubierta con una loseta de futbolista, se entiende que en esa posición está jugando un futbolista no profesional y este, en lugar de aportar un valor, le resta 2 puntos al ataque o la defensa del equipo.

Cada futbolista posee además unas habilidades avanzadas que aportarán valor al equipo según la posición que ocupe en el equipo y los futbolistas que le rodeen. Estas habilidades avanzadas se pueden encontrar en la posición central de cada una de los cuatro laterales de la loseta de futbolista. Dichas habilidades están representadas con unas figuras geométricas de colores sobre un fondo blanco. Por si mismas no aportan valor al equipo pero al conectarse con otras sí. Estas conexiones se hacen a través de las líneas dibujadas en el campo del tablero de club.

Al conectar dos iconos iguales a través de una línea en el campo se consigue que el valor **de cada uno** de los futbolistas conectados aumente en 1.

	Tiro a puerta		Entradas
	Pase/Recepción		Juego en equipo
	Centro/Remate		

Si la habilidad avanzada conectada es realizada a través de una línea con una bonificación para esa habilidad avanzada, se obtendrá el valor de la bonificación en lugar del +1 **para cada uno** de los futbolistas.

La habilidad avanzada de tiro a puerta. situada en la parte superior de la loseta de un futbolista que juega como delantero, se considera directamente conectada y aporta al futbolista un valor de +2.



La habilidad de entradas.

También se considera conectada por la izquierda para los laterales izquierdos, conectada por la derecha para los laterales derechos y conectadas por abajo para los centrales. Esta habilidad también aporta un +2 al futbolista.

Todas las conexiones automáticas de tiro a puerta y entradas se muestran en el tablero de equipo con una línea blanca interior.



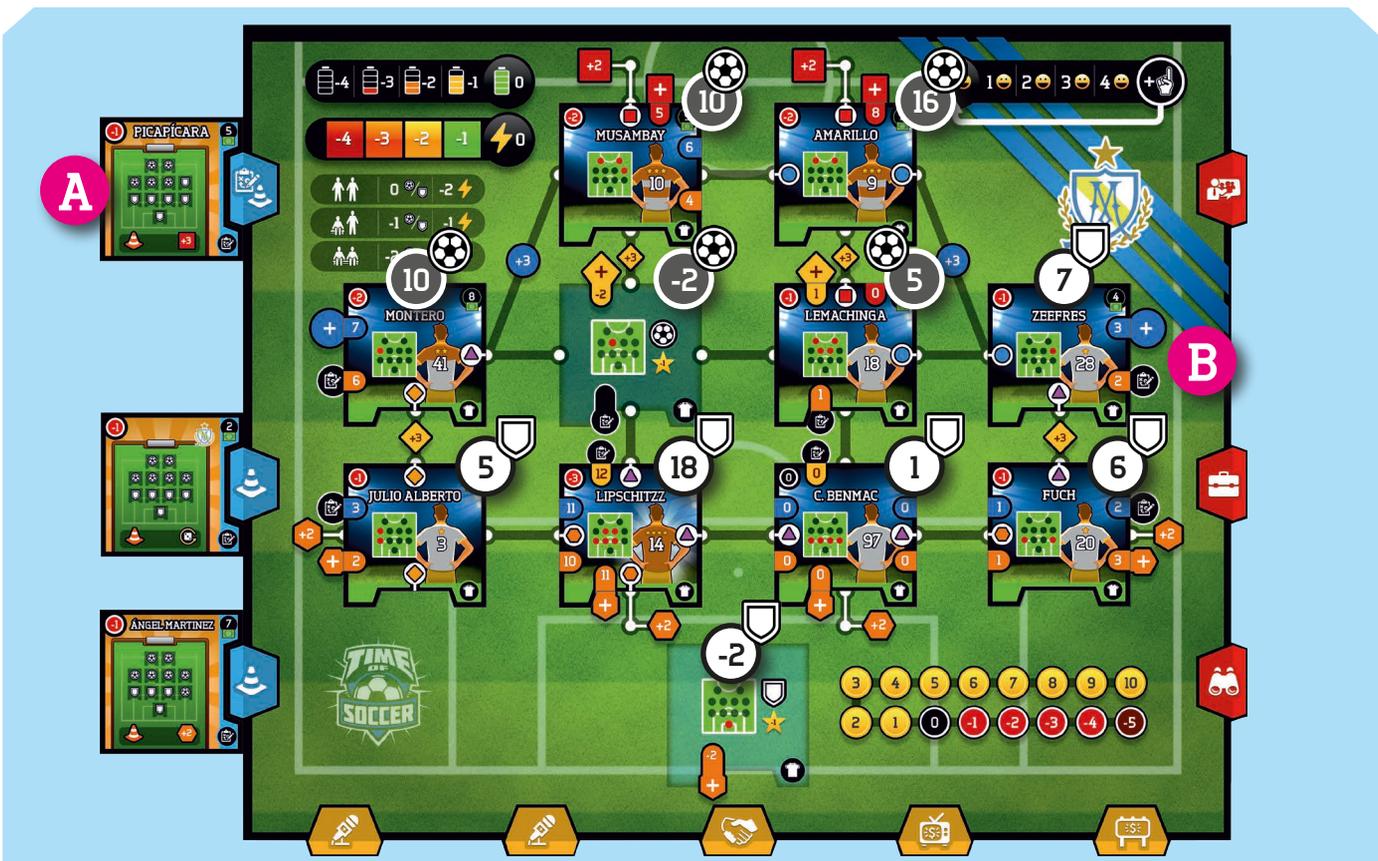
Entrenamiento.

Además, los entrenadores tienen la capacidad de entrenar las habilidades avanzadas de los futbolistas. Así, si un entrenador entrena una habilidad aportando una bonificación, todos los futbolistas del equipo aumentarán

su valor esa cantidad bonificada por cada icono de la habilidad entrenada que posea, esté conectada o no.

Para terminar, la suma de todas las habilidades básicas de los futbolistas de ataque, más los valores aportados por las habilidades avanzadas de los jugadores de ataque y más las bonificaciones por entrenamiento de las habilidades avanzadas de los jugadores de ataque, nos dará el valor de ataque del equipo, que será marcado en el Marcador de niveles de ataque del tablero principal con un cubo del color del equipo.

De igual modo se calcula el valor de defensa con los futbolistas de defensa y será marcado en el Marcador de niveles de defensa del tablero principal con un cubo del color del equipo.



En la jornada 8, el Jugador Azul tiene el equipo mostrado en la imagen. Esto le da un valor de ataque de 39 que corresponde con un nivel 7. El valor de defensa del equipo es de 35 que también le da un nivel 7. Para el cálculo de estos niveles, el Jugador Azul haría los siguientes cálculos:
 Con el entrenador de inicio, los 6 jugadores de arriba son el ataque y los 5 de abajo son la defensa. Pero su entrenador principal es "Picapícaro" **A** y esto cambia la distribución entre ataque y defensa. Concretamente, este entrenador hace que "Zeefres" **B** no aporte su valor al ataque (centro por la derecha de 3) sino que aporte su valor de defensa (entradas por la derecha de 2).



El valor de ataque es la suma de las habilidades básicas + bonus por conexiones + los entrenamientos de los futbolistas de ataque.

- "Musambay": 5 (Básico) + 2 + 3 = 10
- "Amarillo": 8 (Básico) + 2 + 3 + 3 = 16
- "Montero": 7 (Básico) + 3 = 10
- Sin futbolista: -2
- "Le Machinga": 1 (Básico) + 1 + 3 = 5

TOTAL 39



El valor de defensa es la suma de las habilidades básicas + bonus por conexiones + los entrenamientos de los futbolistas de defensa.

- "Zeefres": 2 (Básico modificado) + 3 + 1 + 1 = 7
- "Julio Alberto": 2 (Básico) + 3 = 5
- "Lipschitz": 11 (Básico) + 1 + 2 + 4 = 18
- "C. Benmac": 0 (Básico) + 1 = 1
- "Fuch": 3 (Básico) + 1 + 2 = 6
- Sin portero: -2

TOTAL 35

Resolución de un partido

En un partido de la Liga Time of Soccer, el equipo que aparezca escrito primero en el enfrentamiento es el Equipo Local. En un partido de Copa LaBSK, el equipo que menos puntos de Liga Time of Soccer tenga será considerado el Equipo Local. En caso de empate se decidirá al azar.

El equipo que no sea Equipo Local será considerado Equipo Visitante.

Cada Jugador implicado en el partido debería comprobar si sus niveles de ataque y defensa son correctos, por si ha habido algún cambio significativo en su equipo desde la última vez que jugó.

La resolución del partido se hará como sigue:

Paso 1 (Ingresos)

En partido de Liga Time of Soccer, el Equipo Local recibirá de La Banca los ingresos por equipo local que muestre sus contratos publicitario y televisivo. En un partido de Copa LaBSK, cada equipo recibirá de La Banca la mitad de los ingresos por equipo local que muestren sus respectivos contratos publicitarios y televisivos. El redondeo se hará hacia arriba, una vez realizada la suma de los dos ingresos y dividido entre dos.

Paso 2 (Alineación equipo visitante)

a. El Equipo Visitante decidirá y anunciará con qué formación jugará, así como cuales son sus niveles de ataque y defensa.

b. Sólo si se juega con la variante "Cansancio" El Equipo Visitante anunciará si juega con los titulares, suplentes o un equipo mixto.

Paso 3 (Alineación equipo local)

a. El Equipo Local decidirá y anunciará con qué formación jugará, así como cuales son sus niveles de ataque y defensa.

b. Sólo si se juega con la "Variante Cansancio" El Equipo Local anunciará si juega con los titulares, suplentes o un equipo mixto.

Paso 4 (Ataque equipo visitante)

a. El Equipo Visitante lanzará los 6 dados (5 blancos y 1 azul) y comprobará cuantos impactos ha tenido (5 o 6 en el dado). A continuación, mirará la tabla de tiros a puerta/paradas asociada a su nivel de ataque, lo que le dará, según el número de impactos, cuantos tiros a puerta ha realizado su equipo.

b. Colocar un cubo blanco sobre el Marcador del Equipo Visitante en la posición correspondiente.

c. El Equipo Local lanzará los 5 dados blancos y comprobará cuantos impactos ha tenido (5 o 6 en el dado). A continuación, mirará la tabla de tiros a puerta/paradas asociada a su nivel de defensa, lo que le dará, según el número de impactos, cuantas paradas ha realizado su equipo.

d. Restar el número de paradas del Equipo Local a tiros a puerta del Equipo Visitante. El resultado es el número de goles del Equipo Visitante. Si el resultado es menor que 0 se considerará que es 0.

e. Mover el cubo blanco del Marcador Visitante a la posición que corresponda. Estos son los goles marcados por el Equipo Visitante en el partido.

Paso 5 (Ataque equipo local)

a. El Equipo Local lanzará los 6 dados (5 blancos y 1 azul) y comprobará cuantos impactos ha tenido (5 o 6 en el dado). A continuación, mirará la tabla de tiros a puerta/paradas asociada a su nivel de ataque, lo que le dará, según el número de impactos, cuantos tiros a puerta ha realizado su equipo.

b. Colocar un cubo blanco sobre el Marcador del Equipo Local en la posición correspondiente.

c. El Equipo Visitante lanzará los 5 dados blancos y comprobará cuantos impactos ha tenido (5 o 6 en el dado). A continuación, mirará la tabla de tiros a puerta/paradas asociada a su nivel de defensa, lo que le dará, según el número de impactos, cuantas paradas ha realizado su equipo.

d. Restar el número de paradas del Equipo Visitante a tiros a puerta del Equipo Local. El resultado es el número de goles del Equipo Local. Si el resultado es menor que 0 se considerará que es 0.

e. Mover el cubo blanco del Marcador Local a la posición que corresponda. Estos son los goles marcados por el Equipo Local en el partido.

Paso 6 (Resultado del partido)

Si el Equipo Local tiene más goles que el Equipo Visitante, el Equipo Local ganará el partido.

Si el Equipo Visitante tiene más goles que el Equipo Local, el equipo Visitante ganará el partido.

Si ambos tienen el mismo número de goles, el partido quedará en empate.

Paso 7 (Ingresos por victoria)

El equipo ganador del encuentro recibirá de La Banca el dinero correspondiente a sus bonificaciones por victorias de sus contratos publicitario y televisivo.

Paso 8 (Aumento de aficionados)

Según haya ganado, empatado o perdido, cada Jugador mirará a su Community Manager y aumentará su Marcador de Satisfacción tantas casillas como indique la loseta. Si el marcador llega al símbolo de aficionados, deberá bajarlo de nuevo a 0 y seguir contando. Cada vez que se llegue al símbolo de aficionados se debe además subir un aficionado en el Marcador de Aficionados, lo que conlleva la subida de un ingreso semanal en el Balance del equipo, además de puntos al final de la partida.



Ejemplo de resolución de partidos (continúa en la página siguiente)

En una partida a tres jugadores se juega con “Nivel de Equipos Neutrales” de 3 y “Nivel de Enfrentamientos Neutrales” de 2.

Los equipos Palmeras, Lagartos y Mollerusa están controlados por jugadores en la partida. Y los equipos Mojea, K-letri y Parranda son equipos neutrales en esta partida. Estamos en el “D/Su” (Domingo) de la semana 6.

Vamos con los partidos:

Palmeras  **Lagartos** 

Como Palmeras juega en casa, recibe 2\$ por sus contratos televisivos y publicitarios. A continuación y después de que cada equipo elija sus entrenadores principales, comienza el partido.

Empieza atacando el equipo visitante, Lagartos. Su nivel de ataque es 6. Lanza los dados:



Según su nivel son 4 tiros a puerta.

Palmeras defiende con un nivel de 4. Lanza sus cinco dados:



Con lo que haría dos paradas. Como no le parece suficiente decide repetir su tirada usando la habilidad de su entrenador inicial. Lanza de nuevo:



Logra ahora 3 paradas, por suerte a conseguido un mejor resultado, aún así ha encajado un gol.

Ahora le toca atacar a Palmeras. Su nivel de ataque es 4, y obtiene:



5 tiros a puerta.

Lagartos tiene una defensa muy baja, sólo nivel 1 y tendrá que esforzarse mucho para no perder el partido. Lanza los dados:



2 paradas, por lo que recibiría 3 goles y perdería el partido por tres a uno. Su afición le pide resultados, así que decide repetir la tirada usando la habilidad de su entrenador inicial, vuelve a lanzar:



1 parada, empiezan a escucharse cánticos en contra del entrenador.

Finalmente el resultado es de:



Por la victoria, Palmeras obtiene de sus contratos 1\$ y su community manager aumenta la satisfacción de los aficionados en 3 puntos,



subiendo por tanto, un aficionado en el tablero central lo que le aporta 1 ingreso más que reflejamos en el balance del club. Además, sube 3 posiciones en el Marcador de Puntos de Liga Time of Soccer. Por la derrota, Lagartos no obtiene nada porque su community manager es el inicial.

Mojea



Mollerusa

Como Mojea es un equipo neutral ni recibe ingresos por contrato ni decide entrenador principal. Mollerusa si decide su entrenador principal. Comienza el partido:

Ataca Mollerusa, que tiene un nivel de ataque de 4:



2 tiros a puerta, como le parece excesivamente poco, decide repetir la tirada, desgraciadamente vuelve a obtener un solo impacto. Su total de tiros a puerta es 2.



Mojea es un equipo neutral y según la tabla de "Niveles de Equipos Neutrales" escogida al principio de la partida, para la jornada 6, su nivel es 4 para ataque y defensa.

Lanza sus dados en defensa:



3 paradas, por lo tanto, mantiene su portería a 0.

Ahora le toca atacar a Mojea:



Como no ha obtenido ningún impacto repite la tirada:



5 tiros a puerta.

Mollerusa tiene un nivel de defensa de 3, lanza sus dados:



4 paradas, como ya usó la habilidad de su entrenador inicial durante su fase de ataque, no puede repetir esta tirada. Mollerusa pierde por uno a cero ante Mojea. Aún así Mollerusa obtiene un aumento en el Marcador de Satisfacción de 1 punto, ya que su community manager es bastante bueno. Mojea sube 3 posiciones en el Marcador de Puntos de Liga Time of Soccer.

K-Letri



Parranda

Como ambos equipos son neutrales, este partido se resuelve con un solo lanzamiento de dados. K-Letri tiene 6 puntos en la liga y Parranda tiene 10. Parranda juega con los dados blancos y K-Letri con el azul. Se lanzan los dados:



Gana Parranda y sube 3 posiciones en el Marcador de Puntos de Liga Time of Soccer.

Puntos de final de partida

Después del domingo de la jornada número 10, tras jugar los últimos partidos de la temporada, se procede al recuento de puntos. Cada equipo sumará puntos por las siguientes categorías (neutrales incluidos):



Cada punto obtenido en la Liga Time of Soccer es un punto de victoria. A estos puntos se le irán sumando los demás puntos obtenidos en la partida, por lo que utilizaremos el mismo Marcador de puntos Time of Soccer para llevar la cuenta total. Si durante la suma se superan los puntos del Marcador, se empieza de nuevo desde 0 recordando que se deberá sumar 30 puntos más a ese equipo.



El equipo que tenga más puntos de Liga Time of Soccer habrá ganado la liga y suma 3 puntos más. El que haya quedado segundo, suma 1. En caso de empate, se suman los puntos y se divide entre los afectados redondeando hacia arriba.



Cada jugador sumará los puntos de la Copa LaBSK, estos aparecen en el tablero bajo el cubo situado en el cuadrante de esta competición (0 si pierde en cuartos, 2 si pierde en semifinales, 4 si pierde en la final y 7 si gana la Copa LaBSK).



Cada equipo puntuará por los aficionados obtenidos al final de la partida. Los puntos obtenidos según el número de aficionados aparecen junto al Marcador de Aficionados. Los Equipos Neutrales no puntúan por aficionados.



Cada equipo comprobará su nivel de ataque y defensa y puntuará por el menor de los dos tantos puntos de victoria como se indican en el Marcador de niveles del Tablero Central. Los "Equipos Neutrales" puntuarán según el nivel de la jornada 10 de la loseta de Nivel de equipos neutrales



Cada posición del equipo no ocupada por una loseta de futbolista sobre ella en el tablero personal restará un punto.



Cada Jugador sumará o restará los puntos otorgados por las loseta de comunicados que tenga junto a su tablero de club. Según el resultado que tuvo dicho comunicado.



Por último, cada Jugador sumará 1 punto por cada 10 \$ en metálico que tenga al final de la partida.

Ganará la partida el equipo, Jugador o Neutral, que haya obtenido más puntos.

En caso de empate gana el equipo que haya obtenido mayor puntuación con el nivel de ataque/defensa. Si persiste el empate, ganará aquel de los empatados que más alto tenga el nivel de ataque o defensa que no le puntuó. Si aún así persiste el empate, se tendrá en cuenta el que más dinero en metálico posea. En el raro caso de que el empate persista, ganará el Jugador que tenga el futbolista con el dorsal más alto.

Variantes

VARIANTE CANSANCIO. (RECOMENDADA)

Con esta variante los futbolistas experimentan cansancio cada vez que juegan un partido.

El cansancio afectará al nivel de ataque y defensa del equipo, por lo que tendremos que elegir con cuidado cuanto vamos a cansar a nuestros futbolistas.

Existen dos Marcadores que regulan el cansancio. Marcador de Energía y Marcador de Cansancio. En el paso de Preparación de la partida, cada Jugador debe colocar un cubo de su color en las posiciones 0 de los Marcadores de Energía y Cansancio.

Cada vez que se vaya a jugar un partido oficial, partido de Liga Time of Soccer o partido de Copa LaBSK, el nivel de los equipos se ve alterado por el Marcador de Cansancio. Cada equipo jugará con un nivel menos tanto en ataque como en defensa por cada nivel negativo de cansancio que tenga.

El Marcador de Cansancio siempre afecta al nivel del equipo, el Marcador de Energía no.

Cada vez que un equipo juegue un partido Amistoso, aplicará una bajada de energía acorde a lo que muestre la loseta del partido Amistoso.

Al comienzo de cada partido, antes de que se produzca ninguna tirada de dados, debemos elegir si jugamos el partido al máximo nivel o no. Tendremos tres opciones:



Jugar con los Titulares: Así el equipo juega al máximo nivel, que se corresponde con el nivel actual de ataque y defensa. Tras el partido, se le penaliza con 2 puntos de energía menos.



Equipo mixto: Es una combinación de titulares y suplentes, el equipo jugará un nivel por debajo tanto en ataque como en defensa. Tras el partido, se le penalizará con 1 punto de energía menos.



Equipo suplente: Reservando al equipo titular, no se penalizará con ninguna pérdida de energía, pero como contrapartida perderá 2 niveles de ataque y de defensa para este partido.

Cada lunes, tras el "Día de cobro", cada equipo recuperará 2 puntos de cansancio y/o energía distribuidos a su elección, pero si al recuperar energía, el Marcador de Energía sigue por debajo de 0, se debe subir a 0 y luego reducir el Marcador de Cansancio tantas posiciones como haya subido el de Energía.

Los Equipos Neutrales juegan siempre al máximo nivel y el cansancio

no les afecta. Prestad mucha atención al cansancio acumulado, su efecto es muy importante.

Los jugadores no podrán gastar energía si no tienen. Además si al aumentar la energía el lunes hay que disminuir el cansancio por debajo de -4 se colocará en el -4 y el entrenador inicial perderá su cualidad de relanzar los dados durante la próxima semana.

VARIANTE SOLITARIO

Para una partida en solitario se juega con las reglas estándar pero con el siguiente cambio.

Junto a las calles del tablero de mercado se encuentran dibujados dados blancos y azules, estos formarán una cuadrícula de coordenadas en el mercado.

Cada **Día de Mercado**, antes de realizar las acciones, se deben eliminar algunas losetas del mercado simulando las acciones de otros jugadores. Como son 3 Jugadores los que faltan en la partida, este proceso se realizará 3 veces. Para hacerlo, lanza un dado blanco y otro azul, lo que dará como resultado una coordenada. Si la casilla del mercado correspondiente tiene una loseta, esta es eliminada del juego (simulando que ha sido comprada por otro jugador. Si la casilla estaba vacía o si uno de los dados es un 5 o 6, no se hará nada.

Aunque esta variante es para partidas en solitario, también es aplicable a partidas con 2 ó 3 jugadores. En partidas a 2 Jugadores se puede hacer esto 2 veces antes de cada Día de mercado simulando a los 2 Jugadores que faltan. Y a 3 Jugadores se haría 1 vez para simular que hay 1 Jugador menos en la partida.

VARIANTE CERO AZAR

Con esta variante los partidos se resuelven de forma automática, sin tirada de dados. Los Jugadores ganarán en control sobre la partida, pero perderán en emoción.

Los partidos se resuelven de forma normal, pero no se lanzarán los dados, en su lugar, el número de tiros a puerta será igual al nivel de ataque que tenga el equipo.

Igualmente tampoco se lanzarán dados para comprobar las paradas, el nivel de defensa del equipo será el número de paradas obtenidas.

Los partidos entre Neutrales siguen resolviéndose de forma normal.

VARIANTE CIRCULACIÓN LIBRE.

Esta variante simplifica la circulación en el mercado, siendo interesante para jugadores noveles.

Consiste en permitir la libre circulación por la ciudad, sin necesidad de respetar la señalización ni la dirección del tráfico, es decir, podremos ir en la dirección que queramos.

El resto de reglas se aplican de forma normal.

Esta variante se puede usar también para unos jugadores en la partida y otros no, es recomendable para jugar con niños y adultos a la vez.

VARIANTE MERCADO SECUNDARIO

Esta variante permite fichar a aquellos futbolistas que son vendidos por otro jugadores.

Cada vez que un jugador venda un futbolista, en lugar de retirarlo del juego, es colocado a un lado del tablero principal en lo que se llamará "Segundo mercado".

Los jugadores podrán comprar a cualquier futbolista del "Segundo mercado" si se usa la acción de la loseta Ventas.

Para poder usar la loseta de Ventas se debe seguir utilizando al Secretario Técnico de la misma forma que para vender.

Comprar estos futbolistas cuesta tanto el valor de mercado del futbolista como la bonificación de la loseta de venta utilizada.

VARIANTE HÁNDICAP

Esta variante trata de nivelar las fuerzas entre jugadores experimentados y jugadores noveles.

Existen 3 niveles de hándicap. Cada jugador en la partida deberá empezar la misma con un aficionado menos en el Marcador de aficionados por cada nivel de hándicap que tenga.

Así, todos los jugadores empezarán con 13 aficionados pero los que tengan más experiencia empezarán con 12 aficionados. Si la diferencia de experiencia es mayor, el jugador comenzará con 11 aficionados. Y si la diferencia de experiencia entre jugadores es muy abultada, el jugador más experimentado empezará con 10 aficionados.

También se puede usar la variante haciendo que los menos experimentados comiencen con más aficionados.

Con esta variante no se recomienda jugar con niveles de dificultad altos de "Nivel de equipos neutrales".

Esta variante es especialmente interesante para jugar con niños. A la que además se le puede añadir la variante Circulación Libre sólo para ellos.

Los jugadores que jueguen con Hándicap deberán calcular su nuevo balance antes de comenzar la partida.

VARIANTE FUTBOLISTAS DE INICIO ÚNICOS

Esta variante usa las losetas de futbolistas de inicio especiales.

Para incluir esta variante en la partida se deben realizar los siguientes cambios a la preparación de la partida:

En partidas en solitario, baraja todas las losetas de futbolistas de inicio único y roba al azar dos de ellas. Elige una para tu equipo y descarta la otra. No se roba ninguna loseta de futbolistas iniciales.

En partidas a 2 jugadores, cada jugador hace lo mismo que en partidas en solitario, pero además roba al azar una de sus losetas de futbolistas iniciales.

En partidas a 3 jugadores, cada jugador roba al azar 3 losetas de futbolistas de inicio único. Elige dos de ellas para su equipo y descarta la otra. Luego roba al azar una loseta futbolistas iniciales.

En partidas a 4 jugadores, cada jugador hace lo mismo que en partidas a 3 jugadores pero roba al azar 2 losetas de futbolistas iniciales en lugar de 1.

Agradecimientos

Pablo Rodríguez Benítez, Yaoska Isabel Soto López, Carmen Benítez Maceiras, Juan Toscano, Santiago Eximeno, Alberto D. BANCORA Esteban, Samuel Oliva Ponce, Juan Rosado Artacho, Manuel Vicente Avellaneda, Gerardo Ortega Soto, Julio Alberto Moro Reina, Andrés Lozano Zabalo, Javier Lozano Martínez, Sergio Barrios Vara, Daniel García Ríos, Eduardo Martín Astillero, Francisco Montero Becerra, Modofark, J. M. Nieblas, Dulzinea, Yosi, Wilson Smith, Musambay, Bigdaddy, Amarillo, Lapie, Alfalfasecas, Cesarmagala, Luistechno, Pepe Roma, Papipo, Ksuco, Cristóbal, Wolfenn, Joseito, Miki, Javidenuhn, Jspere, Tone, Ushikai, Salas, Adrián, Francis, Alpino, Rascolnicov, Gato, Danzc, Shintahid, Bedoya, Valdemaras, Antonio Rosado Belmonte, Matasiete, Picapícaro, Lorenzo Diluca, Ppplaf, Encarnación Ramírez Orozco, Dan Titán, Emanem, Miguelón, Dany, Eros, Lemachinga, Fuch, Albertotower, Jonnyutah, Stephane, Jon, Sancho, Eric Draven, Georgirion, Nubaris, Diamont, Ukić, Donkijote, Gelete, Raik, Angel Martínez, BUHOnero, Ethan, Charli, Moondraco, Lostrikis, Pelón, Veva, Milinesh, Neiban, Kalamidad, Davidic, Oladola, Rocinante, Fran Moli, Cevasco, Aristark, Stoicakovic, Akumo, Manuel Cárdenas, Pedrotronic, Damián Ruiz Soto, Torlen, La Comarca, Planeton Games, Mag TV, Análisis Parálisis, Max Game, Juegos de la Mesa Redonda, Días de Juego, El Tablero, MCC Plagas, Dracotienda, Vis Lúdica y a todos los que han ayudado a que este proyecto sea lo que es hoy.

Antonio "Lipschitz" dice:

¡Gracias!

Si deseas estar actualizado sobre Time of Soccer, descubrir nuevas variantes, y ver los videos explicativos en los que te enseñaremos a jugar, visita www.elitegames.es

