

Pablo Martínez Peón

CAMPEONES

Oliver y Benji

El juego de cartas

Expansión

Desafío Otomo

RESUMEN DEL JUEGO

Forma parte de la comunidad de jugadores de Campeones y accede a las últimas novedades y recursos del juego en:



Juega en solitario un partido contra el Otomo de Patrick Everett e intenta derrotarlo con el **N**ew Team de Oliver Atom o con el **T**oho de Mark Lenders.

En esta expansión también descubrirás nuevos modos de juego: 2 vs 2, el modo sin dados, el modo narrador y otras variantes. También podrás dar más variedad a tus partidas con nuevos fichajes, nuevas cartas de partido y más cartas de motivación.

CONTENIDO



18 Cartas del **OTOMO**
6 de nivel Normal, 6 de nivel
Bueno y 6 de nivel TOP para
jugar el modo solitario



4 Cartas de Motivación
2 del **New Team** y 2 del **Toho**
diferenciadas por el Título
Dorado



4 Cartas de Partido
2 de la **1ª Parte** y 2 de la **2ª Parte**



2 Cartas de afición



12 Cartas de **Tirada**
6 del **New Team** y 6 del **Toho**
para sustituir el dado



2 Cartas de orden de turno
para el modo 2 vs 2

2



3 Cartas de Tarjeta Amarilla
/ Tarjeta Roja



8 Cartas de Nuevos Fichajes



1 Dado de 6 caras
del **OTOMO**

! Considera **0** como un 6



1 Marcador de **Poseción** del balón



1 **Silbato** para recordar quién
hizo el saque inicial



1 **Marcador** para los goles



2 **Recordatorios** para el nuevo
fichaje Ralph Peterson.

MODO SOLITARIO

El juego se desarrollará de la misma forma que en el modo a 2 jugadores pero enfrentándonos al equipo de **OTOMO** y aplicando algunos cambios:

CARTA OTOMO



- 1 Nivel de la carta: Normal, Bueno o Top
- 2 Valores de la 1ª Parte
- 3 Valores de la 2ª Parte
- 4 Habilidad del **OTOMO** en la Fase de **Disparo/Pase**
- 5 Número máximo de Turnos y Cartas a jugar en Fase de Ofensiva si **Atacas**
- 6 Número máximo de Turnos y Cartas a jugar en Fase de Ofensiva si **Defiendes**

CONFIGURACIÓN DEL MAZO DEL OTOMO

El mazo del **OTOMO** está formado por 18 cartas, divididas en tres niveles de dificultad:

6 de nivel Normal, 6 de nivel Bueno y 6 de nivel TOP

Al comienzo del partido puedes elegir el nivel de dificultad del equipo al que te enfrentes seleccionando 12 cartas de la siguiente manera:

- FÁCIL** 6 cartas de nivel Normal y 6 de nivel Bueno.
- MEDIO** 3 cartas de nivel Normal, 6 de nivel Bueno y 3 de nivel Top.
- DIFÍCIL** 6 cartas de nivel Bueno y 6 de nivel Top.
- ALEATORIO** 12 cartas aleatoriamente.

Estas 12 cartas seleccionadas se barajarán y se utilizarán durante la 1ª Parte del partido. En el descanso o en el tiempo de descuento, vuelve a barajarlas para formar un nuevo mazo de robo.

PREPARACIÓN


Elige si quieres jugar con el **New Team** o el **Toho**.

- 1 Sólo se utilizan las cartas del equipo que hayas elegido.
- 2 Forma un mazo de robo de cartas de Partido de 1ª parte eliminando la carta de Disparo Especial del equipo no elegido. Baraja las 12 cartas restantes sin revelar ninguna.
- 3 Separa 5 fichas de **Disparo** (🔴), **Pase** (🟢) y **Defensa** (🔵) y colócalas junto a tu Zona de Juego; el resto vuelve a la caja. Comienza el partido con 1 ficha de cada tipo disponible para ser usadas.
- 4 Baraja las cartas del **OTOMO**.

JUGAR UN PARTIDO

FASE DE ROBO

Roba de tu Mazo de Robo hasta tener 4 cartas.

- 4  En el caso de estar en el **TIEMPO de DESCUENTO o PRORROGA** roba hasta tener 5 cartas en vez de 4.
- Si eres el **Defensor**, roba 2 cartas de PARTIDO del Mazo de Robo de Partido, elige una de ellas y la incorporas a tu mano con lo que dispondrás de 5 cartas. Elimina la otra carta.
 - Si eres el **Atacante** roba 1 carta de PARTIDO y la incorporas a tu mano de cartas. Elimina la siguiente carta del mazo sin verla.



FASE DE OFENSIVA

Secuencia de juego:

- 1 Juega 2 turnos completos de forma consecutiva.
- 2 Roba 1 carta del mazo del **OTOMO**.
- 3 En función de si Atacas o Defiendes aplica el valor de límite de turnos / cartas a jugar que aparece en la parte inferior de la carta del **OTOMO**.



Si la carta incluye el efecto LESIÓN, aplícalo de inmediato.

- 4 Juega tantos turnos seguidos como consideres hasta que decidas pasar o alcanzar uno de los dos límites (de turnos o cartas jugadas).

En cuanto se cumpla uno de ellos no podrás jugar más cartas y tu turno terminará automáticamente.

- 5 Descarta la carta del **OTOMO** jugada y roba otra carta del mismo mazo.
- 6 Comprueba el valor de la jugada de **Disparo**, **Pase** y **Defensa** del equipo del **OTOMO** y ejecuta cualquier **Habilidad** que tenga.

Si se agota el mazo de robo del **OTOMO**, baraja las cartas jugadas y forma un nuevo mazo de robo.

5

En la segunda carta del **OTOMO** no tengas en cuenta el número de turnos ni cartas que se muestran.

FASE DE DISPARO/PASE

Calcula los valores finales de **Disparo**, **Pase** y **Defensa** aplicando los penalizadores por tarjetas o cansancio, tanto tuyos como del **OTOMO**.

- Si tú eres el jugador **Atacante** realiza tu acción normalmente enfrentándote al valor de **Defensa** del **OTOMO**.
- Si el **OTOMO** es el equipo **Atacante** realiza la primera condición que se cumpla:

- 1 **Disparo**: Si su Valor de **Disparo** es mayor o igual a tu **Defensa**.
- 2 **Pase**: en el resto de casos.

A continuación, tú puedes gastar tus puntos disponibles para mejorar una de estas acciones: **Disparo** (), **Pase** () o **Defensa** (). El **OTOMO** no puede gastar puntos en esta fase.

Por último, **ambos** equipos lanzan un dado simultáneamente y suman el resultado al valor total de su acción.

EFFECTOS DE LAS CARTAS

AFICIÓN

Si juegas la carta de Afición estando en Ataque, dale una carta de Cansancio al **OTOMO**. A partir de la siguiente ronda, lanza un dado al principio de la ronda:

- Si obtienes 1, 2 ó 3, el **OTOMO** restará 2 a sus puntos de **Disparo**, **Pase** o **Defensa**. Elimina la carta de Cansancio.
- Si obtienes 4, 5 ó 6, no se aplica ningún efecto en esa ronda. Conserva la carta de Cansancio y repite el mismo procedimiento en la siguiente ronda.



Cuando el **OTOMO** te aplique cansancio pon una carta de cansancio en tu Pila de Descarte.

LESIÓN

Si juegas Lesión, el límite de cartas y turnos marcado en la carta del **OTOMO** aumenta en 1.



Cuando el **OTOMO** te aplique estos efectos, júégalos como en el modo a 2 jugadores. La **LESIÓN** te obligará a descartarte de una carta aleatoriamente.

6

DISPAROS ESPECIALES

En el caso de que se produzca un Disparo Especial, resuélvelo robando aleatoriamente una carta de **Disparo Especial** o **Defensa Especial**.

OTRAS REGLAS

Si el **OTOMO** tiene en juego a su Portero y, además, dispone de una repetición de tirada de dado, deberá utilizarla en la situación donde tenga más posibilidades de recuperar el balón.

En situaciones en las que no sea claro dónde la repetición mejora las posibilidades o cuando ambas opciones sean equivalentes, se aplicará la repetición al portero.



MODO SIN DADOS



En **Campeones. El Juego de Cartas** es posible sustituir la tirada de dado de la Fase de Resolución por el uso de cartas. Con ello, conseguirás mitigar el impacto de la suerte en el resultado final del partido.

Para ello, utiliza las cartas numeradas del 1 al 6 de cada equipo.

Ambos jugadores jugarán una carta simultáneamente y el número revelado sustituirá al valor del dado.

Es decir, la carta jugada será el resultado de la tirada.



Las tiradas del Portero y de Ralph Peterson no pueden ser sustituidas por cartas. Siempre se deberá lanzar el dado en esas situaciones.

MODO DE USO

Elige libremente una carta numerada de entre las disponibles en tu mano.

En la primera jugada tendrás las 6 cartas. A medida que las uses, tu número de opciones disminuirá.

7

Cuando hayas usado las 6 cartas, volverás a tener todas ellas disponibles.

HABILIDADES DE VOLVER A LANZAR EL DADO

Las Habilidades que permitan u obliguen a volver a lanzar el dado permiten, en su lugar, jugar una nueva carta que **sustituya** la carta ya jugada previamente.

En el caso de volver a lanzar la tirada del rival será el rival el que elija la nueva carta entre las disponibles.



No se pueden consultar las cartas jugadas por el entrenador rival.

4 JUGADORES 2 vs 2

En esta modalidad 2 jugadores formarán el equipo **New Team** y 2 el **Toho**, sentándose en la mesa enfrentados por equipos (es decir, cada jugador se sienta frente a un rival, no a su compañero).

El juego se desarrollará de la misma forma que en el modo a 2 jugadores pero con los siguientes cambios:

PREPARACIÓN

1 Al comienzo del partido, cada equipo repartirá sus 12 cartas iniciales entre sus dos jugadores como prefiera (aleatoriamente o a su elección).

Cada jugador formará así un mazo de robo personal de 6 cartas.

2 Se elegirá a uno de los dos jugadores el cual tendrá la **Iniciativa**.

El jugador con la **Iniciativa** será quien actúe **primero en cada ronda** dentro de su equipo.



Utiliza el dado para marcar el jugador con **Iniciativa**. El jugador que tenga el dado en su poder será el que tenga la **Iniciativa**.

8

3 Además, cada jugador dispondrá de:




Su propio Mazo de Robo, su propia Pila de Descarte y su propia Zona de Juego.

Las cartas de cada jugador son personales y **no pueden intercambiarse** con su compañero en ningún momento.



Ten especial cuidado en separar las cartas jugadas por cada jugador para no mezclar las **Zonas de Juego** de cada jugador.

PARTIDO

Los puntos (  ) obtenidos por cada equipo se comparten entre los dos jugadores.

Durante su turno, cada jugador podrá gastar libremente esos puntos compartidos para Motivar a jugadores de su equipo o Fichar nuevos jugadores.

COMUNICACIÓN ENTRE JUGADORES DE UN MISMO EQUIPO

Durante las Fases de ROBO y OFENSIVA, los jugadores no podrán comunicarse entre sí sobre qué cartas jugar ni qué estrategia seguir. Cada jugador debe actuar de forma individual y autónoma.

En cambio, en la Fase de **Disparo/Pase** los jugadores sí pueden dialogar para decidir los puntos a gastar y si hacen un **Disparo** o **Pase**. En el caso de no llegar a un acuerdo, el jugador con la **Iniciativa** decide.

Los jugadores no podrán mostrar su mano a su compañero.

FASE DE ROBO

El jugador con la **Iniciativa** de cada equipo robará cartas de su mazo personal hasta alcanzar un máximo de 2 en su mano. El otro jugador del equipo robará hasta tener 3 cartas en su mano. Si al comienzo de la fase de Robo un jugador tiene más cartas que su máximo permitido no robará ninguna de su mazo de robo personal manteniendo todas las que posea en ese momento.

Posteriormente, el jugador con la **Iniciativa** del Equipo **Defensor** roba 1 carta del Terreno de Juego. Después lo hará el jugador con la **Iniciativa** del Equipo Atacante.

Al finalizar esta fase, cada jugador debe tener un mínimo de 3 cartas en mano.

FASE DE OFENSIVA

! El límite de cartas en la Zona de Juego por ronda es de 11 cartas entre todos los jugadores.

El orden en que los jugadores irán jugando cartas hasta que todos pasen o se alcance el límite de 11 cartas será el siguiente:

1. Jugador del Equipo Atacante con **Iniciativa**.
2. Jugador del Equipo **Defensor** con **Iniciativa**.
3. Jugador del Equipo Atacante **sin** **Iniciativa**.
4. Jugador del Equipo **Defensor** **sin** **Iniciativa**.

9

! Puedes ayudarte a seguir el orden de juego con las cartas de ayuda.



FASE DE DISPARO/PASE

Ambos jugadores conjuntamente decidirán si hacen un **Disparo** o **Pase** (sólo el Equipo Atacante) y si gastan alguno de sus puntos en mejorar la jugada.

FASE DE DESCARTES

Al final de la ronda los jugadores intercambiarán la **Iniciativa** con su compañero.

OTRAS REGLAS

PRÓRROGA

En la Prórroga todos los jugadores robarán 3 cartas de su mazo.



El límite de cartas en la zona de juego por ronda seguirá siendo 11.

HABILIDADES DE LAS CARTAS

El jugador que juegue una carta con una **Habilidad Opcional** decidirá a cuál de los jugadores se le aplica el efecto.

ELIMINACIÓN DE CARTAS

Cuando se aplica la **Habilidad** de Eliminar cartas, se pueden eliminar de:

1. Las **Zonas de Juego** de tu equipo (tanto la tuya como la de tu compañero).
2. Las **Pilas de Descarte** tuya o de tu compañero.
3. Las cartas de tu propia **Mano**.

10



No se podrán eliminar cartas de la Mano de tu compañero.

MOTIVACIÓN Y FICHAJES

El entrenador que Motiva a uno de los jugadores de su equipo o realiza un Fichaje es quien activa las **Habilidades Opcionales** de las cartas que se incorporan a la Zona de Juego.

- Un Jugador Motivado sigue perteneciendo al mazo del jugador original.
- En cambio, una carta obtenida por Fichaje pasa a formar parte del mazo del jugador que la ha fichado.
- Cualquier habilidad de las cartas motivadas o fichadas las ejecuta el entrenador en turno.



NUEVAS CARTAS

CARTAS DE PARTIDO



DISPARO ESPECIAL

Este **Disparo Especial** puede ser utilizado por ambos equipos.

El Entrenador **Defensor** elegirá 2 cartas de Parada Especial en vez de 1 y parará el **Disparo** si alguna de las 2 coincide con el **Disparo** elegido por el Atacante.



LUCHA POR EL BALÓN

Esta carta permanece en juego dos rondas seguidas.

Si se acaba una parte del partido o comienza una prórroga, esta carta se baraja con el resto de cartas.



ÚLTIMO ESFUERZO

Si el Entrenador que va **perdiendo el partido** usa esta carta, podrá efectuar un **Disparo Especial**, aunque no tenga Posesión del Balón.

El Entrenador que usó esta carta recibe 2 Cartas de Cansancio a la mano. Independientemente de si el tiro es bloqueado o termina en gol, **la posesión del balón** pasará al equipo que **no** haya usado la carta.



EL DOCTOR TE RECUPERA

Con esta carta consigues 3 puntos a tu elección.

Elimina la carta tras su uso.

11



Recuerda que un partido de **Campeones** se juega con 12 cartas de Primera Parte y 12 de Segunda Parte.

CARTAS DE MOTIVACIÓN



JOHNNY MASON / DANNY MELLOW.- Permite repetir una tirada que se haya ejecutado esta ronda, incluida la del otro entrenador.



BOB DENVER / PETER.- Si juegas esta carta recuperas la **Posesión** del balón, pero la ronda no acaba y se sigue jugando.

Elimina esta carta tras su uso.



12

NUEVOS FICHAJES

En esta Expansión encontrarás nuevos fichajes para hacer aún más divertidos tus partidos a **Campeones. El Juego de Cartas**.

Baraja y roba 4 de ellos y los colocas a un lado de la mesa, a la vista de ambos Entrenadores.



TONY BRUNO

Tony estará en juego hasta tener Posesión. Si lo juegas teniendo la Posesión del Balón, esta carta se descartará al final de la ronda, la primera parte o la segunda parte.

Debe reemplazar a otro portero.



SANDY WINTER

El límite de cartas se reduce en 2, es decir, durante el partido es de 7 en lugar de 9. En la prórroga es de 5 en vez de 7.

Sólo se puede aplicar la **Habilidad Opcional** si todavía no se ha superado el límite de cartas en la Zona de Juego. Si se ha superado, su **Habilidad Opcional** no puede ser ejecutada aunque se podrá jugar la carta normalmente.



MICHAEL HILTON

Este jugador sólo puede ser fichado si hay 9 cartas o menos en las Zonas de Juego y sólo por el entrenador en turno.

Cuando se juega desde la mano, puede ser jugado aún cuando se haya alcanzado el límite de cartas en la Zona de Juego por el jugador que lo controle. Si se ha alcanzado el límite ésta es la última acción que se permite (no se puede motivar ni fichar).

Si Sandy Winter ha modificado el límite de cartas, Michael Hilton puede jugarse igualmente.



RALPH PETERSON

El valor de modificación del dado puede emplearse para alterar una única tirada realizada en esta ronda. El resultado modificado debe mantenerse entre 1 y 6. Este bonificador se consume en el momento y solo afecta a una tirada, decidiéndose justo después de realizarla y que quiera modificar.

Puedes usar los marcadores como recordatorio:



KEITH COLEMAN

Si Atacas, añade una carta de cansancio a la mano del otro jugador. Si Defiendes, se la añades al descarte. En el modo solitario, le das siempre una carta de Cansancio al OTOMO.

13



JACK MORRIS

Cuando Jack Morris entra en juego, tenemos que sustituir cualquier otro jugador que esté en la Zona de Juego, el cual se elimina de la partida. Además, eliminaremos una tarjeta amarilla.



CHARLIE CUSTER

Duplica todos los puntos añadidos en la Fase de Disparo/Pase.

No se aplica cuando utilizas puntos para motivar o fichar jugadores.



JILL TAYLOR

Elige una carta de tu mazo de robo y júgala inmediatamente. A continuación, baraja el mazo de robo.

VARIANTES DEL AUTOR

MANAGER

Cada Entrenador elige entre todos los posibles fichajes aquellos 3 que más le gusten o se adapten a su estrategia de partido.

Baraja los 6 jugadores elegidos y revela 4 para que estén disponibles. Los 2 restantes se irán revelando a medida que alguno de los primeros 4 se haya fichado.

ESCENARIO FINAL SECUNDARIA

En **Campeones. El Juego de Cartas** puedes jugar un escenario del partido de la Final. El comienzo del escenario simula la situación de la Final al descanso del partido en el que el resultado era favorable al Toho por 3-2.




En este partido se juega con el Mazo de Partido de la 2ª Parte, las cartas de Motivación, pero sin Fichajes.

14 PREPARACIÓN

Los Mazos iniciales de cada equipo serán los siguientes:

New Team	Toho
Cartas Iniciales	Cartas Iniciales
Ataque Total	Lesión (1er T)
Bloqueo Desesperado	Parada Especial
A por el Título	Juego en Equipo
Consejos de Jeff y Roberto	Entrenadores
Enfrentamiento	Cansancio (x1)

El **New Team** comienza la 2ª parte con Oliver Atom, Paul Diamond y Alan Croquer motivados (sustituye su carta inicial por la motivada).

Cada equipo comienza la 2ª parte con un punto disponible de **Disparo** (), **Pase** () y **Defensa** ().

El **New Team** comienza con la Posesión del balón.

¡¡Intenta la remontada con el **New Team** o defiende hasta la extenuación con el **Toho**!! El resultado de la Final está en tus manos.

ELIMINATORIA



CARTAS DE AFICIÓN

Estas nuevas cartas de Afición las puedes utilizar para jugar una eliminatoria a doble partido.

En el primer partido uno de los equipos sustituye la carta de afición por ésta nueva carta ya motivada, simulando el hecho de jugar en su estadio con sus aficionados. En el segundo partido será el otro equipo el que cambie su carta para simular el partido de vuelta.

Se computa la suma de goles de los dos partidos para saber el vencedor de la eliminatoria. Sólo en caso de empate total se jugaría una prórroga al final del segundo partido.

AGRADECIMIENTOS

Dedico esta continuación del juego a todas aquellas personas que nos han animado a ampliar el juego y a todos los que han dedicado su tiempo a darle visibilidad: bloggers, youtubers, podcasters. ¡¡No puedo estar más agradecido por la atención que habéis dado al juego!!

15

A Chloe y a Maikel Sebastián por su paciencia y a Rodrigo Martín, Carlos Moreno, Angel Hidalgo, Eduardo Gracia, José Manuel Martín, Sergio Marino por su especial implicación en buscar mejoras al juego.

Y a todos los testadores (perdón a aquellos que no he sabido identificar): Jaume AL, Aururo, Irobe, Stephane Brazo, Tomás, Javi, Antonio Marín, YGS, Meeple Solitario, Manuel, Xavi, Tommy, reverendo7, Sergio, Jose, Aurelio Zambonino, eMi, Iván Escuder, keichon78, José Manuel Fragoso, Adrian, VengerBoardgames, Iván, Jan K., Hector F, David Jonathan, Héctor F, Amilca, Gladiator&Corsario, jo7, Pawel, ...

También quiero agradecer a todos aquellos que se acercaron a saludar en los diferentes eventos a los que hemos ido y a los que a través de internet han mostrado su satisfacción por el juego.



A todos ellos les quiero dar las GRACIAS porque han hecho que todo el esfuerzo merezca la pena.

SECUENCIA DE JUEGO SOLITARIO

1 FASE DE ROBO

- Roba cartas de tu Mazo de Robo hasta tener 4 cartas.
(Roba hasta tener 5 si estás en el Tiempo de Descuento y la Prórroga)
- Si estás **Defendiendo** roba 2 cartas del Mazo de Robo de Partido. Elige 1 que llevas a la mano y elimina la otra. Si **Atacas** roba 1 carta del Mazo de Robo del Partido y elimina la siguiente sin verla.

2 FASE DE OFENSIVA

- Juega 2 turnos de forma consecutiva.
- Roba 1 carta del mazo del **OTOMO**.
- En función de si **Atacas** o **Defiendes** aplica el valor de límite de turnos  / cartas a jugar  que aparece en la parte inferior de la carta del **OTOMO**.








Si la carta incluye el efecto **LESIÓN**, aplícalo de inmediato.

- Juega tantos turnos seguidos como consideres hasta que decidas pasar o alcanzar uno de los dos límites (de turnos o cartas jugadas).
- Descarta la carta del **OTOMO** jugada y roba otra carta del mismo mazo.
- Comprueba el valor de la jugada del **OTOMO** y ejecuta cualquier **Habilidad**.

16

3 FASE DE DISPARO/PASE

- Si tú eres el jugador **Atacante** realiza tu acción normalmente enfrentándote al valor de **Defensa** del **OTOMO**.
- Si el **OTOMO** es el equipo **Atacante** realiza la primera condición que se cumpla:
 - 1 **Disparo**: Si su Valor de **Disparo**  es mayor o igual a tu **Defensa** .
 - 2 **Pase**: en el resto de casos.
- Gasta tus puntos disponibles para mejorar tu jugada: **Disparo** (), **Pase** () o **Defensa** (). El **OTOMO** no puede gastar puntos.
- **Ambos** equipos lanzan un dado simultáneamente.
- **RESOLUCIÓN**: Suma los valores de las cartas + puntos gastados + tirada del dado (Si hay empate, gana el **Atacante**).

4 FASE DE DESCARTES

- Se descartan las cartas y puntos jugados.

CRÉDITOS

Autor: Pablo Martínez Peón

Editor: Anastasio Martínez León



PIF GAMES

BR&360
BRANDS & RIGHTS 360



ENOKI FILMS CO., LTD.

©1983-2026 Youichi Takahashi/Shueisha/Enoki Films/TV Tokyo ©2026 Anastasio Martínez León. Present is Future Games es una marca registrada de Anastasio Martínez León. Todos los derechos reservados. www.pifgames.com