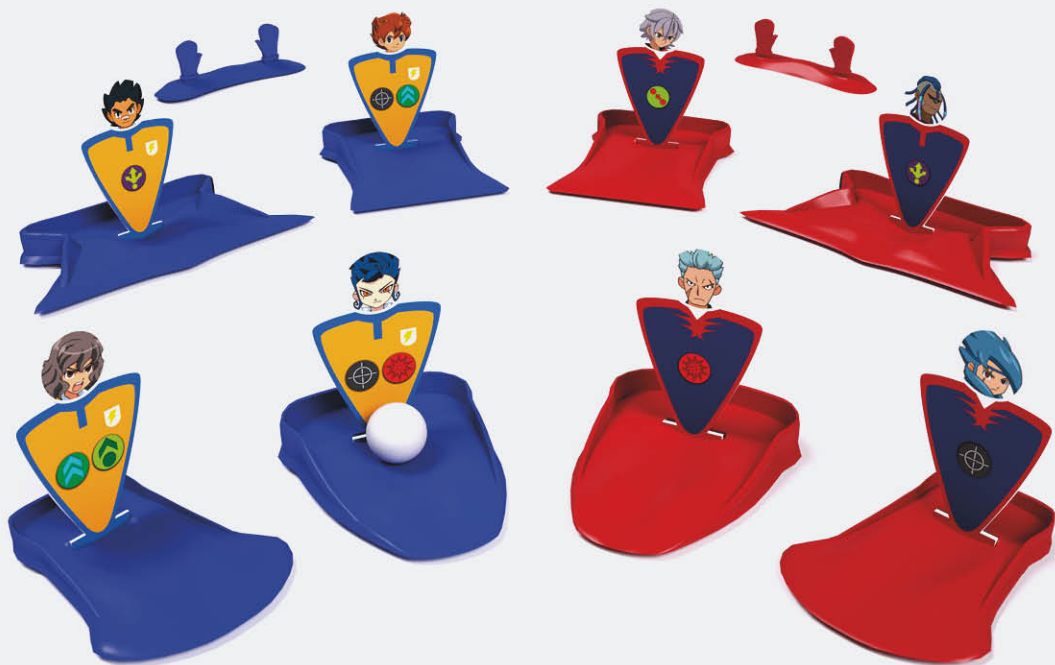


INSTRUCCIONES

INAZUMA ELEVEN[®] GO DUELO DE CAMPEONES



ÍNDICE

1. CONTENIDO

2. CONCEPTOS BÁSICOS

2.1. ACCIONES

-Movimiento

-Pase

-Tiro

2.2. SUPERTÉCNICAS

2.3. CAMBIOS

3. DESARROLLO DEL TURNO

4. CAMBIOS



Bienvenidos al juego de mesa de INAZUMA ELEVEN GO! DUELO DE CAMPEONES, un juego de estrategia y habilidad en el que podrás competir con los personajes de tu serie favorita.

Recuerda que tú eres el JUGADOR, que utilizas a tus PERSONAJES, compuestos por una PEANA y un LANZADOR (futbolista), para vencer en este increíble duelo deportivo.

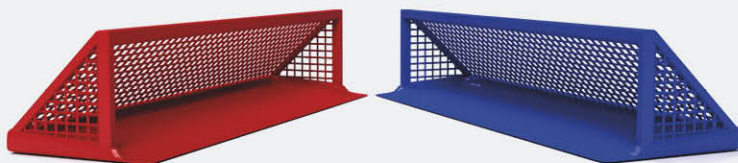
El objetivo del juego es conseguir ser el primer jugador en meter cinco goles o alcanzar el mejor resultado en el transcurso de 30 minutos.

En la caja encontrarás el siguiente contenido:

1 tapete de juego



2 porterías



CONTENIDO

10 peanas

Cada PERSONAJE del juego lo compone una PEANA (la parte inferior) y un LANZADOR o futbolista (la parte superior)

Encontraras varios tipos de peanas:

2 DELANTEROS

D



Puede realizar los tiros más precisos y potentes pero es más difícil recibir los pases con él.

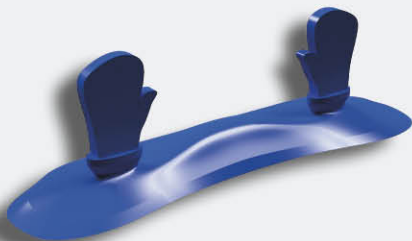
El diseño del medio ofensivo le permite pasar y tirar de forma precisa y tiene más facilidad que el delantero para recibir el balón.

MO

2 MEDIOS OFENSIVOS



2 PORTEROS



El portero es la peana capaz de detener los disparos a puerta. Colócalo hábilmente y evitarás que te marquen gol.

El portero sólo puede moverse dentro del área.



MD

2 MEDIOS DEFENSIVOS

Esta peana tiene una mayor superficie que las anteriores, por lo que es más probable recibir los pases con ella.

Además, sin llegar al nivel de los delanteros, tiene cierta capacidad para lanzar con precisión.



2 DEFENSAS

DF



Es la peana con una mayor superficie, lo que le permite bloquear pases o tiros y recibir el balón con mayor facilidad.

El defensa puede avanzar sólo hasta la línea media del campo, pero no rebasarla.

CONTENIDO

8 contadores de supertécnicas con sus pegatinas



Coloca las pegatinas sobre las fichas como indica la imagen

2 balones de fútbol



1 libro de instrucciones



2 tablas de supertécnicas

ICONO		SUPERTÉCNICA	
ARION 8	BRISA DESLIZANTE: Doble movimiento		MD
ALVARO 9	TIRO VENDAVAL: Tiro desde cualquier posición		MD
LUIGI 10	IMPULSO EFIMERO: Pase válido		MD
STP 5	VISTO Y NO VISTO: Movimiento con balón		MD
GF 7	PROYECTIL LETAL: Doble tiro		MD
	AGUIJON LETAL: Tiro desde cualquier posición		D
	PASOS AEREOS: Triple movimiento		MD
	Dos oportunidades de pase		MD
	NIEBLA: Expulsa a los jugadores de la zona de tiro		MD
	Dos oportunidades de pase		DF

SUPERTÉCNICA		ICONO	PEANA
REK 11	PINGUINO EMPERADOR: Doble tiro		D
JONES 9	Dos oportunidades de pase		MD
SIMITY 10	Tiro desde cualquier posición		MD
ASULTA 7	Pase y movimiento		MD
ROBERTO 8	Tiro desde cualquier posición		D
	Doble tiro		MD
	Pase y movimiento		MD
	Movimiento con balón		DF
	Expulsa jugadores de la zona de tiro		DF
	Doble movimiento		DF

NOMBRE SUPERTÉCNICA NÚMERO DE PERSONAJE TIPO DE PEANA

En la tabla de supertécnicas encontrarás el nombre de tus personajes, su número, las supertécnicas que posee y la o las peanas en las que puede ser colocado.

Los iconos representan las supertécnicas.

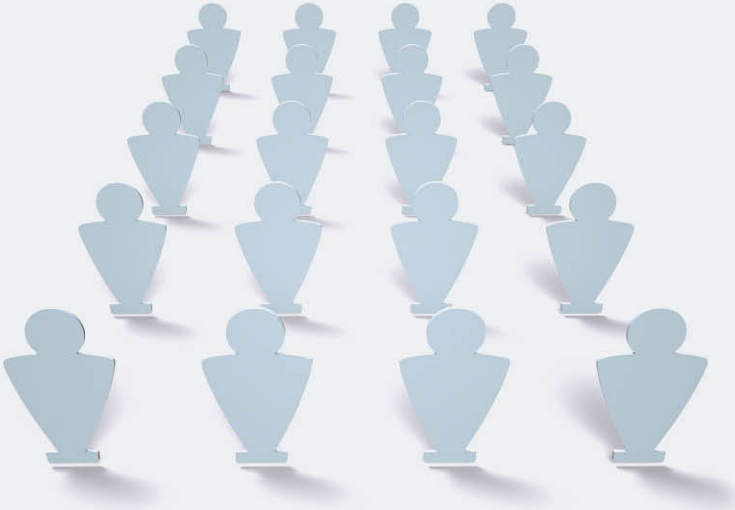
Escoger una alineación con las habilidades equilibradas te ayudará a plantear una buena estrategia y ganar el partido.

Más adelante encontrarás información más detallada sobre las supertécnicas.



CONTENIDO

20 lanzadores (futbolistas)



2 juegos de 10 pegatinas dobles



Coloca las pegatinas en ambas caras de los lanzadores.

Las tablas de supertécnicas te indican que número corresponde a cada personaje para que coloques las pegatinas correctamente.



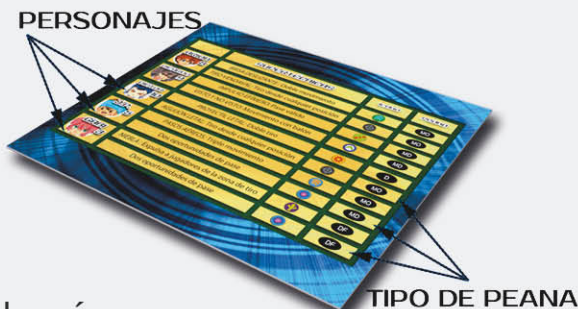
PREPARACIÓN DEL JUEGO

Para comenzar, decidid quién jugará con el equipo Raimon y quién con el All Star Urban Rivals.

Cada jugador debe escoger los cuatro titulares iniciales de su equipo.

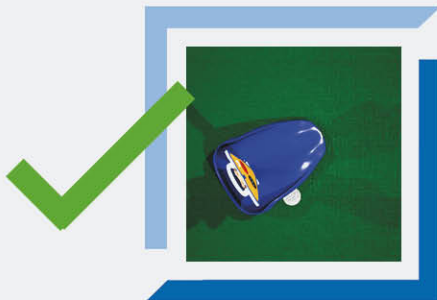
No todos los personajes se pueden colocar en todas las peanas, en las tablas de supertécnicas podrás comprobar qué tipo de peanas son aptas para los personajes escogidos.

Recuerda que esta alineación no tiene por qué ser definitiva, más adelante podrás hacer cambios si lo deseas.



A continuación, cada jugador colocará sus personajes en su lado del campo encima de los puntos blancos a su elección.

Es suficiente con que cualquier parte de la peana esté sobre un punto blanco, es decir el punto puede estar total o parcialmente cubierto por la peana.



CONCEPTOS BÁSICOS

ACCIONES

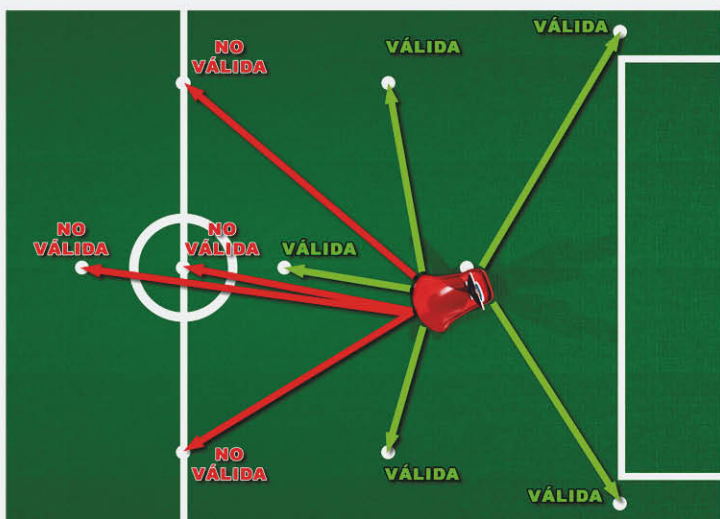
El juego se estructura en TURNOS, y en cada turno, los jugadores pueden llevar a cabo una serie de ACCIONES: Movimiento, Pase y Tiro.

MOVIMIENTO

Podrás mover a los personajes por los puntos repartidos por el campo, siempre que el punto al que te muevas se encuentre próximo a tu personaje.

Un personaje no podrá moverse si tiene el balón o si la casilla de destino está ocupada por otro personaje.

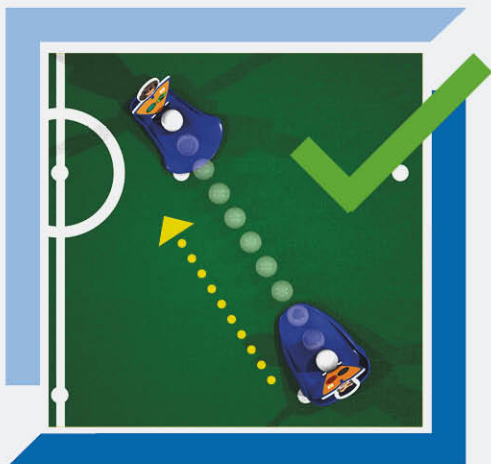
Las supertécnicas, que se explican más adelante (pag. 13), pueden modificar éstas, y otras reglas generales.



CONCEPTOS BÁSICOS

ACCIONES

PASE



Para que un pase sea válido, el balón debe quedarse quieto en la peana del personaje que lo recibe.

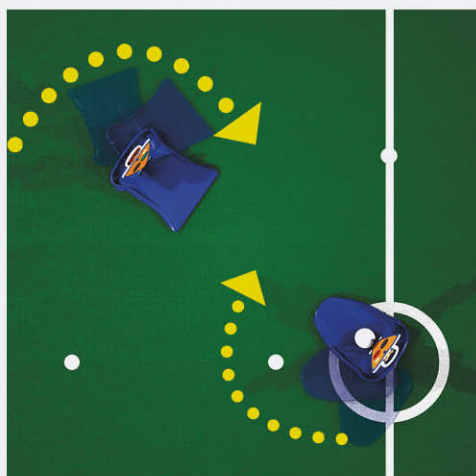
Al igual que en las reglas de movimiento, las supertécnicas (pag. 13) podrían modificar esta norma.

Si el pase es fallido el defensa del otro equipo recibirá automáticamente el balón y comenzará su turno.



PASE

El pase puede realizarse desde cualquier personaje a otro, pero recuerda: a mayor distancia, mayor dificultad tendrás de completarlo con éxito.



Antes de efectuar un pase es posible que debas orientar las peanas, tanto la del lanzador como la del receptor.

Igualmente, si el balón está en cualquier zona encima de la peana, podrás colocarlo correctamente para efectuar el tiro. Orientar las peanas o recolocar el balón no se considerarán una acción.

Te recomendamos que practiques el tiro antes de empezar una partida.

Las sesiones de entrenamiento, lanzando balones de unas peanas a otras y ensayando tiros a puerta, harán que desarrolles la sensibilidad necesaria para controlar a la perfección la potencia de los disparos y mejorar tu puntería.

Con un poco de paciencia y práctica lograrás lanzar el balón con la máxima precisión, colocarlo justo donde desees e incluso imprimirle increíbles efectos.

CONCEPTOS BÁSICOS

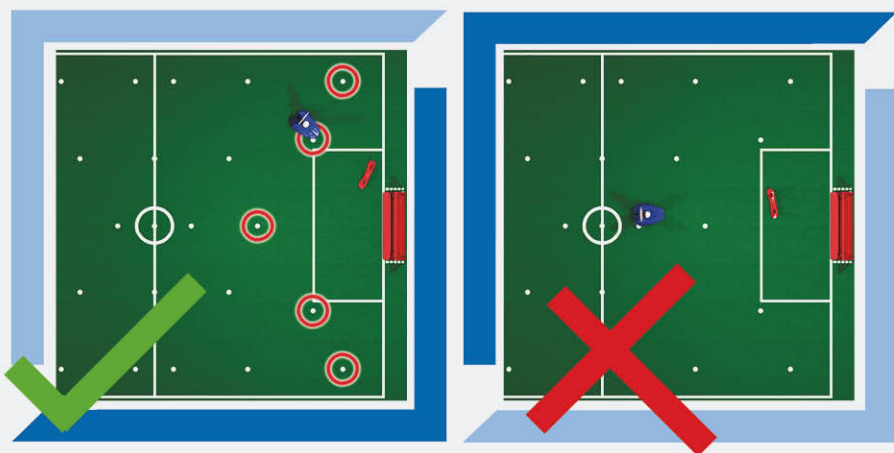
ACCIONES

TIRO

El tiro sólo podrá realizarse en los puntos dentro de la zona de disparo, marcada con los círculos rojos en la imagen.

Si el tiro es fallido, el balón pasa automáticamente al defensa.

Si el tiro es válido, se marcará gol, cada jugador colocará sus personajes en su lado del campo, y el jugador que recibió el gol realizará el saque inicial del nuevo turno.



Para disparar, sujeta la peana con una mano, tira suavemente del jugador con un dedo de la otra mano y suéltalo para que golpee el balón.

Recuerda que Inazuma Eleven Go Duelo de Campeones es un juego de estrategia y habilidad, no de fuerza; encuentra la dirección, velocidad y potencia justa en tus disparos y serás imbatible.



SUPERTÉCNICAS

Las supertécnicas son una serie de bonus que puedes utilizar para potenciar las habilidades de tus personajes.

Sólo pueden ser usadas por el jugador que se encuentre atacando en ese turno. Las supertécnicas están recogidas en la tabla correspondiente de cada equipo.

Podrás realizar un máximo de 4 supertécnicas por turno.

Para llevar la cuenta del número de supertécnicas empleadas, usa los contadores de supertécnicas.

Colocalos detrás de tu portería y retira uno cada vez que uses una supertécnica.

Cuando no te quede ninguno, no podrás usar más supertécnicas en ese turno.

Al comienzo de cada turno vuelve a colocar los 4 contadores tras la portería.



Doble movimiento Puedes mover la peana dos veces seguidas siguiendo la norma de movimiento según la cual los puntos deben estar próximos (pág. 9).



Doble tiro Si has fallado en el tiro tienes la opción de utilizar esta supertécnica y volver a intentarlo una vez más.





Pase y movimiento Aunque el pase es una acción y el movimiento otra, usando esta supertécnica podrás hacer un pase y a continuación un movimiento (en este orden) contando como una sola acción.





CONCEPTOS BASICOS

SUPERTÉCNICAS

 **Pase válido** Si en un pase, el balón ha tocado la peana del receptor, pero no ha quedado encima de la misma, usa esta supertécnica para colocar el balón sobre la peana automáticamente.




 **Tiro desde cualquier posición** Puedes utilizar esta supertécnica para disparar desde cualquier punto del campo.

 **Defensa** Expulsa a los personajes contrarios que estén en cualquier punto de tiro de tu campo (ver puntos de tiro en la página 12) y sitúalos en cualquiera de los puntos libres del campo de juego.

 **Movimiento con balón** Puedes moverte una posición con el balón, siguiendo por lo demás la norma general de movimiento (pág. 9).



SUPERTÉCNICAS

-  **Doble pase** Al fallar un pase, puedes intentarlo una vez más.
-  **Triple tiro** Te permite repetir el tiro a puerta 2 veces más si has fallado el primer intento.
-  **Triple movimiento** Puedes mover la peana tres veces seguidas, siguiendo la norma de movimiento, según la cual los puntos deben estar próximos (pág. 9).



DESARROLLO DE TURNO

El juego se organiza en turnos, se sorteará quién empieza y, quien gane, se considerará el atacante asumiendo el otro el papel de defensor.

En tu turno podrás pasar, moverte, tirar y realizar supertécnicas. Justo después de cada acción del atacante, el defensor tiene derecho a mover uno de sus jugadores, incluido el portero.

Ejemplo:

- | | |
|---------------------------------|-----------------------------------|
| -El atacante hace un pase | -El defensor mueve un personaje |
| -El atacante mueve un personaje | -El defensor recoloca al portero |
| -El atacante pasa de nuevo | -El defensor mueve otro personaje |
| -El atacante tira y falla | -Cambia el turno |

Dependiendo del resultado del turno anterior o si se trata del saque inicial del partido, tendríamos 4 posibles formas de iniciar el siguiente turno:

SAQUE INICIAL

Al inicio del partido, coloca uno de tus personajes en el centro del campo y realiza un pase retrasado a cualquiera de tus otros personajes.

CAMBIO DE TURNO DESPUÉS DE PASE FALLIDO

Si el pase es fallido, el balón pasa automáticamente a la defensa del contrario y comenzará un nuevo turno desde esa posición.

CAMBIO DE TURNO DESPUÉS DE GOL

Si has metido gol, el turno cambia y el jugador que recibió el gol se convierte en atacante, realizando el saque inicial como se indica arriba.

CAMBIO DE TURNO DESPUÉS DE TIRO FALLIDO

Al tirar a portería y no meter gol, el balón pasa automáticamente a la defensa del equipo rival y el turno cambia.



Al comienzo de cada turno, ambos jugadores podrán efectuar un cambio, sustituyendo uno de los personajes del campo por otro de la reserva que pueda ser colocado en la peana que deja libre el personaje que sale (consultar tabla de supertécnicas).



Descubre más en:

www.abbagames.com/inazumaelevengoduelodecampeones.html



LE RECOMENDAMOS GUARDE ESTAS INFORMACIONES.



Famosa

DISTRIBUIDO POR:
© FAMOSA SPAIN 2014
NIF. A-94392596
Edificio FAMOSA Polígono Industrial "La Marjal"
Carretera Onil-Castalla (CV-815) 03430 Onil
Alicante - España
www.famosa.es



IT00138129

abba
games

Fabricado en España por Abba Games S.L.
NIF: B85716496
Avda. Puente Cultural 10 escalera A planta 1 oficina 4
28702 San Sebastián de los Reyes, Madrid
www.abbagames.com

Not For Sale outside Spain

©L5/FCIEGO · TX
Licensor for Europe



Arait Multimedia