

TOLOSA F.C.

Supercampeones vs. Tecmo Cup



por sugimoriARG

Bienvenides!



Índice:

Componentes.....	4
Objetivos.....	5
Reglas básicas	
-Equipos.....	6
-Tablero.....	7
-Dinámicas de juego.....	10
-Gambeta.....	19
-Pase.....	21
-Disparo.....	25
-Marcar.....	31
-Bloquear.....	33
-Contener.....	36
-Rechazar.....	39
-Anticipar.....	41
-Energías.....	42
-Especiales.....	45
-Gol.....	48
Reglas avanzadas	
-Salir jugando.....	51
-Disparo de media cancha.....	57
-Cambios.....	60
-Reglas locales.....	62
Créditos.....	65

Componentes:

1 tablero

1 mazo Tecmo Cup

1 mazo Supercampeones

2 dados

1 pelota

11 contadores de energía



Objetivos:

Este juego representa un partido de fútbol entre dos equipos. El objetivo es ganarle al equipo rival convirtiendo la mayor cantidad de goles. El partido puede ser por cantidad de goles o por límite de tiempo. En este caso el partido puede terminar en empate ó incluso 0 a 0.

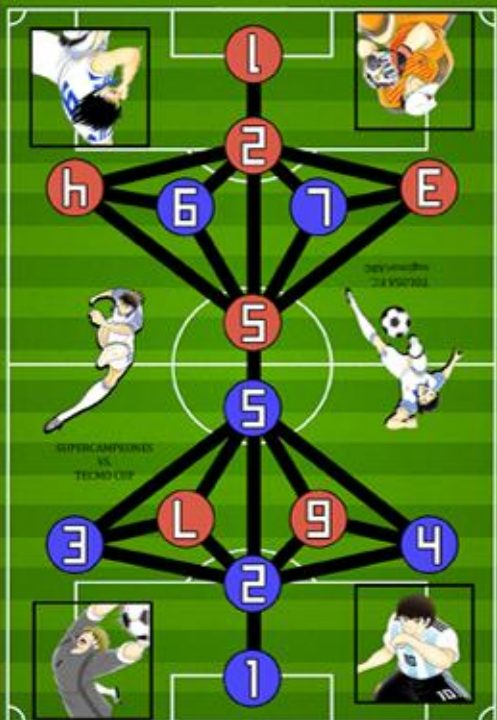
Reglas Básicas:

Equipos: Cada equipo cuenta con 7 jugadores: un arquero, tres defensores, un enganche (mediocampista) y dos delanteros. Esto se puede comprobar viendo las posiciones en el tablero. Cada jugador deberá elegir de manera aleatoria estos jugadores y luego asignarles una posición en la cancha.



Tablero: Según el tablero, hay siete posiciones posibles para tus jugadores. El 1 (uno) será el arquero. El 2 (dos) será el defensor central. El 3 (tres) será el defensor izquierdo. El 4 (cuatro) será el defensor derecho. El 5 (cinco) será el enganche. El 6 (seis) será el delantero izquierdo. Y el 7 (siete) será el delantero derecho.

Las posiciones en el tablero:



El tablero indica también el camino que pueden recorrer la pelota o los jugadores. Además de señalar qué jugadores podrán interactuar o disputar la pelota. Por ejemplo, un defensor no podrá hacer un pase directo a un delantero. Como indica el tablero, deberá pivotear con el enganche y éste podrá asistir a cualquiera de los delanteros.



Dinámicas: ¿Cómo es la dinámica de un partido en este juego? Además de las posiciones, el tablero indica cuáles jugadores pueden interactuar ente sí según la posición y cuáles deben enfrentarse al disputar la pelota. Cada mazo incluye cartas con acciones que son las distintas opciones que tiene nuestro jugador en un partido.



Al iniciar el partido,
ambos 5 deben disputar
la pelota. Cada jugador
tirá un dado y el que
saque el número más alto
saca del medio.



Al poseer la pelota, nuestro 5 tiene dos opciones principales: gambetear al oponente o hacer un pase. Del mismo modo, el 5 del otro equipo debe disputar la pelota en un papel defensivo: puede marcar si decidimos gambetearlo o bloquear un posible pase. Para determinar su acción, cada jugador deberá mostrar simultáneamente una carta que indique cuál fue su decisión.

Si decidimos gambetear y el oponente bloquea, simplemente evadimos su bloqueo y tenemos la cancha despejada para hacer un pase o enfrentarnos al 2.

Si el oponente marca, debemos enfrentarnos.



En este caso quien tenga el nivel más alto se queda con la pelota. El nivel se determina sumando el nivel de tu jugador más el número que saques en el dado. Al gambetear, si controlamos a Oliver Atom y sacamos un tres, tenemos un nivel de 22.



Oliver Atom - enganche



Gambeta 19

Marcar 17

Pase 19

Bloquear 16

Disparo 18

Anticipar 17

Tiro con efecto (1)

Disparo +2

Tiro del Águila (2)

Disparo +3

Y si nuestro oponente es Robert y nos marca, debe tirar el dado. Si saca un 6 su nivel de marca será de 23 y nos saca la pelota. Ahora es él quien tiene la cancha despejada para hacer un pase o enfrentarse a nuestro 2.



Robert - enganche



Gambeta 19

Marcar 17

Pase 19

Bloquear 16

Disparo 18

Anticipar 17

Drive Shot (1)

Disparo +2

Bicycle Shot (2)

Disparo +3

Cuando un jugador enfrenta a otro y conserva la pelota, puede seguir su camino hasta la siguiente posición, hacer un pase sin que nadie lo evite o disparar la pelota al arco rival.

El último defensor antes de llegar al arquero es el 2 del equipo rival.



Gambeta: Como dijimos antes, la gambeta sirve para sacarse al oponente de encima y liberar el camino al arco rival. Al enfrentar un oponente, si gambeteamos tenemos dos posibles situaciones.



Si el oponente bloquea, lo gambeteamos sin más y seguimos nuestro camino. Si marca, debemos enfrentarlo y quien tenga más nivel de gambeta/marca logrará poseer la pelota. Si el oponente no logra sacarnos la pelota podemos avanzar a la siguiente posición, hacer un pase o disparar al arco.



Pase: al hacer un pase le damos la pelota a un jugador de nuestro equipo. Por ejemplo, si un defensor nuestro posee la pelota podrá hacerle un pase al 5, quien puede pivotar luego con los delanteros.



Cada pase nos acerca
más al arco contrario.
Al enfrentar un
oponente,
si hacemos un pase
tenemos dos posibles
situaciones.



Si el oponente marca,
hacemos el pase sin más
y seguimos nuestro
camino. Si bloquea,
debemos enfrentarlo y
quien tenga más nivel de
pase/bloqueo logrará
poseer la pelota.



Si el pase es exitoso, le damos la pelota al jugador escogido y éste deberá enfrentar al defensor o los defensores correspondientes a esa posición.



Disparo: Los delanteros son los jugadores más cercanos al arco rival. Pero antes de enfrentar al arquero deberá enfrentar al defensor de su banda y al 2, es decir el defensor central. Cuando un delantero tiene la pelota debe enfrentarse a ambos a la vez. Debe elegir dos acciones en lugar de una.



Si gambetea,
puede eludir al primer
defensor y luego
enfrentar al central.
Frente éste puede
volver a gambetear para
enfrentar directamente
al arquero. También
puede hacer un pase
directamente o luego de
eludir al primer
defensor. En este caso
sólo un defensor que
haga bloqueo puede
interceptar ese pase y
quedarse con la pelota.

Y finalmente podemos disparar al arco rival. Podemos disparar al arco sin más, o luego de eludir al primer defensor. Al igual que con los pases, sólo un defensor que haga bloqueo puede interceptar ese disparo y quedarse con la pelota.



Ante un disparo al arco si el primer defensor (lateral) bloquea, deben enfrentarse.

En este caso quien tenga el nivel más alto de disparo/bloqueo se impone ante el oponente. Si es el defensor, éste retiene la pelota para iniciar un contra-ataque. Si el nivel más alto es del jugador atacante, el disparo dejará atrás a su rival y luego se enfrentará al defensor central.

Si el defensor central
bloquea, este mismo
disparo compite contra
el nivel del central sin
volver a tirar el dado.



Si
marca,
el disparo
avanza
y se
enfrenta
al arquero.

Es decir que una vez que
disparamos al arco, no
volvemos a tirar el dado
hasta que termina esa
jugada ya sea gol o para
volver a disputar la
pelota con el oponente.



Marcar: En el rol defensivo tenemos siempre dos opciones. La primera es marcar. Esta opción es efectiva sólo si el oponente intenta gambetearnos. Ante un pase o disparo al arco no tiene efectividad.



Si el oponente gambetea, quien tenga el nivel más alto de gambetear/marcar conservará la pelota. Al defender podemos conservar la pelota si ambos niveles son iguales.



Bloquear: La segunda opción es bloquear y será efectiva ante un pase o disparo al arco del oponente. Ante una gambeta no tiene efectividad.



Cuando enfrentamos a
nuestro oponente
podremos retener la
pelota si nuestro nivel
de bloqueo es igual o
más alto que
su nivel de pase o
disparo al arco.



Al defender, si logramos retener la pelota ya sea marcando o bloqueando, ganamos esa posición y podemos iniciar un contra-ataque.



Contener: Si el disparo de un jugador logra dejar atrás a los defensores correspondientes, deberá enfrentar al arquero.



Es decir que ese mismo disparo debe enfrentar el nivel del arquero. El arquero tiene dos opciones.

Puede “contener” para hacerse con la pelota e iniciar un contra-ataque o puede “rechazar”.



Si su nivel de “contener” es igual o mayor al nivel del disparo, el arquero retiene la pelota y puede hacerle un pase directamente al 5. Si el nivel es inferior al del disparo, ese disparo será gol.



Rechazar: Al rechazar podemos tener más chances de enfrentar el ataque del oponente. Pero si igualamos o superamos el nivel del oponente, no retenemos la pelota sino que queda dividida entre el defensor y el delantero de la banda contraria.



Es decir que si atacamos por la banda derecha y el arquero rechaza, nuestro delantero izquierdo deberá disputar la pelota contra el defensor correspondiente. En este caso, quien tenga mayor nivel de anticipar conservará la pelota.



Anticipar: Para conservar una pelota dividida, un jugador deberá tener mayor nivel de “anticipar” que el oponente. Ese jugador gana la posición y puede seguir su respectivo camino hacia el arco rival.



Energías: Cada jugador comienza el juego con tres contadores de energía. Es decir que cada equipo cuenta con tres energías al iniciar.



Cuando el equipo defensor recupera la pelota (sea marcando, bloqueando, recuperando la pelota con el arquero o tras un rechazo) suma un contador de energía. Y cuando un equipo mete un gol también suma un contador de energía. Estas son las únicas dos maneras de acumular energías nuevas.

Todo esto está muy bien
pero ¿para qué sirven las
energías? Las energías
nos sirven para hacer las
habilidades especiales de
los jugadores.



Especiales: Algunos jugadores pueden aumentar su nivel a través de técnicas especiales.

Estas técnicas tienen un costo en cantidad de energías.



Por ejemplo, al disparar al arco con Oliver podemos elegir entre dos disparos "especiales". El nivel base del disparo de Oliver es 18. Más lo que saquemos en el dado.



Antes de tirar el dado podemos utilizar el “Tiro con Efecto” gastando una energía. Si lo hacemos el nivel base del disparo (+2) pasa a ser 20 más lo que tiremos en el dado. Si hacemos el “Tiro del Águila” el costo es de dos energías y el nivel base del disparo (+3) será 21.



Gol: Luego de enfrentar al arquero, si el nivel del ataque es superior al nivel del arquero, habremos metido un gol. Luego de meter el gol ganamos un contador de energía.

Y si recuperamos la pelota durante el ataque del equipo rival, recuperamos otra energía.



Si el partido es por
límite de goles, quien
llegue primero a cierta
cantidad de goles, gana.
Si es por límite de
tiempo, gana el equipo
que haya metido más
goles al agotarse
el tiempo
del partido.



Reglas avanzadas:



Salir jugando: como
habrán notado, algunos
defensores tienen
disparos al arco
"especiales" y de hecho
los enganches también
tienen la posibilidad de
disparar al arco en lugar
de hacer un pase al
delantero.



Si decidimos
avanzar con la pelota
luego de gambetear
un rival, debemos tener
ciertas cosas en cuenta.



Al avanzar con la pelota, avanzamos una posición en el tablero. Desde esa nueva posición podemos interactuar con otros jugadores y vamos a tener un nuevo oponente en frente. Si salgo jugando con un defensor lateral, avanzo a la posición del 5. En esta posición debemos enfrentar al 5 rival ya sea gambeteándolo, haciendo un pase o disparando al arco.

Desde la posición del 5
(sea un enganche
o un defensor que
pasó al ataque)
debemos enfrentar al
mediocampista rival.



Si superamos al
mediocampista rival,
avanzamos hacia el arco
contrario y debemos
enfrentar al 2. Este es el
último defensor antes de
enfrentar al arquero.

Aquí podemos
gambetearlo, hacer un
pase o incluso disparar
al arco. Si lo
gambeteamos, tenemos
la opción de disparar al
arco. O incluso podemos
intentar gambetear al
arquero.

De cualquier manera,
debemos superar el
nivel del arquero para
marcar un gol.



Disparo de media cancha: Desde la posición del 5 también se puede disparar al arco. Si logramos superar al 5 contrario, el disparo deberá superar el nivel de bloqueo del 2 contrario (más lo que saque en el dado) y finalmente al arquero.



Este disparo podemos hacerlo después de superar al 5 contrario o directamente al enfrentarlo. Si marca, no puede bloquear el disparo. Pero este mismo disparo debe superar también el bloqueo del 2 contrario y luego el nivel del arquero.



Si el arquero rechaza, el rebote se lo queda automáticamente el 2. Se considera que el equipo defensor recupera la pelota, por lo que gana un contador de energía. Y el jugador puede hacer un pase libre o salir jugando para atravesar el mediocampo.



Cambios: Si bien los equipos son aleatorios, podemos reorganizar nuestro equipo con cambios tácticos.



Luego de meter un gol, además de ganar un contador de energía, el equipo puede hacer un reemplazo de un jugador en cancha por otro que no esté en juego. Puede ser un arquero o cualquier otro jugador de la cancha. También se pueden reorganizar las posiciones dentro de la cancha. Excepto arqueros ya que tienen habilidades sólo para atajar.

Reglas locales:
Si bien estas son las reglas "oficiales" los jugadores pueden ponerse de acuerdo y modificar las reglas a gusto. Por ejemplo, pueden comenzar el juego con más energías.



Otra regla puede ser meter un mediotiempo luego de cierto tiempo o cantidad de goles. Durante el mediotiempo podrían realizarse cambios o sumar contadores de energía. O también se pueden resolver los empates mediante una tanda de penales.



La única condición es
que ambos jugadores
estén de acuerdo y que
juegen para divertirse;
no sólo para ganar :)



Créditos:

Este juego es un homenaje al Tecmo Cup: videojuego que nos entretuvo a mi hermano y a mí cuando éramos chicos y llovía, y no estábamos jugando al fútbol con nuestros amigos. Y también es un homenaje a la obra de Yoichi Takahashi:

Supercampeones. De hecho el Tecmo Cup es un plagio descarado de Supercampeones pero nunca supimos quién ganaría un partido entre estos dos tremendos equipos...

TOLOSA F.C.

Supercampeones vs. Tecmo Cup



sugimoriARG 2023