

FUTBOL PARTY

POSIBILIDADES

Visión de todas las jugadas en 3 dimensiones.
Partido jugado en 2 tiempos.
Decisión del nombre de los equipos.
Decisión del tiempo de duración del Partido.
Decisión de energía de cada equipo.
Decisión de reparto de energía para cada FUTBOLISTA.
Desarrollo de 6 juegos distintos de ingenio y reflejos.
4 niveles de dificultad en cada juego.
Todos los juegos aumentarán su nivel de dificultad en el segundo tiempo.
Variación en el consumo de energía para cada FUTBOLISTA.
Decisión de juego para cada FUTBOLISTA.
Cambio de táctica: Normal, Ataque o Cerrojo; en cualquier momento.
9 tipos de jugadas distintas

REGLAMENTO

EL JUEGO

El juego consiste en un partido de fútbol entre 2 equipos, cada uno con su Portero y 10 FUTBOLISTAS de campo: 3 defensas (D), números 2, 3 y 4; 2 Medios (M), números 5 y 6; y 5 Atacantes (A), números 7, 8, 9, 10 y 11.

Las personas que jueguen (JUGADORES) se distribuirán, pues, en 2 equipos, por lo que podrán jugar hasta 22 JUGADORES, ya que cada JUGADOR se encargará de las jugadas de un FUTBOLISTA. Cada equipo designará un capitán JUGADOR que asignará los FUTBOLISTAS que manejará cada JUGADOR, y que, en cada momento, decidirá el FUTBOLISTA que tocará el balón y la táctica a seguir.

Las jugadas del partido se resolverán mediante la resolución de un juego, de forma que si se acierta, la jugada es buena, y si no, significará un error del FUTBOLISTA que toca el balón y cortará el equipo contrario.

Las jugadas son:

Saque: Al principio de cada tiempo y después de cada gol.
Pase sin corte: De un FUTBOLISTA a otro del mismo equipo.
Pase con corte: Pase fallado y cortado por el equipo contrario.
Tiro al Gol: Disparo a portería de un FUTBOLISTA de campo.
Tiro fuera: Disparo que va fuera de portería.
Parada: Balón detenido y bloqueado por el portero.
Rechazo: Balón despejado por el portero.
Penalty: Tiro a puerta que da en la mano de un defensor.
Tiro de Penalty: Ejecución de la pena máxima.

Se puede tirar a gol a partir del segundo toque consecutivo del balón por un equipo, y, obligatoriamente, en el cuarto toque, si se tiene energía; si no, se pierde el balón, que pasa al equipo contrario.

TACTICAS

En cualquier momento en que un equipo disponiendo del balón, desee cambiar de táctica, podrá hacerlo decidiéndose por una de las 3 siguientes:

1. Juego Normal:

- Tiran a Gol los tacantes números 7, 8, 9, 10 y 11.
- Cada tirador a gol consume 2 Energías del FUTBLISTA que tira.
- Cortan, si falla el pase el contrario, los Defensas números 2, 3 y 4 y los Medios números 5 y 6.
- Sacan de centro los mismos que cortan.
- Cada pase consume 1 Energía.
- La dificultad de Juegos y Consultas es de nivel medio.

2. Juego de Ataque:

- Tiran a gol los FUTBOLISTAS.
- Cada tiro a gol consume 1 Energía.
- Cortan los Defensas números 2, 3 y 4.
- Sacan de centro los mismos que cortan.
- Portero y Defensas con nivel de dificultad máximo.
- Medios y Atacantes con nivel de dificultad mínimo.
- Cada toque de los Defensas consume 2 Energías.

3. Juego de Cerrojo:

- Tiran a gol los FUTBOLISTAS números 7, 9 y 11.
- Cada tiro a gol consume 3 Energías.
- Cortan los Defensas números 2, 3 y 4, los Medios números 5 y 6, y los Atacantes números 8 y 10.
- Sacan de centro los mismos que cortan.
- Portero y FUTBOLISTAS que cortan, con nivel de dificultad mínimo.
- FUTBOLISTAS números, 7, 9 y 11 con nivel de dificultad máximo.
- Cada pase consume 1 Energía.

Los porteros, incansables, no consumen energía

JUEGOS (MATERIAS)

1. Tiroteo (1 T I y 6 T I).-Un terrícola a la izquierda en ese momento, dispara su rayo láser contra 3 robots, a la derecha de la pantalla, vestidos como el equipo contrario.

Ojo que el rayo hará un poco el gamberro.

EL JUGADOR que maneja el FUTBOLISTA que toca el balón dispone de 3 disparadores constituidos por las Teclas «Q», «A» y «Z». Si aprieta «Q» disparará contra el robot superior: si «A», contra el de en medio, y si «Z», contra el de abajo.

Un JUGADOR del equipo contrario moverá un escudo protector para cubrir al robot al que cree que se dirige el rayo.

Este JUGADOR apretará «O» si quiere proteier al de arriba: «K», al de en medio: y «M», al de abajo.

Primero pulsará al JUGADOR del equipo que tiene el balón, y después (mientras viaja el rayo) pulsará el otro JUGADOR.

Habrán 5 oportunidades, y el número de blancos a conseguir para que la jugada sea buena dependerá del FUTBOLISTA y de la Táctica que se esté aplicando al equipo que tiene el balón.

Ambos JUGADORES tendrán que echar mano de sus reflejos y su ingenio.

En el segundo tiempo el robot de en medio estará siempre cubierto.

2. Gymkana (2 G Y y 7 G Y).-Reflejos e ingenio en acción.

Hay que efectuar un recorrido en un bolido, con un número limitado de aceleraciones y un límite de topetazos.

Si pulsa «1» el vehículo irá hacia arriba: si «O», irá hacia abajo: y si pulsa «P», irá hacia la derecha.

Habrán 5 oportunidades y en cada una se permitirán 15 aceleraciones (pulsaciones) y 2 topetazos.

El número de recorridos correctos exigidos dependerá de la Táctica.

En el segundo tiempo aumentará el número de obstáculos.

3. Figuras (3 F I y 8 F I).-La agilidad visual y retención de imágenes contarán mucho en este juego.

Aparecerán sucesivamente en pantalla parejas de figuritas.

Cada pareja estará formada, arbitrariamente, por dos figuras que podrán ser iguales o distintas.

El JUGADOR que maneja el FUTBOLISTA que toca el balón tendrá que averiguar el número de parejas en las cuales las 2 figuras eran iguales.

El número de parejas que saldrán en pantalla dependerá del FUTBOLISTA y de la Táctica que se esté aplicando a su equipo.

4. Ruleta (4 R U y 9 R U).-En este juego hay que aguzar al máximo la vista y los reflejos.

Se trata de una ruleta invisible en la que solamente se irán viendo sucesivamente los números en los que va tocando la también invisible bola.

Los números irán apareciendo sucesiva y arbitrariamente en la posición que ocupan en el círculo de la ruleta, del 1 al 24.

El JUGADOR que maneja al FUTBOLISTA que toca el balón tendrá que pulsar cualquier tecla, precisamente en el breve momento en que aparezca en pantalla el número 13 de la ruleta.

El número de vueltas que dará la bola dependerá del tipo de Tácticas que en ese momento está aplicando su equipo.

En el segundo tiempo las vueltas serán más rápidas.

5. Puntería. (5 P U y 10 P).-Las dotes de tirador del JUGADOR se van a poner a prueba.

Un simpático gusano correrá a lo largo de la parte superior de la pantalla.

El JUGADOR que maneja al FUTBOLISTA que toca el balón dispondrá de 1 disparo en cada pasada para lograr el gusanazo o blanco.

El disparador será la tecla «D».

El gusano dará 5 carreritas y el número de blancos exigidos dependerá como siempre, del tipo de Táctica.

Se avisa que el gusano detendrá arbitrariamente para decirle algo al tirador.

En el segundo tiempo nos dirá algo más.

Pregunta al Portero

Siempre que haya un tiro a gol que vaya a portería, el Portero del equipo contrario tendrá la oportunidad de actuar.

Para ello se planteará una pregunta al JUGADOR que maneja a ese portero.

La pregunta consistirá en la resolución de una operación aritmética arbitraria con sumas, restas, multiplicaciones y división.

El resultado habrá que darlo con un signo y con 2 cifras, despreciando olímpicamente los decimales.

Según la mayor o menor aproximación a la solución correcta, el portero parará bloqueando, rechazará de puño, hará penalty o será gol.

El tiempo concedido para resolver la ecuación irá disminuyendo según el número de veces que el equipo que tira a gol haya tocado el balón sucesivamente.

En el segundo periodo los tiempos se acortarán.

DESARROLLO DEL JUEGO

Primer Tiempo

Presentación (con algún FUTBOLISTA que se ausenta por...)

Animación y decisión del nombre de los equipos.

Decisión sobre el número de preguntas que durará el partido.

Cada pregunta representa la resolución de 1 de los 5 juegos.

El primer tiempo finalizará cuando se haya llegado a la mitad de dicho número.

Decisión de la Energía Total del primer equipo entre 10 y 70.

Decisión de la Energía Total del segundo equipo entre 10 y 70.

Aparición de la Pantalla de información total.

Decisión de la energía de cada FUTBOLISTA del equipo que no juega en casa.

Decisión de la energía de cada FUTBOLISTA del equipo que juega en casa.

Pulsando un número de energía mayor que 7 se tiene la posibilidad de corregir esta distribución.

Decisión para cada FUTBOLISTA de la Materia del juego que tendrá que resolver cada vez que toque el balón, para el equipo que no juega en casa.

No se puede repetir para 2 FUTBOLISTAS el mismo número de identificación de materia.

Repitiendo un número de identificación de materia se pueden volver a distribuir los juegos.

Idem para el equipo que juega en casa.

Decisión del tipo de Táctica del equipo que juega en casa.

Presentación en pantalla del juego que le corresponde.

A partir de aquí, toda la información y posibilidad de actuación irán saliendo en pantalla en los momentos oportunos, teniendo en cuenta todos los condicionantes del tipo de táctica elegido por cada equipo en cada momento.

Cada vez que se efectúe un juego, inmediatamente después se visualizará en la pantalla la correspondiente jugada, y su desenlace dependerá de que el juego se haya hecho bien o mal.

Cada vez que se realice una jugada aparecerá la pantalla de información, con la situación en ese momento, conteniendo:

Número de cada FUTBOLISTA.

Energía, en ese momento, de cada FUTBOLISTA.

Materia del juego de cada FUTBOLISTA.

Resultado en ese momento.

Tiempo transcurrido y tiempo que falta.

Con el fin de decidir el FUTBOLISTA que tocará el balón.

Segundo Tiempo

Saca el equipo que no juega en casa.

Decisión del FUTBOLISTA que saca.

A partir de aquí el desarrollo es igual que en el primer tiempo, con la subida de nivel de dificultad de todos los juegos.