

SUPER LIGA

DONDE TU ERES EL DT



(INSTRUCTIVO)

SUPER LIGA

"El juego donde tú eres el DT"

(INSTRUCTIVO)

OBJETIVO

El objetivo del juego es convertir a tu equipo en el más popular del mundo, la forma de lograrlo es obtener campeonatos.

Para ello lo importante es tener un plantel competitivo que logre ganar la mayor cantidad de partidos y por consiguiente ser el equipo más ganador de la historia de la Superliga.

¿CÓMO SE JUEGA? (Guía Rápida)

La mejor forma de aprender es empezar. Por eso te dejamos esta guía rápida para jugar el primer campeonato.

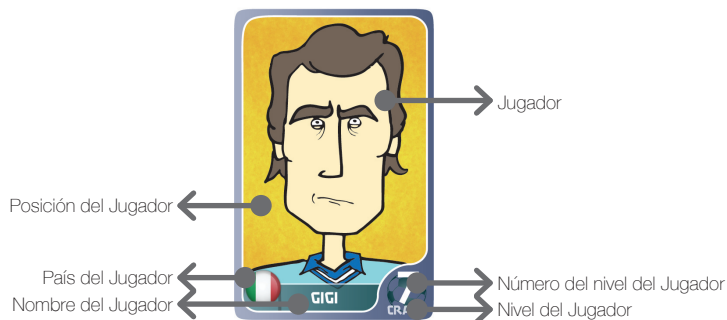
¡EMPIEZA EL JUEGO!

- 1) Hay que establecer quién será el banco, el tendrá la responsabilidad de repartir el dinero además de entregar los goles y premios cuando corresponda.
- 2) Se reparte 120.000 dólares liga para cada equipo, con el objetivo de poder invertir en juveniles o refuerzos para el campeonato.
- 3) Se reparten jugadores para completar el plantel inicial de cada equipo, los jugadores se entregan de forma aleatoria y en el siguiente orden
 - 1 jugador de nivel 5 (*Notable*).
 - 3 jugadores de nivel 4 (*Buena*).
 - 3 jugadores de nivel 3 (*Discreto*).

Existen cuatro posiciones de jugadores que están definidas por el color de fondo de la tarjeta de ellos.

- Arquero: Fondo amarillo.
- Defensa: Fondo azul.
- Mediocampista: Fondo verde.
- Delantero: Fondo rojo.





Luego cada equipo revisa sus jugadores, en caso haber recibido más de un arquero, debe cambiar uno de ellos por otro jugador del mismo nivel.

4) Se procede a completar los planteles. Se deben dejar todos los jugadores de nivel 2 (*Amateur*) sobre la mesa. Estos deberán estar a la vista de todos.

Cada equipo va escogiendo de un jugador a la vez, en dirección de las manecillas del reloj (*el primero en escoger es el que obtuvo el mayor dado*), y luego a la inversa. Se repite el proceso hasta completar 3 jugadores de nivel 2 (*Amateur*) por equipo.

Para esto, analiza tu plantel y define cuál será tu estrategia para saber qué jugadores escoger.

Debes tener en cuenta que existe un número mínimo y máximo de jugadores establecido para cada posición:

• Arquero:	Mínimo 1	Máximo 1
• Defensa:	Mínimo 3	Máximo 5
• Mediocampista:	Mínimo 3	Máximo 5
• Delantero:	Mínimo 2	Máximo 4

Finalmente se procede a hacer lo mismo con los jugadores de nivel 1 (*desastroso*) donde también se seleccionan de a un jugador en el sentido de las manecillas del reloj y luego a la inversa, pero esta vez hasta seleccionar cuatro jugadores de este nivel.

Los planteles pueden mantenerse de forma incógnita hasta el primer partido del campeonato.

5) Se juntan los jugadores de los distintos niveles para formar el mazo del mercado.

6) Se prepara el tablero colocando en él todos los mazos previamente revueltos. Jugadores, juveniles, entrenamiento y destinos.

7) Se abre el mercado. Salen 7 jugadores del mazo a la venta: los cuales se rematarán al mejor postor. Si nadie ofrece por un jugador este deja de estar disponible y vuelve al final del mazo.

El valor inicial de cada jugador será de 10.000 dólares liga por cada nivel que tenga. Por ejemplo, si sale a la venta un jugador de nivel 5 (*Notable*), el remate por este jugador comienza en 50.000 dólares liga.

Los jugadores de nivel 7 (*Crack*) tienen dos características especiales.

- No abandonan tu equipo en los Draft (*más adelante se explica lo que es el Draft*).
- No pueden jugar dos Crack en un mismo equipo. Si tienes dos, uno deberá permanecer en la banca.

8) Se ascienden juveniles: cada equipo puede invertir en juveniles, cada juvenil costará 50.000 dólares liga en la primera temporada, 60.000 dólares liga para la segunda temporada (*después de las vacaciones de invierno*) y 70.000 dólares liga para la cuarta temporada (*después de las segundas vacaciones de invierno*).

Los juveniles tienen la ventaja de poder jugar en varias posiciones y van progresando a medida que pasan las temporadas.



→ Según este color, el jugador puede moverse en cualquier posición

→ Esta es la proyección del jugador en tres temporadas.



→ Según este color, el jugador de la izquierda puede jugar de defensa o delantero (*azul/verde*) y el de la derecha como arquero o delantero (*amarillo/rojo*)

→ Esta es la proyección del jugador en tres temporadas.

9) Comienza el campeonato:

- El banco, por derechos de televisión, reparte 30.000 dólares liga a cada equipo.
- Antes de cada partido de la Liga los equipos que juegan de local sacan una tarjeta de entrenamiento y los equipos visitantes sacan una tarjeta de destino.
- Los equipos deben revelar todo su plantel, mostrando a los titulares y toda la banca.
- Se juega el primer partido de la Liga. Para ver como se juegan los partidos, revisa la página 6.

~ Los equipos que juegan de visita alienan su formación primero y luego lo hacen los equipos que juegan de local. A continuación te damos algunas pistas para armar tu primera formación.

› Si eres visita, analiza tu equipo rival para identificar cuál es su línea más fuerte (*Sumando el nivel de los jugadores en cada posición, para el caso de la defensa, considera también el nivel del arquero*).

› Una vez definida tu estrategia (*líneas que puedes derrotar*), intenta parar la mayor cantidad de jugadores en esa posición, de esta manera, aumentarás la probabilidad de utilizar esa línea para tus oportunidades de ataque (*lanzamiento de dados*).

› Luego el equipo local procede a alinear su formación, considerando también en qué líneas puede ganar.

~ Finalmente, comienza el partido y se lanzan los dados. revisa las páginas 6 y 7.

~ El equipo que consiga anotar más goles gana el partido y obtiene 3 puntos en la liga. En el caso de empate, cada equipo obtiene un punto.

10) Termina la primera temporada (*vacaciones de invierno*): Se pasa por cada casillero, Premios, Draft, Ingresos para los equipos y venta y compra de jugadores y juveniles.

11) Comienza la segunda temporada y se repiten estos mismos pasos.

12) Una vez finalizada la segunda temporada, se juega la Supercopa. revisa la página 10.

13) Se repite el proceso para la tercera y cuarta temporada.

Finalmente, el equipo que consiga obtener más campeonatos, obtendrá mayor hinchada y será el ganador de esta Super Liga.

JUGADORES

Existen tres tipos de jugadores:

1) Normales: Cuyos niveles van del 1 al 6 que tienen una posición específica en los equipos que están definida por su color.

2) Capitanes: Los capitanes son jugadores de nivel 7 sólo hay uno por posición, son el alma de los equipos y estos no se ven afectados por los draft.

3) Juveniles: Los juveniles juegan varias posiciones y mejoran con el paso de las temporadas, subiendo un nivel por cada temporada. Todos los juveniles evolucionan aunque no hayan estado en juego. Los juveniles que se sacan en la segunda temporada también tienen un nivel más, al igual que los canteranos que jugaron en la temporada. (Los jugadores mejoran en el receso de invierno)



PARTIDOS

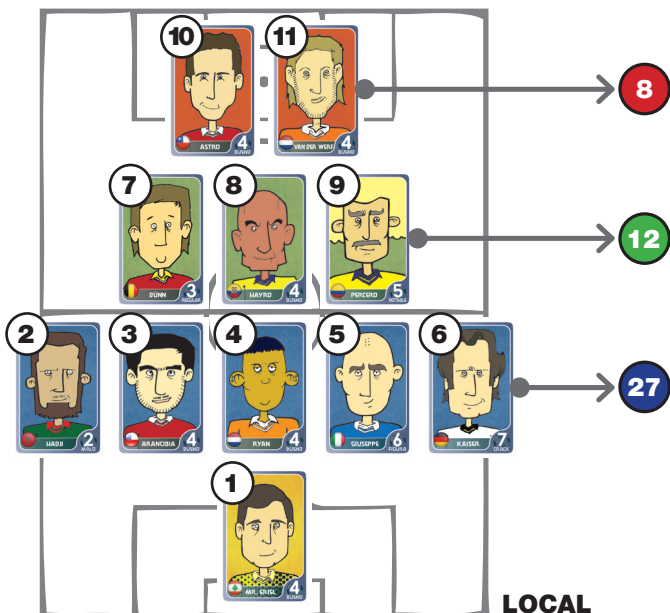
¿Cómo se juegan los partidos?

- 1) Cada equipo debe alinear su formación respetando las posiciones mínimas y máximas establecidas
- 2) Con ambos equipos listos se lanzará el dado, y el significado los números será el siguiente:

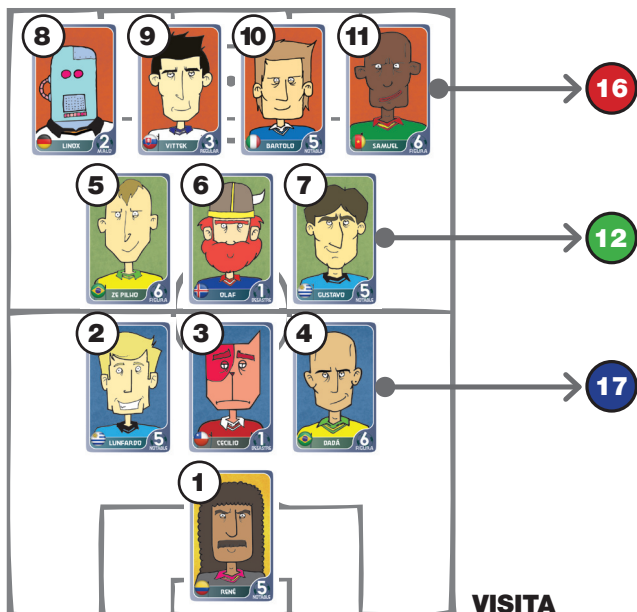
- 1 : Gol de visita.
- 12: Gol del equipo que tenga mejor delantera.
- 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 y 11: Para saber el significado de cada uno de estos números se debe contar de arquero a delantero y de izquierda a derecha. Con esto conoceremos al jugador que realizó la maniobra. Si es un defensa, entonces se compara el nivel de la defensa del local y la visita. El equipo que tenga mejor nivel en esa línea (*toda la defensa incluyendo al arquero*) anota un gol. Y el jugador de la maniobra cometió el error que permite el gol del rival o anota el gol del equipo que lanzó el dado.

Veamos un ejemplo con el siguiente equipo.

- Se debe alinear al equipo. Definiendo la formación que se utilizará para el partido y respetando las posiciones mínimas y máximas establecidas.



- Lanzamos el dado y contamos de abajo hacia arriba y de izquierda a derecha. Como se muestran los números en la figura.
- Si el visitante lanza y obtiene un 7 con los dados, seguimos la cuenta del equipo que lanzó y vemos que se compara el medio campo.
- Al sumar los niveles de ambos mediocampos comprobamos que hay un empate con lo cual se pierde la oportunidad de gol, y por tanto siguen cero a cero.
- Lanza el dado el local que obtiene un 12, el 12 está más allá de los jugadores pero premia al equipo que tiene un mejor nivel de delantera, en este caso es gol de la visita. 0-1, el banco entrega un gol al equipo visitante
- Finalmente el visitante lanza el dado y obtiene un 1, el 1 significa gol de visitante, lancé quien lancé el 1 representa siempre gol del visitante, con lo cual obtiene el 0-2 triunfo del visitante, el banco le entrega un gol y avanza en la tabla de posiciones sumando 3 puntos.



3) Partidos de Liga: Se define al mejor de 3 dados en este orden: Visita, Local, Visita.

Los partidos de liga se juegan a tres goles y a cinco goles en la copa, lanza primero la visita, luego el local y finaliza la visita. *(Los goles se realizan, contando los jugadores del equipo que lanza el dado).*

4) Partidos de Supercopa: Se definen al mejor de 5 dados en este orden: Visita, Local, Visita, Local, Visita.

5) Casos especiales:

- Si tienes menos de 11 jugadores por expulsión, el jugador expulsado debe estar con la tarjeta dada vuelta. Si el número del dado indica ese jugador, entonces el equipo recibe gol en contra *(aunque la línea sea más fuerte)*.

- Si tienes menos de 11 jugadores en tu plantel, te debes alinear en la cancha respetando al menos el número mínimo por posición establecida *(1 arquero, 3 defensas, 3 medios, 2 delanteros)*. Para estos casos, tenemos estas 5 posibilidades:

- ~ Si tienes 10 jugadores, entonces el número 11 es gol en contra.

- ~ Si tienes 9 jugadores, entonces los números el 10 y 11 son gol en contra.

- ~ Si tienes menos de 9 jugadores, no alcanzas a completar los mínimos por posición y perderás por Walk-over.

Para jugar, el visitante debe parar primero a su equipo para lo cual el local debe mostrar toda su plantilla de jugadores, una vez termina el visitante y dice que está listo, el local procederá a alinear su equipo, una vez que declara estar listo no se puede hacer cambios de ningún tipo.

Las formaciones permitidas:

Defensas	-	Mediocampistas	-	Delanteros
5	-	3	-	2
4	-	4	-	2
4	-	3	-	3
3	-	5	-	2
3	-	4	-	3
3	-	3	-	4

DESTINOS Y ENTRENAMIENTOS

Destinos: Se sacan destinos cada vez que tu equipo juega de visitante, en los destinos hay dos tipos.

- Instantáneos: Este destino tendrá que ser utilizado en el momento en cual se saque la tarjeta.
- Secretos: Este Destino se podrá guardar para ser usado en el momento que el jugador estime conveniente.

Entrenamientos: Se sacan tarjetas de entrenamiento cada vez que tu equipo juega de local.

- Un Dado: Estas tarjetas de entrenamientos afectan solamente a unos de las oportunidades de ataque de tu equipo.
- Todo el partido: Las tarjetas de entrenamiento de este tipo duran todo el partido. Las puedes utilizar en cualquier oportunidad de ataque.

WALK OVER

Para poder armar tu equipo debes tener en cuenta que un equipo de menos de 9 jugadores tendrá walk-over, además si no logra cumplir con el mínimo de jugadores por puesto también se establecerá walk-over y el equipo rival ganara 3-0. En el equipo debe de haber 1 arquero, 3 defensas, 3 mediocampistas y 2 delanteros. Los jugadores de cualquier posición pueden reemplazar otros puestos con el fin de evitar el walk-over, y juegan nivel 0 en esa posición.

CASILLERO DE VACACIONES



Premios: En este casillero se reparten los hinchas según la posición en la que se termino la liga.



Draft: Para realizar el draft se debe seguir los siguientes pasos:

- Cada equipo alinea sus mejores jugadores según su nivel, independiente de la formación favorita del equipo, respetando las posiciones mínimas y máximas establecidas.
- Cada equipo deberá lanzar los dados para ver que jugadores se irán del plantel. En caso que salga el número 12 se debe repetir, lo mismo sucederá si el que debe irse es un jugador de nivel 7 (*crack*) o si se repite el número del jugador que ya se fue.
- Luego de que todos los equipos hagan esto, el equipo que resulto en último lugar en el reciente campeonato escogerá un jugador, luego el tercero, después el segundo, y para finalizar esta ronda el primero. Ahora se repetirá el mismo proceso hasta completar los dos jugadores siguiendo el mismo orden anterior (*de último a primero*).



Ingresos para los equipos:

- Goles: Cada gol equivale a 5.000 dólares liga. Por ejemplo, si un equipo convirtió 5 goles, el banco lo premiará con 25.000 dólares liga. Una vez hecho esto las tarjetas de goles deben ser devueltas al banco.
- Incentivos: A modo de incentivar la participación de los equipos con peores resultados, el banco reparte dinero de la siguiente manera:

~ 40.000 dólares liga para el equipo que obtuvo el cuarto lugar en la última liga.

- ~ 30.000 dólares liga para el equipo que obtuvo el tercer lugar en la última liga.
- ~ 20.000 dólares liga para el equipo que obtuvo el segundo lugar en la última liga.
- ~ 10.000 dólares liga para el equipo campeón de la última liga.



Venta y compra de jugadores y juveniles: En esta casilla ocurren tres eventos en el siguiente orden:

- Venta de jugadores: Cada equipo puede vender jugadores al banco el precio es la mitad del precio de mercado (*10.000 dólares liga por cada nivel*) también se pueden vender juveniles al banco y el precio será siempre 25.000 dólares liga.
- Transacción de jugadores: Se abre el mercado (*Salen 7 jugadores a la venta*) los cuales se rematarán al mejor postor, una vez que se termina la puja por un jugador o si nadie ofrece por él, este jugador deja de estar disponible (*vuelve al mazo*). El valor del jugador será de 10.000 dólares liga por cada nivel que tenga el jugador.
- Se ascienden juveniles: Cada equipo puede invertir en juveniles de acuerdo a los siguientes montos:
 - ~ a. 50.000 dólares liga para la primera temporada (antes de las primeras vacaciones de invierno).
 - ~ b. 60.000 dólares liga para la segunda y tercera temporada (antes de las segundas vacaciones de invierno).
 - ~ c. 70.000 dólares liga para la cuarta temporada (después de las segundas vacaciones de invierno).



Supercopa: Al final de cada año (*luego de las vacaciones de verano*) se juega la supercopa. Todos los equipos participan.

- Se deben lanzar los dados para definir las parejas, los dados mayores se enfrentan y los menores harán lo mismo. Se debe recordar quién de los contrincantes obtuvo un número mayor en cada par de equipos pues este será el local.
- Los partidos de Copa se juegan a 5 goles por tanto el local lanza dos dados y la visita tres dados. Parte lanzando la visita. En caso de empate se definirá el partido en penales de la siguiente manera:
 - ~ Cada equipo escoge un jugador para lanzar el penal.
 - ~ La visita lanza el dado y suma el número con el nivel de su jugador.

~ La visita lanza el dado y suma el número con el nivel de su jugador.

~ El local lanza el dado y suma el número con el nivel de su arquero.

~ Si el número del pateador más su dado es mayor al del arquero y su dado es gol.

~ Si el número del pateador más su dado es menor o igual al del arquero y su dado es atajada.

~ A continuación el local ejecuta su penal de la misma forma hasta que alguno de los dos convierte un penal y el otro falle.

- Luego de jugados los partidos se enfrentan los equipos ganadores para definir al campeón y los perdedores definirán el tercer y cuarto lugar. Se lanza nuevamente el dado para ver quién es el local (dado mayor) y la visita (dado menor).
- Se juega el tercer y cuarto lugar también a 5 goles repitiendo el proceso de las semifinales. Es importante jugar este partido para obtener más goles y canjearlos por dinero.
- Se juega la final también a 5 goles repitiendo el proceso de las semifinales.
- Al finalizar la Supercopa, se entregan los premios para el primer y segundo lugar.



JUEGO DESARROLLADO POR OGR LTDA.
ILUSTRACIONES Y GRÁFICAS POR SEBASTIÁN ALFARO
(SEBASTIANALFAROJ@GMAIL.COM)
DISEÑO DE CAJA POR PEDRO CHAVARRI
(P.CHAVARRI.S@GMAIL.COM)