



- ▲ **AUTHOR - GAME DESIGNER** | Antonio Becerra Montilla, Lipschitz
- ▲ **GRAPHIC DESIGN & ILLUSTRATIONS**
Borja Arturo Segura Cerdeira y Marcos Arnáiz Ramos | designersensutinta.com
- ▲ **EDITED BY** | Élite Games S. C.
- ▲ **TRANSLATED BY** | Davide Brambilla & Marco Garlaschini

Introduzione

In time of soccer tu prendi il controllo di un club di calcio per una stagione. Durante il gioco dovrai ingaggiare calciatori e manager, talent scout e segretari tecnici. I migliori contratti pubblicitari e TV metteranno al sicuro le tue finanze! Attraverso diverse settimane competereai in città per aggiudicarti i migliori ingaggi e le terminerai con emozionanti partite. Questo gioco metterà veramente alla prova il livello della tua squadra, assicurati di essere settimana dopo settimana il leader della competizione!

Lasciatevi emozionare, da soli o con i vostri amici, da Time of Soccer!

Componenti

Tabellone: Mercato e gestione dei punteggi.

Plancie personali, ognuna personalizzata con gagliardetto, colori e logo di ogni squadra.

10 tessere iniziali per squadra, che includono un allenatore, un osservatore, un Addetto stampa, un Direttore sportivo e 6 Calciatori iniziali.

6 tessere "Livello Squadra Neutrale" a doppia faccia, e 5 tessere "Scontri Squadre Neutrali".

1 set per ogni giocatore del corrispettivo colore: 8 cubi, 1 dischetto e una auto di legno.

1 set per ogni squadra neutrale con: 1 cubo e 1 dischetto (2 set in totale, nero e viola)

15 Cubi bianchi.

5 Dadi bianchi e 1 dado blu.

2 Segnalini Round (Pedine binachi).

1 Segnalino primo giocatore (Pedina rosa).

1 Tessere Pre-Campionato.

5 Tessere giornata "Time of Soccer" in doppia faccia (con andata e ritorno).

132 tessere divise in 4 mazzi (41 nel mazzo I, 35 nel mazzo II, 30 nel mazzo III e 26 nel mazzo IV)

8 Tessere estrazioni Coppa con il logo "LaBSK" sul retro e lo scudo della squadre sul fronte.

15 Tessere di calciatori per la "Variante Calciatori unici iniziali".

1 Set di biglietti da 1\$ e 5\$.

Preparazione

1



Dividi le tessere in quattro mazzi a seconda del numero riportato sul retro (dal Mazzo I al IV). Prendi 7 tessere casuali da ogni mazzo e rimettille nella scatola (non saranno usate in questa partita). Mischia ogni mazzo separatamente e posizionale sul tavolo.

2

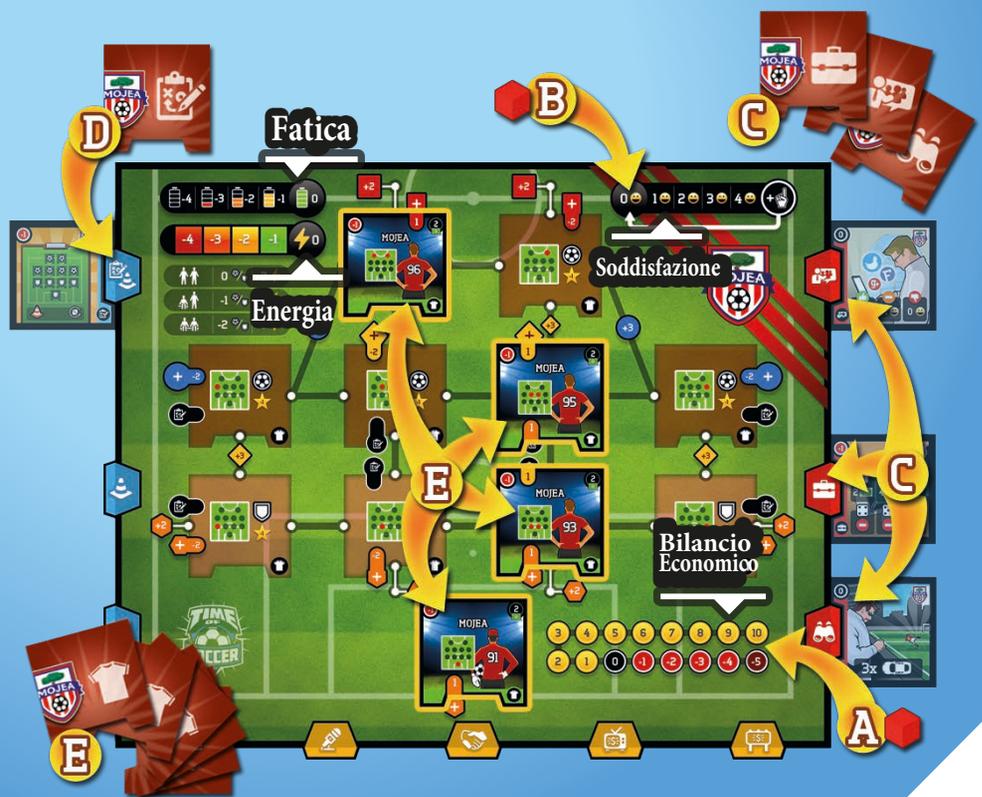


3

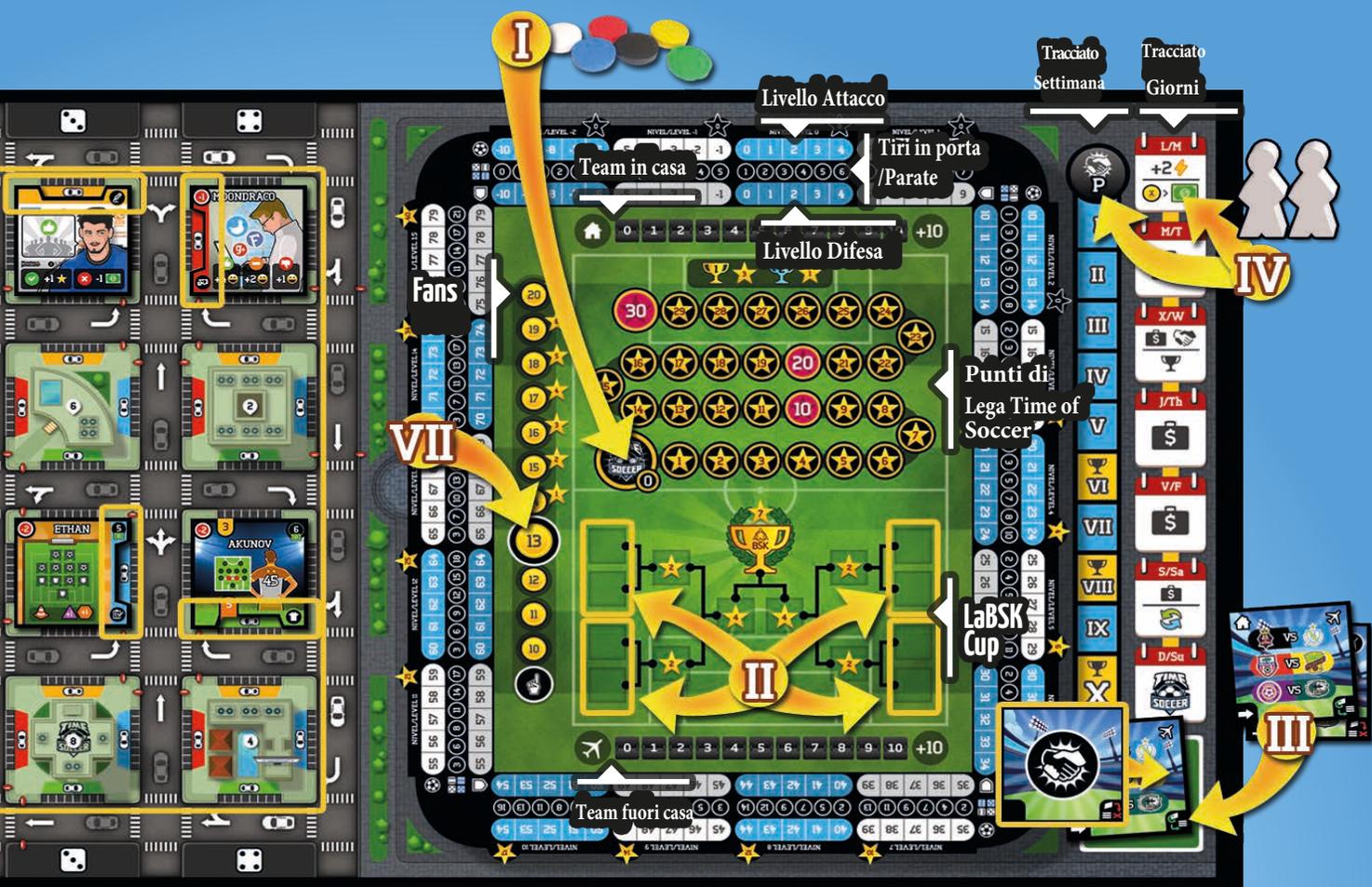
Ogni giocatore sceglie una delle 4 squadre disponibili e prende il set di pezzi corrispondente: Mollerusa (blu), Mojea (rosso), Palmeras (giallo), o Lagartos (verde).

- A** Piazza un cubo del suo colore sul tracciato del bilancio. Il valore iniziale dipende dal numero di giocatori: 10 per la partita in solitario, 9 per 2 giocatori, 8 per 3 giocatori
- B** Piazza un cubo del suo colore sulla posizione 0 del tracciato della soddisfazione
- C** Prende le tessere iniziali
Direttore sportivo
Osservatore
e Addetto stampa
 e piazzale nelle corrispondenti posizioni sulla destra della plancia della squadra. Tutte e tre riportano l'icona indicata.

- D** Prendi la tessera manager iniziale e piazzala nello spazio a sinistra riservato all'allenatore principale, in alto a sinistra della plancia della squadra.
- E** Seleziona a caso alcuni calciatori tra i 6 iniziali. Il numero dipende dal numero di giocatori in gioco: 1 in solitario, 2 con 2 giocatori, 3 con 3 giocatori o 4 con 4 giocatori. Rimetti nella scatola le tessere non utilizzate. Quindi ogni giocatori piazza i propri calciatori nelle posizioni corrispondenti come descritto nel paragrafo "Piazzare i calciatori in campo" (pag.9).



2



Piazza il tabellone al centro del tavolo, raggiungibile da ogni giocatore

4



Seleziona una tessera "Livello Squadra Neutrale", a seconda della difficoltà di gioco desiderata. Il livello 2 è raccomandato per la prima partita. Piazzalo vicino al tabellone principale con rivolto verso l'alto il settimane da 1 a 5.

Seleziona una tessera "Scontri Squadre Neutrali" a seconda della difficoltà di gioco desiderata. Sempre il livello 2 è quello raccomandato per la prima partita. Piazzalo sopra la tessera "Livello Squadra Neutrale" selezionata, segnando la settimana 1 come settimana corrente.



Scegliete un giocatore a caso. Questo sarà il primo giocatore.

Scegliete un giocatore che faccia da banca e piazzate tutte le banconote in modo che siano raggiungibili da lui. Ogni giocatore riceve 5\$ come soldi iniziali.



- I Piazza tutti i 6 dischi colorati sulla posizione 0 della Lega "Time of Soccer". Tutte le 6 squadre giocano sempre, anche se non controllate da giocatori.
- II Prendi un cubo di ogni colore (1 blu, 1 rosso, 1 verde, 1 giallo, 1 nero e 1 viola) e 2 cubi bianchi. Questi corrisponderanno alle 2 squadre neutrali (Los Mineros and Vetusto) che giocheranno la coppa. Mischia le tessere della coppa "LaBSK" per l'estrazione. Per ognuno degli spazi iniziali della coppa, pesca una tessera a piazza un cubo di quella squadra sullo spazio corrispondente. Una volta finito, rimetti le tessere nella scatola.
- III Mischia le tessere lega "Time of Soccer" con l'icona ➔ verso l'alto. Piazzale sotto lo spazio "D/SU" (Domenica) sul tracciato dei giorni. Piazzale la tessera pre-campionato sopra tutte. I giocatori potranno controllare l'ordine di queste tessere in qualsiasi momento, ma non potranno mai modificarlo.
- IV Piazza un segnalino Round (Pedina bianca) sullo spazio "P" del tracciato delle settimane. Mettine un altro sullo spazio "L/M" dei giorni.
- V Prendi il mazzo I delle tessere e riempi il mercato mettendole a faccia in su. La rientranza di ogni tessera deve corrispondere con lo stesso colore presente sul tabellone, come mostrato nell'illustrazione.
- VI Ogni giocatore piazza la propria automobile che rappresenterà l'osservatore della squadra, in uno dei box segnati con la macchina bianca (posizionati negli angoli del zona mercato). Il giocatore iniziale la piazzerà per primo seguito dagli altri in senso orario, finché non l'avranno piazzata tutti. Due giocatori possono piazzare l'automobile nella stessa posizione.
- VII Ogni giocatore piazza un cubo del suo colore sulla posizione "13" del tracciato dei Fans. Questo è il numero di Fans ad inizio partita.

Il gioco

Una partita a Time of Soccer consiste in 11 rounds, chiamate settimane. Il primo round corrisponde al pre-campionato, mentre i 10 restanti saranno le giornate di Campionato numerate da 1 a 10.

Per tenere traccia delle settimane, un segnalino (pedina bianca) sarà usato sul tracciato della settimana. Questo tracciato inizia con una "P", che sta per Pre-Campionato. Le settimane 6, 8 e 10 sono chiamate anche settimane di Coppa.

Ogni settimana (round) è divisa in 7 turni che corrispondono ai giorni della settimana (dal Lunedì alla Domenica). Ogni giorno i giocatori eseguiranno diverse azioni. Per tenere nota del passare dei giorni un segnalino (Pedina bianca) viene posizionato sul tracciato dei giorni. Questo tracciato inizia nella posizione "L/M", che sta per Lunedì.

Dopo ogni turno, il segnalino sul tracciato dei giorni viene spostato sul giorno successivo. Se era su "D/S" (Domenica) va riportato all'inizio del tracciato sulla posizione "L/M". In aggiunta si avanza di un passo anche sul tracciato delle settimane. Se la pedina si trova già sulla settimana 10 il gioco termina e si passa al conteggio punti. Il conteggio è descritto nella sezione "Conteggio Punti".

Turni in base al giorno corrente

In ognuno dei turni (giorni), tutti i giocatori, iniziando dal primo e procedendo in senso orario, eseguiranno una delle possibili azioni del giorno corrente.

Nella scatola trovate un sommario che potete utilizzare durante il gioco con il riassunto delle azioni possibili in base al giorno, oltre alla risoluzione delle partite tra giocatori o tra giocatori e squadre neutrali.



Sommario delle azioni in base al giorno.



Sommario della risoluzione delle partite.

Azioni possibili in base al giorno



"L/M" (Lunedì): "Giornata delle entrate". Il segnalino primo giocatore (pedina rosa) passa al giocatore alla sinistra di quello attuale.



"M/Tu" (Martedì): "Giorno di mercato".



"X/W" (Mercoledì): Ogni giocatore esegue solo una di queste azioni. Devono eseguire la prima possibile di questo elenco:



1. Se il tracciato della settimana è su "Settimana di Coppa" (6, 8 o 10) e il giocatore non è stato eliminato dalla Coppa LaBSK, il giocatore deve giocare la partita corrispondente. Questa partita fa riferimento alla sezione descritta nel paragrafo "Partita del giorno di Coppa LaBSK" (Pag. 9).



2. Se il giocatore possiede una tessera Amichevole, Deve ricevere i bonus scritti sulla tessera e quindi scartarla dal gioco. Se la variante Fatica è applicata, il giocatore deve ridurre la sua energia come mostrato sulla tessera.



3. Se nessuna delle precedenti condizioni è applicabile, il giocatore può eseguire un "Giorno di Mercato".



"J/TH" (Giovedì): "Giorno di Mercato".



"V/F" (Venerdì): "Giorno di Mercato".



"S/Sa" (Sabato): "Giorno di Mercato". Alla fine, vengono eseguiti i "Movimenti di Mercato".



"D/Su" (Domenica): Ci sono due opzioni:

1. Se il tracciato della settimana si trova su "P" Pre-Campionato, ogni giocatore con una tessera Amichevole riceve i bonus descritti sulla tessera e quindi la scarta. I giocatori senza tessera Amichevole non fanno nulla questo turno. Quindi la tessera Pre-Campionato viene rimossa dal gioco, come indicato nell'angolo in basso a destra. Questo passaggio è visibile sulla prima tessera Lega "Time of Soccer".

2. Nelle settimane da 1 a 10, tutti i giocatori eseguiranno l'azione "partita della lega "Time of Soccer". (Pag 9).

Descrizione delle azioni



Giornata delle entrate

Se il tracciato del bilancio è positivo (monete gialle), il giocatore riceverà la quantità indicata dalla banca. Se è negativo (monete rosse), dovrà pagare la quantità indicata alla banca. Se neutro (posizione nera, 0), la giornata non ha effetto sul giocatore.



Se il bilancio di un giocatore è negativo e non ha monete per coprire il debito, il giocatore perderà un tifoso per ogni moneta che non può coprire. La riduzione di tifosi probabilmente influirà su un peggior bilancio anche per la seguente settimana.

Il tracciato del bilancio deve essere aumentato quando si ottiene un nuovo contratto, si vende un calciatore, si licenzia un allenatore o si ottiene un nuovo tifoso. Deve essere diminuito quando si ingaggia un nuovo calciatore, allenatore o membro dello staff. Non ci dovrebbero essere errori se fatto bene, ma può essere sempre verificato con il seguente metodo:

Entrate

Ogni tifoso contribuisce con 1 moneta al club, e i contratti pubblicitari e televisivi rendono importi fissi indicati con una moneta gialla nell'angolo in alto a sinistra sulla tessera. La somma di questi valori rappresenta le entrate settimanali del club.

Spese

Ogni calciatore (anche se non gioca), allenatori e membri dello staff hanno uno stipendio. Queste spese fisse sono indicati da una moneta rossa nell'angolo in alto a sinistra della tessera. La somma di questi valori rappresenta le spese settimanali del club.

Bilancio

Togliendo le spese dalle entrate avremo il bilancio del club. Questo determinerà se si riceveranno monete o se si dovrà pagarle alla banca nella Giornata delle entrate.

Il bilancio minimo è -5. Se il bilancio di un giocatore è minore di -5, si metterà il cubo comunque sul -5. Allo stesso modo, il bilancio massimo è +10 e non si potrà avere un bilancio migliore.

Nota La Giornata delle entrate è calcolata anche nel primo round (settimana) di gioco.



Giorno di mercato

Durante i Giorni di mercato, iniziando dal primo giocatore e continuando in senso orario, ogni giocatore potrà spendere Punti operazione nella Plancia del mercato. L'osservatore del club stabilisce il numero di Punti operazione disponibili per quel giocatore nel proprio turno (numero vicino all'icona auto sulla tessera dell'osservatore).



Osservatore

L'auto che ogni giocatore ha piazzato sulla Plancia del mercato rappresenta il suo osservatore. Con ogni Punto operazione il giocatore può fare una delle seguenti azioni:

1. Muovere di uno spazio sulla Plancia del mercato.
2. Entrare in un parcheggio per acquistare una tessera.
3. "Forzare un acquisto" con il Direttore sportivo.

1. Muovere di uno spazio sulla Plancia del mercato.

Seguendo la direzione del traffico (indicato sulla plancia ad ogni incrocio), muovere l'auto sul prossimo spazio indicato con l'icona di un'auto.

Nota Più auto possono occupare lo stesso spazio.

2. Entrare in un parcheggio per acquistare una tessera

Se l'auto di un giocatore è nella stessa via di un parcheggio di una tessera, può entrarci e acquistare la tessera concludendo il turno. A seconda del tipo di tessera, il giocatore eseguirà una delle seguenti opzioni:



Calciatore

Pagare alla banca un numero di monete pari al valore di mercato del calciatore (angolo in alto a destra).

Aggiungere il calciatore alla squadra facendo i necessari cambi ai livelli di attacco o difesa. Questa procedura è descritta nel paragrafo "Calcolare i valori di attacco e difesa" (pag. 10).



Allenatore

Pagare alla banca un numero di monete pari al valore di mercato dell'allenatore (angolo in alto a destra). Aggiungere l'allenatore alla lista degli allenatori (lato sinistro della Plancia del club). Se ci sono già 3 allenatori, il giocatore deve licenziarne uno.



Non si ricaveranno monete dal licenziamento e l'allenatore sarà escluso dal gioco.

Modificare i livelli di attacco e difesa della squadra aggiungendo le capacità tattiche del nuovo allenatore ed eliminando quelle dell'allenatore licenziato. Questa procedura è descritta nel paragrafo "Calcolare i livelli di attacco e difesa" (pag. 10).

Nota L'allenatore iniziale di ogni squadra può ripetere uno dei due lanci, attacco o difesa, in ogni partita. Le squadre neutrali non hanno allenatori, ma ripetono i lanci di dado se non ottengono successi (anche entrambi).

Membri dello staff



Sostituire la precedente tessera con la nuova acquistata. Aggiustare il bilancio se necessario, nel caso di cambio di stipendio (angolo in alto a sinistra).

Contratti pubblicitari o televisivi

Ogni giocatore può avere un solo contratto pubblicitario e uno solo televisivo. Se ne acquista un altro, bisogna posizionare quello precedente nel mercato al posto di quello appena preso. La tessera tornata al mercato dovrà avere subito un cubo bianco su di essa.



Il nuovo contratto sarà piazzato nella sua posizione sulla Plancia del club. Aggiustare il bilancio se necessario per le possibili diverse entrate (angolo in alto a sinistra).

Amichevole

Ogni giocatore può avere una sola tessera amichevole alla volta e non può quindi acquistarne di nuove finché ne ha già una. Questa tessera è piazzata sulla Plancia del club nella posizione indicata dalla sua icona. Le amichevoli sono giocate di mercoledì (se non si gioca in coppa) o alla domenica se la tessera è stata presa durante il Pre-campionato.



Comunicato stampa

Ogni giocatore può avere solo due tessere comunicato stampa alla volta. Se gli spazi sulla plancia sono già occupati non è possibile prendere una nuova tessera.



Il comunicato stampa è una piccola scommessa. Se un giocatore prende questo tipo di tessera, deve mantenere l'affermazione che appare su di essa. Al termine di una partita o della competizione a cui si fa riferimento, il giocatore deve verificare se ha raggiunto l'obiettivo affermato.



Se è raggiunto, il giocatore ottiene il premio indicato.



Se fallisce, il giocatore otterrà la penalità indicata.

Quando un comunicato stampa è risolto, il giocatore deve tenerlo a fianco della Plancia del club se indica punti per la fine della partita. Altrimenti, la ripone fuori dal gioco una volta risolti gli effetti.



Vinceremo la Coppa LaBSK



Vinceremo questa domenica



Vinceremo il Campionato



Segneremo almeno un gol questa domenica



Arriveremo primi o secondi in Campionato



Segneremo almeno due gol questa domenica



Vinceremo o pareggeremo questa domenica



Non subiremo gol questa domenica

Vendita

A differenza delle altre tessere del mercato, la Vendita non è rimossa dopo l'uso. Rimarrà 2 settimane e potrà essere usata da più giocatori nello stesso turno. Questa tessera dà la possibilità di vendere calciatori che non servono, recuperando denaro.



Gli allenatori possono essere rimossi quando non c'è spazio per loro nel club, ma non possono essere venduti. Invece, l'unico modo per liberarsi dei calciatori è usare la tessera Vendita.

Un giocatore su una tessera vendita userà il proprio direttore sportivo per negoziare la cessione di un calciatore. Il giocatore lancia un dado e verifica il risultato sulla tabella del direttore sportivo.

 Se il risultato indica questa icona (a prescindere dal valore accanto), il giocatore realizzerà la cessione.

 Se invece mostra questa icona, il giocatore dovrà pagare o la vendita non si realizzerà. L'ammontare di monete necessarie è pari al numero di queste icone che il direttore sportivo ha sulla tessera. Se il giocatore decide di non pagare, non potrà vendere il calciatore e il turno finisce.

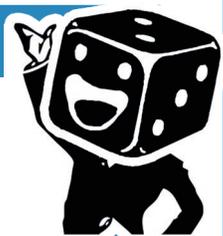
Se la vendita va a buon fine, il giocatore rimuove dal gioco il calciatore e riceve in cambio il suo valore di mercato (angolo in alto a destra) più il bonus di monete indicato sulla tessera.

Nota Il numero accanto all'icona banconota sulla tessera del direttore sportivo non è usata in questa procedura.

Nota Appena finito, l'osservatore (auto) lascerà sempre il parcheggio per ritornare in strada e il turno si concluderà. I giocatori dovranno sempre modificare il proprio bilancio riducendolo per lo stipendio della nuova tessera o aumentandolo nel caso di contratto pubblicitario o televisivo. Nel caso di rimozione di allenatori, membri dello staff o contratti, sarà necessario considerare lo stipendio o l'incasso della tessera eliminata.

Antonio "Lipschitz" dice:

Sbrigatevi ad ottenere le tessere con un cubo sopra, perché alla fine della settimana queste tessere non saranno più disponibili.



3. "Forzare un acquisto" con il direttore sportivo

Se l'auto di un giocatore è adiacente a una tessera ma non nel parcheggio, egli può cercare di ottenerla forzandone l'acquisto. Il giocatore lancia un dado e verifica il risultato sulla tabella del direttore sportivo.

 Se il risultato mostra questa icona, la negoziazione cesserà e il turno finirà subito senza l'ottenimento della tessera.

Nota Non confondete questo con la procedura di vendita.

 Se il risultato indica una quantità di monete, il calciatore potrà decidere di pagare questa quantità oltre al normale valore di mercato per acquistare la tessera. A prescindere se il giocatore comprerà o no, il turno finisce.



Movimenti di mercato

Tutte le tessere sulla Plancia del mercato rimarranno a disposizione per un massimo di due round/settimane.

I movimenti di mercato avranno luogo ogni sabato, quando tutti i giocatori avranno effettuato le loro azioni di mercato. Passaggi:

1. Rimuovere dal gioco tutte le tessere con un cubo bianco sopra.
2. Piazzare un cubo bianco su ogni tessera rimasta. Saranno rimosse il sabato seguente.
3. Occupare ogni spazio vuoto nel mercato con nuove tessere, orientandole per far combaciare i colori. Prendere queste tessere dal mazzo corrente. Se dovesse terminare, si inizierà il nuovo mazzo (es. Se il mazzo II finisce, si prenderanno le tessere necessarie dal mazzo III).

Nota Il piazzamento delle nuove tessere deve seguire l'ordine contrassegnato negli spazi.

Nota A seconda dello sviluppo della partita e dal numero dei giocatori, è normale che nei turni finali non ci siano più tessere. I giocatori continueranno a giocare senza aggiungere nuove tessere al mercato. Le tessere con un cubo bianco verranno comunque rimosse al sabato. Se il mercato dovesse rimanere vuoto, i Giorni di mercato saranno ignorati. Rimarranno così i soli Giornata delle entrate, Partita del giorno di Coppa LaBSK e Partita della lega di Time of Soccer.

È sabato durante una partita a 3 giocatori. L'ordine di gioco è: giocatore Blu, poi Rosso e ultimo Giallo.



Blu ha un calciatore che passa ottimi palloni agli attaccanti. È interessato all'acquisto di "Cardenas", che è ottimo nel ricevere quei passaggi. L'osservatore ha 5 punti operazione. Egli usa 1 punto per muovere nella strada seguente **1** e un altro punto per entrare nel parcheggio e acquistare **2** "Cardenas" (pagando 7 monete alla banca, il valore di mercato di "Cardenas").

Blu prende la tessera e la pone nella Plancia del club, modificando il livello d'attacco. Anche il bilancio deve essere aggiornato in quanto Cardenas ha uno stipendio pari a 2 (spesa). Quindi, l'auto blu ritorna sulla strada uscendo dal parcheggio. Il giocatore ha ancora 3 punti operazione ma non li userà perché l'acquisto di una tessera termina il turno.

Rosso ha un osservatore con 4 punti operazione. Egli vuole comprare "Fran Moli" per coprire un buco nel reparto attaccanti... ma non può raggiungere il parcheggio con soli 4 punti. Potrebbe muoversi e acquistare "Moondrago" come nuovo addetto stampa e aspettare la prossima settimana per comprare "Fran Moli". Ma è sabato, e un movimento di mercato avrà luogo appena i giocatori finiranno i loro turni. "Fran Moli" sarà scartato perché ha già un cubo su di esso, così Rosso decide di forzare l'acquisto di "Fran Moli".

Per far questo, il giocatore muove l'auto in **1** e **2**. Appena Rosso è di fianco alla tessera che vuole prendere, entra in gioco il direttore sportivo. Il lancio di dado dà 3: nella tabella del suo direttore sportivo il 3 corrisponde a 4 monete. Se Rosso vuole comprare "Fran Moli" dovrà spendere 13 monete: 9 per il valore di mercato più 4 del direttore sportivo. Rosso decide di pagare, così "Fran Moli" è messo sulla Plancia del club e i valori di attacco e il bilancio sono aggiornati.

Anche Giallo vuole acquistare "Fran Moli" ma non può più farlo. Così decide di usare il turno per vendere un calciatore: usa 1 punto operazione per muovere in **1** e un altro per entrare nel posto **2**. Il lancio di dado dà 6: il suo direttore sportivo ha un **-** in 5 e 6. Questo significa che Giallo deve pagare 2 monete (1 per ogni **-**) se vuole vendere il calciatore. Decidendo di farlo, Giallo paga 2 e riceve 4 monete (2 per il valore di mercato e 2 per la tessera venduta). Il calciatore è rimosso dal gioco e Giallo modifica il bilancio, che sale di una posizione per lo stipendio (spesa) del calciatore venduto.



Giornata di campionato "Time of Soccer"

Ad eccezione del primo round/settimana (precampionato), ogni domenica è una giornata di campionato della lega "Time of Soccer". Le partite sono elencate sulla tessera in cima nella casella "D/SU" del percorso della settimana. Le partite devono essere giocate nell'ordine indicato sulla tessera. Ci sono tre tipi di incontri ed ognuno è risolto in una maniera differente:

Giocatore contro giocatore

Si gioca seguendo la procedura descritta nel paragrafo "Svolgimento di una partita" (Pag. 12). Ogni giocatore affronterà la partita con i propri rispettivi livelli di attacco e difesa.

Giocatore contro squadra neutrale

Si gioca seguendo la procedura descritta nel paragrafo "Svolgimento di una partita" (Pag. 12). Il giocatore affronterà la partita con i suoi livelli di attacco e difesa, e la squadra neutrale giocherà con i livelli mostrati sulla tessera "Livello squadra neutrale" per quella settimana. Le tessere "Livello squadra neutrale" e "Scontri squadre neutrali" sono mosse per riflettere i livelli delle squadre neutrali a seconda della settimana di gioco. Le partite di coppa LaBSK useranno il livello della settimana nel quale la partita si disputa.

I dadi della squadra neutrale saranno lanciati dal giocatore seduto alla destra del giocatore che disputerà la partita.

Squadra neutrale contro squadra neutrale

Controlla il percorso della lega "Time of Soccer" per vedere chi è la favorita (quella con più punti). La squadra favorita giocherà con i dadi bianchi, mentre l'altra con il dado blu. In caso di parità la squadra che gioca in casa sarà la favorita. Se la parità accade in una partita di coppa la favorita sarà decisa a caso.

Lanciate tanti dadi quanti indicati nella tessera "Scontri squadre neutrali" per risolvere la partita. Confronta il dado bianco con il valore più alto con il dado blu. Il valore più alto determinerà il vincitore. Se i dadi hanno lo stesso valore, la partita si concluderà in pareggio.

Il vincitore otterrà 3 punti e muoverà il proprio disco 3 spazi in avanti sul percorso nella lega "Time of Soccer". Lo sconfitto non otterrà punti e in caso di pareggio entrambe le squadre otterranno 1 punto.

Dopo aver disputato le partite, se la tessera segna l'andata (indicata con ➡), sarà girata sul lato ↺ e verrà messa sotto la pila delle tessere (come indicato dall'icona). Se la tessera mostra il ritorno, (↻), la tessera sarà rimossa dal gioco e riposta nella scatola. In ogni caso, una nuova tessera sarà visibile.



Giornata di coppa "LaBSK"

Lo svolgimento delle partite della coppa LaBSK è simile a quelle del campionato spiegate in precedenza. Le sole differenze sono:

Le partite di coppa sono disputate il mercoledì delle settimane 6, 8 e 10. I quarti di finale sono giocati nella settimana 6 e tutte le squadre della lega ne prendono parte (con ulteriori due squadre neutrali). Le semifinali, con le squadre vincitrici del turno precedente, sono risolte nella settimana 8. La finale della coppa LaBSK verrà disputata nella settimana 10.

I vincitori degli incontri non otterranno punti per la lega "Time of Soccer", ma avanzeranno negli spazi del percorso di coppa, seguendo le frecce fino allo spazio per il campione. I perdenti ovviamente rimarranno fermi.

A differenza delle partite di campionato, in coppa non possono esserci pareggi. Nel caso, la partita verrà risolta ai rigori. Ogni squadra tirerà i 5 dadi bianchi. I valori 1 e 2 indicheranno un rigore sbagliato, quelli dal 3 al 6 un rigore realizzato. Si continuerà eventualmente ad oltranza finché non ci sarà un vincitore. Durante i rigori non è possibile usare l'abilità di alcuni allenatori di ritirare i dadi.



Schieramento di un calciatore nella squadra

I calciatori possono essere schierati in campo o tolti in qualsiasi momento, per giocare o per aspettare il momento di venderli (sono messi di fianco alla plancia del club). Gli esclusi non contribuiranno ai livelli di attacco e difesa ma continueranno a ricevere lo stipendio (spese nel bilancio).



Questo calciatore è un attaccante e può giocare in entrambe le due posizioni indicate.

Ogni calciatore ha una posizione, indicata dai pallini rossi sul campo. Il calciatore potrà giocare solo in quelle posizioni senza possibilità di giocare in altre zone del campo.

Per schierare un calciatore, la tessera deve essere girata nella giusta direzione in uno spazio corrispondente ad una posizione permessa.

Calcolare i livelli di attacco e difesa

Ogni squadra ha due livelli per indicare le proprie qualità, attacco e difesa.

Questi livelli aumenteranno gradualmente per le squadre neutrali. Per conoscere il livello di una squadra neutrale, cerca il "Livello squadre neutrali" per la settimana in corso. Quel livello indica sia l'attacco e la difesa.

Per calcolare i livelli delle squadre dei giocatori, si devono considerare alcuni fattori: lo schema dell'allenatore, i valori base dei calciatori, le loro abilità speciali e le tattiche degli allenatori.

Uno degli allenatori tra i (massimo) 3 che la squadra può avere sarà considerato l'allenatore principale. L'allenatore principale contribuirà con la sua tattiche e determinerà la formazione. L'allenatore principale è posto nello spazio più in alto sul lato sinistro della plancia del club.

Come calcolare i livelli di attacco e difesa:

La formazione decisa dall'allenatore principale stabilirà quali posizioni contribuiranno all'attacco e quali alla difesa. Sulla plancia del club le posizioni d'attacco sono segnate con l'icona di un pallone, mentre quelle della difesa con uno scudo. Questa formazione base può essere modificata dall'allenatore capo.

Il valore d'attacco sarà determinato dai calciatori schierati in posizioni d'attacco. Piazzate il cubo del colore della squadra sullo spazio corrispondente alla somma totale sul percorso dell'attacco. Questo sarà il livello d'attacco.

Il valore di difesa sarà determinato dai calciatori schierati in posizioni difensive. Piazzate il cubo del colore della squadra sullo spazio corrispondente alla somma totale sul percorso della difesa. Questo sarà il livello di difesa.



I calciatori possono avere valori base e abilità speciali. I valori di attacco e difesa che porteranno alla squadra dipenderanno dalla posizione in campo e da questi valori e abilità. I valori base di un calciatore sono le cifre che appaiono sulla tessera con uno sfondo colorato. La posizione della cifra e il colore indicano un valore base, che sono: **difesa a sinistra, difesa centrale, difesa a destra, cross da sinistra, cross da destra, passaggio e tiro in porta.**

Ogni posizione del campo usa solo uno di questi valori base. Il valore considerato è quello che completa il cerchio sulla tessera del calciatore con quello sulla plancia del club avente lo stesso colore.

Se la squadra gioca con una differente formazione, il calciatore che ha cambiato la posizione con il nuovo schema userà il valore indicato con l'icona dell'allenatore con lo sfondo nero . Il valore corrispondente sarà l'unico da considerare, ignorando il resto.

Ogni posizione non coperta dalla tessera di un calciatore, indica che lì giocherà un calciatore non professionista. Questo fatto ridurrà il valore totale della squadra di 2.

Ogni calciatore ha alcune abilità speciali che aggiungeranno valore alla squadra a seconda della posizione in campo e agli altri calciatori nelle vicinanze. Queste abilità speciali si trovano al centro dei lati della tessera e sono indicate con delle figure geometriche colorate su uno sfondo bianco. Queste abilità aggiungono il proprio valore soltanto se in congiunzione con altre. Queste connessioni sono visibili con linee disegnate sul campo della plancia del club.

Quando due abilità uguali sono connesse dalla linea, ogni giocatore connesso aumenterà il proprio valore di 1.

 Tiro in porta	 Contrasto
 Passaggio	 Gioco di squadra
 Cross	

Se un'abilità speciale usa una linea di congiunzione che ha un bonus per quell'abilità, ogni calciatore connesso aumenterà il proprio valore per quel bonus.

 **Abilità speciale al tiro.**
Si trova sul lato superiore della tessera del calciatore. Per i calciatori che giocano in attacco si considera direttamente connessa e incrementerà il valore del calciatore di 2.



Abilità speciale del contrasto.

Allo stesso modo, l'abilità speciale del contrasto è automaticamente connessa al lato sinistro e destro per i terzini e per il lato inferiore per i difensori centrali. Anche questa abilità porterà un +2 al valore del calciatore.

Tutte le connessioni automatiche (tiro e contrasto) sono indicate sul campo da linee bianche.



Tattiche.

Gli allenatori possono allenare le abilità speciali dei calciatori. In questa maniera se un allenatore allena un'abilità speciale dà un valore bonus a tutti i calciatori della squadra che hanno quell'abilità speciale (anche se

se non sono connesse!).

Infine, il livello d'attacco del team sarà la somma di tutti i valori base dei calciatori, di tutti i valori delle abilità speciali e dell'allenamento tattico (bonus) dati dagli allenatori. Il cubo del colore della squadra sul percorso dell'attacco rifletterà questo.

Allo stesso modo si calcherà il livello di difesa della squadra, posizionando un altro cubo dello stesso colore sul percorso della difesa.



Durante l'8^a settimana, Blu ha la squadra ritratta nell'immagine. Questo gli dà un valore di 39 in attacco che corrisponde al livello 7. Per ottenere questo numero, Blu ha come allenatore capo "Picapicara" che cambia la formazione in attacco/difesa. Con questo allenatore, "Zeefres" dà il suo valore alla difesa (difesa a destra = 2) invece che all'attacco (cross da destra = 3)



Il valore d'attacco è la somma dei valori base + le abilità speciali connesse + le abilità speciali allenate dagli allenatori.

$$\text{"Musambay"}: 5 (\text{Base}) + 2 \text{ (red square)} + 3 \text{ (orange cone)} = 10$$

$$\text{"Amarillo"}: 8 (\text{Base}) + 2 \text{ (red square)} + 3 \text{ (blue circle)} + 3 \text{ (orange cone)} = 16$$

$$\text{"Montero"}: 7 (\text{Base}) + 3 \text{ (yellow diamond)} = 10$$

Giocatore mancante: -2

$$\text{"Le Machinga"}: 1 (\text{Base}) + 1 \text{ (blue circle)} + 3 \text{ (orange cone)} = 5$$

TOTAL

39



Il valore di difesa è la somma dei valori base + le abilità speciali connesse + le abilità speciali allenate dagli allenatori.

$$\text{"Zeefres"}: 2 (\text{Base modificato}) + 3 \text{ (blue circle)} + 1 \text{ (blue circle)} + 1 \text{ (orange triangle)} = 7$$

$$\text{"Julio Alberto"}: 2 (\text{Base}) + 3 \text{ (yellow diamond)} = 5$$

$$\text{"Lipschitz"}: 11 (\text{Base}) + 1 \text{ (orange triangle)} + 2 \text{ (orange cone)} + 4 \text{ (orange cone)} = 18$$

$$\text{"C. Benmac"}: 0 (\text{Base}) + 1 \text{ (orange triangle)} = 1$$

$$\text{"Fuch"}: 3 (\text{Base}) + 1 \text{ (orange triangle)} + 2 \text{ (orange cone)} = 6$$

Portiere mancante: -2

TOTAL

35

Svolgimento di una partita

In una partita della lega "Time of Soccer", la prima squadra riportata nell'incontro sulla tessera giocherà in casa. Nella coppa "LaBSK" sarà la squadra con meno punti in campionato a giocare in casa. In caso di pari punti si sorteggerà.

L'altra squadra ovviamente giocherà in trasferta.

Ogni giocatore deve verificare che i propri livelli siano corretti e se ci siano dei cambi rispetto all'ultima partita.

Lo svolgimento di una partita:

Passo 1 (Entrate)

In una partita della lega "Time of Soccer" la squadra di casa riceverà monete dalla banca pari ai valori dei contratti televisivi e pubblicitari. In una partita della coppa "LaBSK", tutti e due le squadre riceveranno metà delle loro entrate dalla banca, arrotondando per eccesso se necessario.

Passo 2 (Formazione squadra in trasferta)

a. La squadra in trasferta deciderà ed annuncerà che formazione schiererà e i suoi livelli di attacco e difesa.

b. (Solo con la variante "Fatica"):

La squadra in trasferta deciderà ed annuncerà se schiererà i titolari, le riserve o una formazione mista.

Passo 3 (Formazione squadra casalinga)

a. La squadra che gioca in casa deciderà ed annuncerà che formazione schiererà e i suoi livelli di attacco e difesa.

b. (Solo con la variante "Fatica"):

La squadra che gioca in casa deciderà ed annuncerà se schiererà i titolari, le riserve o una formazione mista.

Passo 4 (Attacchi della squadra in trasferta)

a. La squadra in trasferta lancerà i 6 dadi (5 bianchi e 1 blu) e verificherà quanti impatti ha ottenuto (5 e 6 con il dado). Quindi, cercherà il risultato sulla tabella dei gol/parate associata al suo livello che mostrerà quanti tiri la squadra in trasferta ha effettuato.

b. Piazzare un cubo bianco sul valore corrispondente nel segnapunti della squadra in trasferta.

c. La squadra che gioca in casa lancerà 5 dadi bianchi e verificherà quanti impatti (5 e 6 con il dado) ha ottenuto. Quindi cercherà il risultato sulla tabella dei gol/parate associata al suo livello che mostrerà quante parate la squadra in casa ha effettuato.

d. Sottrarre le parate dai tiri in porta. Il risultato sarà il numero di gol realizzati dalla squadra in trasferta. Se il risultato sarà minore di 0, si considererà 0.

e. Muovere di conseguenza il cubo bianco sul segnapunti della squadra in trasferta. Esso indicherà i gol segnati dagli ospiti.

Passo 5 (Attacchi della squadra casalinga)

a. La squadra in casa lancerà i 6 dadi (5 bianchi e 1 blu) e verificherà quanti impatti ha ottenuto (5 e 6 con il dado). Quindi, cercherà il risultato sulla tabella dei gol/parate associata al suo livello che mostrerà quanti tiri la squadra locale ha effettuato.

b. Piazzare un cubo bianco sul valore corrispondente nel segnapunti della squadra di casa.

c. La squadra in trasferta lancerà 5 dadi bianchi e verificherà quanti impatti (5 e 6 con il dado) ha ottenuto. Quindi cercherà il risultato sulla tabella dei gol/parate associata al suo livello che mostrerà quante parate la squadra in trasferta ha effettuato.

d. Sottrarre le parate dai tiri in porta. Il risultato sarà il numero di gol realizzati dalla squadra in casa. Se il risultato sarà minore di 0, si considererà 0.

e. Muovere di conseguenza il cubo bianco sul segnapunti della squadra in casa. Esso indicherà i gol segnati dai locali.

Passo 6 (Risultato della partita)

La squadra che avrà realizzato il maggior numero di gol sarà dichiarata vincitrice della partita. In caso di uguale numero di gol, la partita terminerà in pareggio.

Passo 7 (Entrate per la vittoria)

La squadra vincitrice riceverà monete dalla banca corrispondenti ai bonus per le vittorie dei contratti pubblicitari e televisivi.

Passo 8 (Aumento dei tifosi)

A seconda del risultato ottenuto (vittoria, sconfitta o pareggio), ogni giocatore controllerà il suo addetto stampa e aumenterà l'indicatore di soddisfazione tante caselle quante indicate sulla tessera. Se l'indicatore raggiungerà il simbolo dei tifosi, tornerà a 0 e continuerà ad avanzare. Ogni volta che si raggiungerà il simbolo dei tifosi si aumenterà un tifoso sul tracciato dei tifosi. Questo implica un migliore bilancio e quindi più entrate a settimana e inoltre maggiori punti vittoria (VP) alla fine del gioco.



Esempio di svolgimento di partite

In una gara a 3 giocatori, il "Livello squadre neutrali" è 3 e lo "Scontro squadre neutrali" è 2.

Palmeras, Lagartos e Mollerusa sono controllate da giocatori. Mojea, K-Letri e Parranda son le squadre neutrali (controllate dal gioco). Siamo alla domenica della 6° settimana.

Vediamo le partite!

Palmeras  **Lagartos** 

Palmeras è la squadra in casa e riceve 2 monete per i contratti televisivi e pubblicitari. Dopo che i giocatori hanno effettuato le loro scelte, la partita inizia!

Lagartos inizia ad attaccare in quanto squadra in trasferta, con un livello d'attacco di 6. Lancia i dadi:



In accordo con il suo livello sono 4 tiri in porta!

Palmeras difende con livello 4.

Lancia i 5 dadi:



Sarebbero 2 parate... sembra uno scarso risultato e Palmeras ripete il lancio grazie alla tattica dell'allenatore iniziale. Secondo lancio:



Ora sono 3 parate! Migliore, ma Lagartos realizza comunque 1 gol.

Ora è Palmeras ad attaccare con un livello 4. Ottiene:



5 tiri in porta!

Lagartos ha una pessima difesa, livello 1... sarà difficile per loro!

Lancio dei dadi:



2 parate, perderebbero 3-1. I loro tifosi chiedono di più, cos' Lagartos decide di ritirare i dadi usando la tattica del loro allenatore iniziale.

Nuovo lancio:



Solo una parata! Si iniziano a sentire cori contro la squadra...

Il risultato finale è:



Per la vittoria, Palmeras ottiene dai suoi contratti 1 moneta e il suo addetto stampa aumenta la soddisfazione dei tifosi di 3,



guadagnando un tifoso che aumenterà di 1 anche il bilancio. Inoltre ottiene i 3 punti per la lega "Time of Soccer". Lagartos non ottiene nulla per questa partita perché il suo addetto stampa è quello iniziale.

Mojea**Mollerusa**

In quanto squadra neutrale, Mojea non riceve monete dai contratti e non sceglie nessun allenatore. Mollerusa sceglie invece il suo allenatore e la partita inizia:

Mollerusa inizia con un livello d'attacco pari a 4:



2 tiri in porta, non impressionante. Mollerusa decide di rilanciare per cercare un risultato migliore ma ottiene lo stesso numero di tiri.



Mojea è una squadra neutrale e, in accordo con la tessera "Livello squadre neutrali", i suoi livelli d'attacco e difesa per la 6ª settimana sono entrambi pari a 4.

Lancio dei dadi difensivi:



3 parate. Nessun gol segnato.

Ora è il turno di Mojea in attacco:



Non avendo realizzato nessun impatto, Mojea può ripetere il lancio:



Wow! 5 tiri in porta!

Mollerusa difende con livello 3:



4 parate! Ma siccome è già stato ripetuto il lancio per l'attacco, questo lancio non può essere ripetuto. Mollerusa perde 0-1, ma ottiene un +1 nella soddisfazione perchè ha un buon addetto stampa. Mojea ottiene 3 punti per la lega "Time of Soccer".

K-Letri**Parranda**

Essendo entrambe neutrali, questa partita è risolta con un singolo lancio di dadi. K-Letri ha 6 punti in classifica, mentre Parranda ne ha 10, quindi Parranda lancerà i dadi bianchi e K-Letri il blu. Lancio:



Parranda vince e guadagna 3 punti. Muove di conseguenza il segnalino sul tracciato della lega "Time of Soccer".

Punti Vittoria

Il conteggio viene effettuato dopo aver disputato l'ultimo incontro nella settimana 10.

Ogni squadra guadagnerà punti dalle seguenti categorie (squadre neutrali incluse):



Ogni punto ottenuto nella lega "Time of Soccer" è un punto vittoria (PV). Questo tracciato verrà usato per tener conto degli altri punti ottenuti. Se un giocatore dovesse ottenere più punti rispetto al massimo segnato sul tracciato, ricomincerà da 0 sommano poi 30 punti.



La squadra con più punti nella lega "Time of Soccer" vincerà il campionato e 3 extra PV. La squadra piazzata seconda ne riceverà 1. In caso di pari classifica si divideranno i punti arrotondando per eccesso.



Ogni giocatore aggiungerà i punti della coppa "LaBSK" che appaiono sotto gli spazi. 0 se si perde nei quarti di finale, 2 per la sconfitta in semifinale, 4 per la sconfitta in finale e 7 per la vittoria in coppa.



Ogni giocatore aggiungerà punti in base al numero dei propri tifosi. Il numero di punti da sommare appare sul tracciato dei tifosi. Le squadre neutrali non ricevono punti dai tifosi.



Ogni giocatore verificherà i livelli di attacco e difesa e aggiungerà PV in base al peggiore dei due. L'ammontare dei punti appare sul percorso dei livelli sulla plancia centrale. Le squadre neutrali otterranno punti in base al loro livello corrispondente alla 10ª settimana.



Ogni giocatore perde 1 PV per ogni posizione non coperta da una tessera calciatore.



Ogni giocatore guadagnerà o perderà PV a seconda dei risultati ottenuti sulle tessere Comunicato stampa.



Infine, ogni giocatore riceverà 1 PV per ogni 10 monete possedute alla fine del gioco.

La squadra, di un giocatore o neutrale, che avrà ottenuto più PV vincerà la partita di Time of Soccer.

Nel caso di parità, la squadra che ha ottenuto più punti grazie ai livelli di attacco o difesa vincerà. Se il pareggio persiste, chi avrà il livello maggiore (quello non preso in considerazione) vincerà. In caso di ulteriore parità, chi avrà più monete porterà a casa la vittoria. Se, incredibilmente, la parità continua, la squadra con il calciatore con il numero di maglia più alto vincerà.

Varianti

VARIANTE FATICA (RACCOMANDATA)

Con questa variante, i calciatori dei giocatori spendono fatica quando giocano le partite.

La fatica influirà sia sui livelli di attacco che di difesa della squadra, quindi i giocatori dovranno valutare attentamente quanto stancare i calciatori.

Ci sono due tracciati che regolano la fatica: Energia e Fatica. Quando si prepara il gioco, ogni giocatore deve piazzare un cubo del proprio colore nella posizione "0" dei tracciati di Energia e Fatica.

Durante una partita ufficiale della lega "Time of Soccer" o della coppa "LaBSK", i livelli di attacco e difesa della squadra sono modificati dal tracciato della Fatica. Sia il livello di attacco che di difesa vengono diminuiti di 1 per ogni livello negativo di Fatica.

Il tracciato della Fatica modifica sempre i livelli della squadra mentre quello dell'Energia no.

Quando una squadra gioca un amichevole, il giocatore deve ridurre la propria Energia in base al valore mostrato sulla tessera dell'amichevole.

All'inizio di ogni partita, prima di tirare qualsiasi dado, i giocatori devono decidere con che tipo di squadra vogliono giocare. Ci sono tre opzioni:



Squadra Titolare: In questo modo la squadra gioca al suo massimo livello, che è uguale ai suoi livelli attuali di attacco e difesa. Dopo la partita, la squadra perde due punti Energia.



Squadra Mista: è una combinazione degli 11 titolari e delle riserve. Questa squadra perde un livello sia in attacco che in difesa. Dopo la partita, la squadra perde 1 punto Energia.



Squadra Riserve: Lasciando riposare le star, la squadra perde due livelli di attacco e difesa ma non perde nemmeno un punto Energia.

Ogni Lunedì, dopo la "Giornata delle Entrate", ogni squadra recupera 2 punti da distribuire a tua scelta tra Energia e Fatica, ma se l'Energia recuperata è minore di 0, deve portarla a 0 e quindi ridurre la Fatica delle posizioni che ha recuperato in questo modo l'Energia.

Le squadre neutrali giocano sempre al livello massimo, e la Fatica non influisce su di loro. Presta attenzione alla Fatica accumulata, i suoi effetti possono essere devastanti.

I giocatori non possono spendere Energia che non hanno. Se, quando recuperi Energia il Lunedì, la Fatica dovrebbe scendere sotto -4, resta a -4 e l'allenatore iniziale perde la sua abilità di ritirare i dadi la settimana successiva.

VARIANTE SOLITARIO

Per giocare in solitario, si applicano le regole standard del gioco. Il giocatore deve solo applicare i seguenti cambiamenti.

Vicino al bordo della plancia Mercato ci sono rappresentati dei dadi bianchi e blu, che formano una griglia sul Mercato.

Ogni **Giorno di Mercato**, prima di eseguire le normali azioni, alcune tessere vanno rimosse per simulare le azioni degli altri giocatori. Siccome "mancano" 3 giocatori, il processo va ripetuto 3 volte. Per farlo, tira un dado bianco e uno blu, e trova le coordinate sulla plancia. Se quella posizione contiene una tessera, deve essere rimossa dal gioco (simulando che sia stata acquistata da un giocatore). Se lo spazio è vuoto oppure un dado mostra il risultato 5-6, Non succede nulla per quel tiro.

In una partita a 2 giocatori questa procedura può essere eseguita due volte prima di ogni Giorno di Mercato, per simulare i due giocatori assenti. In una partita a 3 giocatori può essere eseguito una volta per simulare il giocatore mancante.

VARIANTE SENZA CASUALITA'

Con questa variante, le partite sono risolte automaticamente, senza dadi. I giocatori avranno molto più controllo del gioco ma perderanno in emozioni.

Le partite sono calcolate nel modo normale, ma nessun dado viene tirato. Il numero di tiri in porta per ogni squadra sarà uguale al livello di attacco. Il numero di parate sarà uguale ai livelli di difesa delle squadre.

Le partite contro i Neutrali continueranno ad essere risolte nel modo normale.

VARIANTE TRAFFICO LIBERO

Questa variante semplifica il traffico sulla plancia del Mercato. Particolarmente interessante in caso di nuovi o giovani giocatori.

Quando viene mossa una macchina sulla plancia del Mercato, se viene applicata questa variante, è possibile muoverla senza tenere conto delle direzioni obbligatorie. Il resto delle regole si applica normalmente. Questa variante può essere usata solo per alcuni giocatori e per altri no. Ne è raccomandato l'utilizzo per avvantaggiare i giovani rispetto agli adulti.

VARIANTE MERCATO SECONDARIO

Questa variante permette ai giocatori di acquistare calciatori che sono stati venduti da altri giocatori.

Ogni qualvolta un giocatore vende un calciatore, invece di rimuovere la tessera dal gioco, viene piazzata a lato del tabellone centrale in una pila chiamata "Mercato Secondario". I giocatori potranno comprare qualsiasi calciatore del "Mercato Secondario" posizionandosi su qualsiasi tessera vendita. Per usare la tessera di vendita in questo modo, è obbligatorio l'uso del Direttore Sportivo come per la vendita di un calciatore.

Acquistare questi calciatori costerà sia il prezzo del calciatore che la cifra bonus indicata sulla tessera vendita.

VARIANTE HANDICAP

Questa variante cerca di livellare la forza tra esperti e nuovi giocatori. Ogni giocatore che sceglie di applicare questa variante inizierà il gioco con 1 fan in meno per livello di Handicap desiderato. Non è raccomandato usare un Handicap maggiore di 3.

Mentre tutti i giocatori iniziano il gioco con 13 fan, i giocatori con più esperienza possono iniziare con 12, 11 o anche 10 fans. Questo renderà il gioco più arduo per i giocatori molto esperti, lasciando più opportunità ai nuovi.

Se giocati con alti "Livelli squadre Neutrali", questa variante non è consigliata. Lo è invece se si gioca con bambini in aggiunta alla variante traffico libero.

VARIANTE CALCIATORI UNICI INIZIALI (CUI)

Questa variante usa le tessere speciali calciatori iniziali. Per includere questa variante occorre apportare i seguenti cambiamenti alla preparazione del gioco:

In solitario, mischiate tutte le tessere CUI e pescatene 2. Sceglietene una e scartate l'altra. Nessun calciatore iniziale viene utilizzato.

In 2 giocatori, fate come in solitario. Ogni giocatori pescherà anche un calciatore iniziale.

In 3 giocatori, ognuno pesca 3 tessere CUI. Ne tiene 2 e scarta la terza, quindi pesca un calciatore iniziale.

In 4 giocatori, fate come una partita in 3. Ogni giocatore pesca due calciatori iniziali invece di 1.

Ringraziamenti Speciali

Pablo Rodríguez Benítez, Yaoska Isabel Soto López, Carmen Benítez Maceiras, Juan Toscano, Santiago Eximeno, Alberto D. Bâncora 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, Ksucu, Cristóbal, Wolfenn, Joseito, Miki, Javidenuhn, Jsper, Tone, Ushikai, Salas, Adrián, Francis, Alpino, Rascolnicov, Gato, Danzc, Shintahid, Bedoya, Valdemaras, Antonio Rosado Belmonte, Matasiete, Picapicara, Lorenzo Diluca, Ppplaf, Encarnación Ramírez Orozco, Dan Titán, Emanem, Miguelón, Dany, Eros, Lemachinga, Fuch, Albertotower, Jonnyutah, Stephane, Jon, Sancho, Eric Draven, Georgirion, Nubaris, Diamont, Ukc, Donkijote, Gelete, Raik, Angel Martínez, BUH0nero, 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 and thanks to all that have help to us to complete this project.

Antonio "Lipschitz" dice:

¡Grazie!

Se volete essere aggiornati su Time of Soccer, scoprire nuove varianti, vedere video su come si gioca, visitate

www.elitegames.es



Nota: la presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto a i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole del gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



©2014 Elite games S.C. All rights reserved