

FAQ's | Preguntas más frecuentes sobre La Liga el Juego (19175)

¿Qué es Rival sin entrenador? Como las jornadas son partidos de dos equipos, si por ejemplo son 3 entrenadores, necesitarán un 4º entrenador para poder hacer la ida y la vuelta con los otros equipos, por tanto, es en este momento que se coge un sistema de juego aleatorio que simulará un 4º entrenador. Este jugador, no tendrá ningún jugador fichado, y por tanto, los que jugarán, son los estándar que están impresos en los sistemas de juego (si este tipo de dinámica parece algo básica, lo que se puede hacer es, al inicio de la partida, rellenar este sistema de juego aleatorio con algunos jugadores de la pila).



1 entrenador + 3 Rival sin entrenador

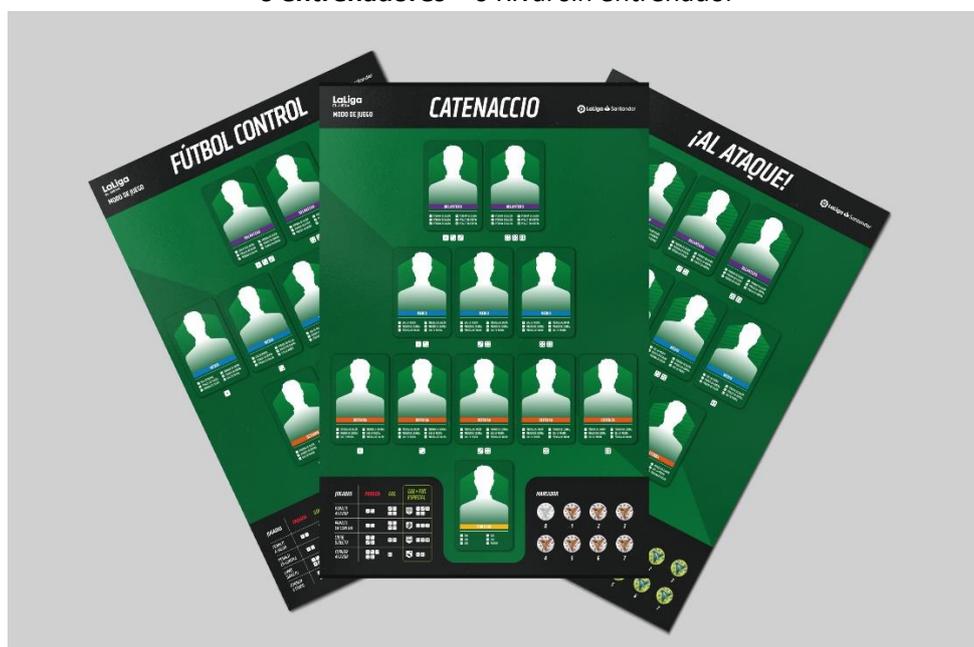
2 entrenadores + 2 Rival sin entrenador

3 entrenadores + 1 Rival sin entrenador

4 entrenadores + 0 Rival sin entrenador

5 entrenadores + 1 Rival sin entrenador

6 entrenadores + 0 Rival sin entrenador



Cada uno de los 6 sistemas de juego: Catenaccio, Fútbol Control, Tiki-Taka, ¡Al Ataque!, Por las bandas y Amarrategui pueden ser utilizados por cualquier jugador, primero hay que repartirlos aleatoriamente a cada jugador, en caso de necesitarlo asimismo para el “Rival sin entrenador”.

Periodo de fichajes:

El periodo de fichajes finaliza cuando todos los jugadores han pasado 3 veces por la casilla de salida, el Rival sin entrenador no puede fichar ningún futbolista, ya que no se le han repartido billetes ni meeple.

Jornadas de LaLiga:

Una vez colocadas las cartas en el tablero, repartidos los billetes y escogido los meeple, se debe establecer el orden de juego, cada entrenador debe tirar 2 dados y el que saque el mayor número será el JUGADOR 1, El JUGADOR 2 será el que haya sacado el segundo mayor número y así sucesivamente. En caso de empate se deberá volver a tirar los dados. En cada partido empieza jugando siempre el defensa, para ello se tiran 2 dados. El primero servirá para saber qué defensa realizará la acción, y el segundo para saber qué acción de juego realizará ese defensa según sus habilidades. La jugada del entrenador seguirá hasta pasar el balón a medio o delantero, perder el balón, fallar un tiro a marcar un gol. Cuando eso pasa, es el turno del otro entrenador. En caso de jugar con un Rival sin entrenador, cualquier entrenador puede simular la tirada de dados de ese equipo.