

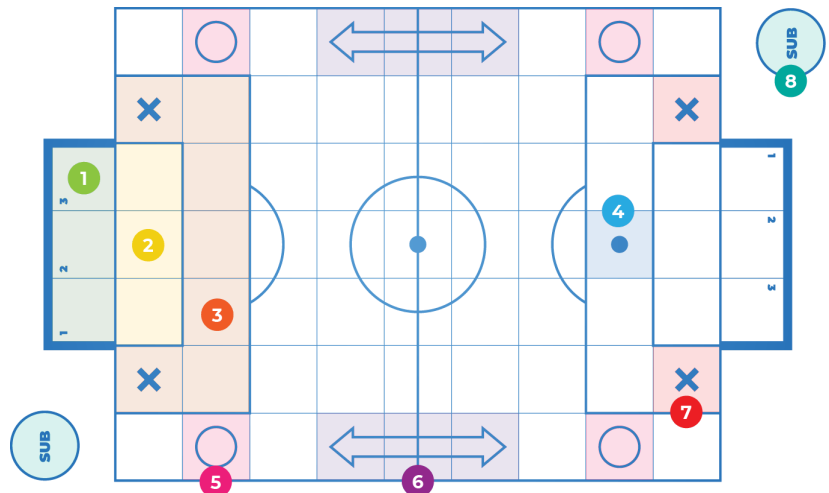
Advertencia: Los libros de reglas en varios idiomas se traducen con un traductor de IA, por este motivo, si algo parece confuso o no está claro, consulte la versión principal en *Inglés*.

Componentes

- 1 tapete de tablero
- 1 ficha de pelota de fútbol
- 7 peones azules
- 7 peones naranjas
- 12 fichas amarillas
- 2 fichas rojas

Leyenda del tablero

- 1 Porteria de futbol
- 2 Área de saque de meta
- 3 Área de penal
- 4 Punto de penalti
- 5 Espacios de pase largo
- 6 Zonas de velocidad
- 7 Espacios bloqueados (X)
- 8 Espacios de sustitución






Nota: El tablero es simétrico, ambas mitades tienen el mismo tipo de espacios.

Configuración

- Cada equipo coloca 6 "peones" (naranja o azul) en su mitad del tablero y 1 sobre el **Espacio de sustitución** . En la **Área de saque de meta** , solo puedes tener 1 peón en cualquier momento del juego como portero.
- Los 6 los peones en el tablero se pueden colocar en cualquier configuración pero no se pueden colocar en los espacios especiales del tablero (**Zonas de velocidad** o **Espacios de pase largo**). La fila central es terreno neutral y está fuera de los límites al comenzar el partido.
- Tirar una moneda o la **ficha de pelota de fútbol** para determinar qué equipo comenzará. El ganador pondrá la pelota encima de un peón y comenzará desde el centro del tablero.

Turno de juego


- Alternando turnos, cada equipo podrá hacer 1 de 4 cosas por turno: **Mover, Pasar, Patear, o Robar.**
- **Mover:** Puede mover un peón a la vez en su turno, el peón puede moverse en cualquier dirección 1 espacio. Sólo cuando aterrizas en una **Zona de velocidad** serás capaz de avanzar hasta 3 espacios dentro de la zona de velocidad.

- **Pase o patada:** Puedes *pasar* la pelota entre tus peones. El peón que recibe la pelota debe estar a **2** espacios del peón que pasa la pelota. Cuando usted *patea* la pelota, puedes patearla a la meta del oponente o a cualquier espacio vacío; siempre y cuando esté a dos espacios o más cerca. **Espacios bloqueados 7** están fuera de su alcance para evitar que el equipo ofensivo tenga una ventaja injusta cuando intenta anotar. *Importante: cuando pateas la pelota hacia la portería, los espacios intermedios deben estar vacíos.*
 - **Pase largo:** Si estás en un **Espacios de pase largo 5**, puedes pasar la pelota a cualquier peón o espacio vacío dentro de esa **mitad** del tablero, incluida la fila central de espacios.
 - **Pase en cadena:** Si usted tiene **2** o más peones a 2 espacios uno del otro, puede hacer un pase en cadena entre ellos. **Un pase en cadena** no se puede combinar con un **Pase largo o Patada**.
- **Robar:** Usted puede **robar** la pelota moviéndose hacia adelante, hacia atrás o hacia los lados para ganar posesión de la pelota y el lugar de peón de su oponente. El peón de tu oponente debe cambiar espacios contigo y no puede robarte la pelota durante su próximo turno. **Reglas importantes al robar la pelota:**
 - **Robo diagonal:** Puedes robar la pelota haciendo un movimiento diagonal pero resultará en una  **Tarjeta amarilla** de advertencia. Precaución: Si un equipo hace un robo diagonal dentro de su **Área de penal 3** eso resultará en un **Tiro penal**.
 -  **Tarjeta amarilla:** Recibida al robar con éxito la pelota mientras se ejecuta un movimiento diagonal. Se debe colocar una ficha amarilla encima del peón del equipo.
 -  **Tarjeta roja:** Recibida al robar con éxito la pelota mientras se ejecuta un movimiento diagonal después de que el peón haya sido etiquetado con una advertencia de Tarjeta Amarilla. El peón será inmediatamente expulsado del juego y el equipo deberá continuar sin **1** peón. Coloque la ficha roja sobre el peón de ese equipo y retirela del tablero. Deje la pelota en el espacio vacío dejado por el peón expulsado.


Si el portero es expulsado con un  **tarjeta roja**, puedes mover cualquier peón del tablero a la posición del portero antes del siguiente turno.

Reglas adicionales:

- **Puntuación :** Cuando un equipo mueve o patea con éxito la pelota dentro de la portería contraria. Después del gol, ambos equipos reinician sus formaciones y el equipo que no anotó comienza con la pelota desde el centro.
- **Espacios bloqueados 7 :** Los espacios marcados con una “X” no se pueden utilizar para marcar.
- **Sustituciones 8 :** Cada equipo tiene **1** peón de sustitución (Sub) que pueden utilizar en cualquier momento del juego antes o después de su turno. Peones con “*tarjetas rojas*” no puede sustituirse y la sustitución no puede utilizarse para llenar un espacio vacío de un peón expulsado.

- **Tiro penal:** El equipo con la pelota debe colocarse en el **Punto de penalti**  frente al portero contrario. Ambos equipos ahora proceden a jugar un mini-juego de piedra, papel o tijera modificado usando **1, 2, o 3** dedos que representan los **3** espacios de la portería. Si ambos sirven un número diferente eso cuenta como un **Gol**. Si ambos sacan el mismo número, eso es una **atajada** del arquero y se queda con la pelota.

Nota: Si el portero es expulsado con tarjeta roja en el momento del penalti, otro peón de juego debe ocupar su lugar antes del tiro penal.

- **Partido perdido:** Un equipo con **4** peones expulsados con un  **tarjeta roja** automáticamente pierde el partido. El equipo contrario gana.

Modo de juego y duración:

- **Gol de oro:** El primer equipo en marcar un gol gana. **Aprox. 15-20 minutos.**
- **Límite de Goles:** Ambos equipos acuerdan de antemano una cantidad fija de goles para ganar. **Aprox. 30+ min, partido de 3 goles.**

Equipos:

- **1v1:** Un jugador por bando.
- **Equipos:** Cada lado es un equipo de hasta **3** jugadores por equipo. Cada equipo tomará turnos, alternando hasta completar una rotación completa. Los compañeros de equipo no deben entrenarse entre sí mientras juegan. Si un compañero de equipo intenta entrenar al jugador que juega, ese jugador pierde su turno en la rotación de ese equipo. Si vuelve a pasar un **Tiro penal** debe tomarse contra ese equipo.

Consejos para jugar:

- No te concentres solo en mover el peón con la pelota. Cómo mueves y colocas los otros peones es tan importante como el que tiene la pelota.
- Si un área se llena demasiado, intente mover, abrir y retroceder sus peones. No tenga miedo de retroceder y probar nuevas estrategias.