

# REGLAS DEL JUEGO



**¡ESTA VEZ EL FUERA DE SERIE ERES TÚ!**

## CONTENIDO

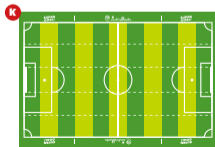
### 8 dados hechos de madera

- 3 dados de flecha en tonos de rojo para atacar, con una **flecha de dirección** y un **número** en cada lado, y la posibilidad de **uno de dos símbolos** "X" o "X"
  - 1 **dado naranja** para **controlar** (A) la pelota: avances pequeños y poco riesgo de perder la bola
  - 1 **dado rojo** para **pasar** (B): avances más largos y riesgo medio
  - 1 **dado morado** para **tirar** (C): avances significativos pero mayor riesgo
- 1 **dado rojo** para **tirar** (D)
- 1 **dado azul** para **defender** (E)
- 1 **dado azul claro** para **parar la bola** (F)
- 1 **dado negro** para **penaltis** (G)
- 1 **dado blanco** el movimiento "back" (H)

### 1 bola hecha de madera (J)

- 1 **campo de fútbol** "tipo ajedrez" (K) dividido en 5 columnas verticales, que se llaman bandas, y 11 horizontales, que se llaman filas

### 1 manual de instrucciones



## CÓMO JUGAR (GUÍA RÁPIDA)

El juego dura **15 minutos**, divididos en **2 tiempos** de 7:30 cada uno. Los dos jugadores se alternan entre ser el atacante (3 dados con flechas) y el defensor (1 dado azul). **El atacante sigue lanzando los dados con flechas hasta que pierde la bola.** Se lanza un dado a la vez, eligiendo entre los 3 colores diferentes (incluso 5 rojos seguidos). La única restricción es que el dado naranja no puede usarse dos veces seguidas.

El atacante **pierde la bola** cuando **aparece una cruz (X) en la flecha**, o cuando aparece **un signo de interrogación (?)** y el atacante, teniendo la oportunidad de intervenir, **roba la bola con el dado azul.** Cuando la bola cambia de posesión, el atacante se convierte en defensor, tomando el dado azul y renunciando a los 3 dados de flecha.

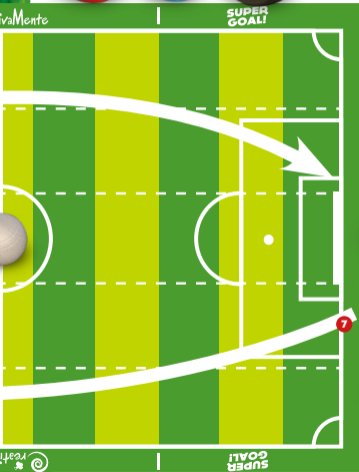
Los atacantes pueden disparar a la portería cuando la bola está en las 3 últimas filas del campo, utilizando el dado rojo para disparar. Para conseguir el gol, el disparo debe dar en el blanco y el defensor debe ser incapaz de bloquearlo. Los defensores pueden bloquear un gol lanzando el dado azul claro si el tiro se hace desde dentro del área. Si el tiro se ha realizado desde fuera del área, el defensor puede lanzar el dado azul y, si es necesario, también el dado azul claro..

Cuando **se comete una falta en el área** se tira un penalti con el dado negro.

El dado blanco es la **jugada del "crack"** y otorga a quien lo posee una habilidad especial (por ejemplo, tiro imparable, asistencia, parada increíble), que puede utilizarse en cualquier momento. Pero atención: si usas el dado blanco, ¡tienes que dárselo a tu oponente!







del campo, pasando los indicadores del área de tiro (6).

Cuando la posesión de la bola cambia, **los dos jugadores intercambian los dados** de ataque (7) y defensa (8), y el que ahora está en el ataque comienza con el dado de control naranja como siempre. Este dado no se puede utilizar dos veces seguidas.

### FIN DE LA PARTIDA

**La partida dura 15 minutos**, divididos en 2 tiempos de 7:30 cada uno.

El jugador que haya ganado el lanzamiento inicial comienza el segundo tiempo.

Cuando se acaba el tiempo, el juego continúa hasta que la defensa se hace con el control de la bola, con un cambio de posesión o simplemente con un saque de esquina.

Para los torneos, se recomiendan **partidos de 10 minutos** (5+5), con una tanda de penaltis en caso de empate.



## ATAQUE

El jugador atacante sigue lanzando su elección de los 3 dados de flecha:



**controlar:** avances cortos y poco riesgo de perder la bola




**pasar:** avances más largos y riesgo medio




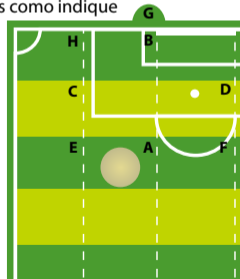
**tirar:** avances significativos pero mayor riesgo

El ataque hace avanzar la bola por el campo en la dirección indicada por la flecha (hacia delante, en diagonal, hacia los lados o hacia atrás) durante tantas casillas como indique el número dentro de la flecha. Por ejemplo, con el dado mostrado aquí la bola avanza 2 casillas, de A a B. Se sugiere que el número se ponga recto para interpretar correctamente la dirección de la flecha.



 Cuando la flecha indica un avance en diagonal, se puede elegir mover la bola hacia la izquierda (C) o hacia la derecha (D).

 Del mismo modo, cuando la flecha indica un pase lateral, puedes elegir entre mover la bola hacia la izquierda (E) o hacia la derecha (F).





Cuando el dado cae con la cruz (X) dentro de la flecha, el jugador atacante pierde la bola y hay un cambio de posesión.



Cuando el signo de interrogación (?) aparece dentro de la flecha, el jugador defensor puede intervenir para intentar robar la bola lanzando el dado azul.



Si la bola sobrepasa la línea de meta al avanzar (por ejemplo, 3 casillas hacia adelante de A a G), cambia la posesión y se concede un saque de meta.

Cuando la bola se encuentra en las tres últimas filas, en la banda exterior del campo (E, C o H), el atacante puede decidir avanzar hacia el centro del campo en lugar de hacia la línea de gol, girando 90° la dirección de la flecha que aparece en el dado, y declarando su intención por adelantado.



El **primer lanzamiento** de la fase de ataque después de un cambio de posesión se realiza siempre con el dado de control. **El dado de control no puede usarse dos veces seguidas bajo ninguna circunstancia.**

El primer lanzamiento de la fase de ataque también puede ser con el dado de "pase" o el de "tiro" en cualquiera de los siguientes casos: saque de banda, saque de esquina, saque de banda, saque de meta, saque de portero o tiro libre.

Después de un fallo del defensor o un despeje (del defensor o del portero) no hay cambio de posesión, y el jugador atacante puede continuar con el dado de su elección, incluyendo el dado de control (incluso si se jugó justo antes del fallo o del despeje).

## TIRAR DESDE EL INTERIOR DEL ÁREA

Cuando el balón se encuentra en una de las seis casillas del área de penalti (señaladas en rojo) -la casilla A, por ejemplo-, se puede realizar un disparo con el dado rojo de "tiro", que puede indicar diferentes resultados:



**en la diana:** la bola avanza hacia B, y el adversario lanza el dado azul claro "portero" para salvar la portería



**imparable:** gol, a menos que el defensa tenga el dado campeón de "parada extraordinaria" y decida jugarlo



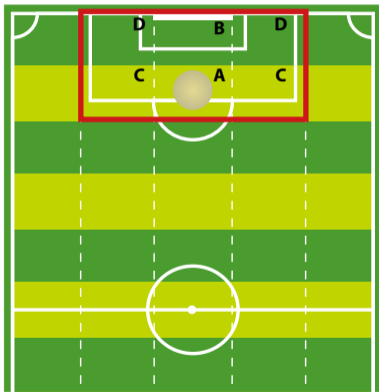
**golpear el poste:** la bola rebota en C y el oponente juega el dado azul para intervenir con el defensor



**golpear el larguero:** la bola cae en B y la defensa elige si utilizar el dado del defensor (azul) o del portero (azul claro)






**fuera:** se realiza un saque de meta desde la posición D










## DEFENSA

El jugador defensor puede intervenir con el dado azul en cualquiera de los tres casos siguientes:

-  cuando el dado del jugador atacante cae sobre el signo de interrogación (?) dentro de la flecha, permitiendo que el defensa intervenga.
-  cuando el jugador atacante realiza un disparo desde fuera del área, y éste entra dentro de la portería y puede ser interceptado
-  cuando el jugador atacante realiza un disparo que golpea el poste o el travesaño (si golpea el travesaño, la defensa puede intervenir con el defensor o el guardameta)

La intervención del defensa puede consistir en:

-  **robar** el balón al atacante, provocando un cambio de posesión (o el tiro es interceptado)
-  **perder** el balón, que permanece en el ataque (o el disparo continúa hacia la portería)
-  **perder** la bola o marcar un **gol en propia**: como en el caso anterior, salvo que el balón está en el área, justo en frente a la portería (en uno de los dos cuadrados señalados en rojo): en este caso es un gol en propia puerta
-  **despejar** el balón, que retrocede 3 casillas por la misma banda, pero permanece con el jugador atacante
-  cometer una **falta**: el balón permanece en poder del atacante, que ejecuta un tiro libre. Si el balón está en el área es penalti. Si está en la tercera o cuarta línea desde la línea de meta, es un tiro libre directo. En todos los demás casos el ataque se reanuda con uno de los 3 dados de flecha



## PARADAS DEL PORTERO

El guardameta deberá intervenir cuando el balón entre en la boca de gol (A) tras un disparo. El guardameta también puede intervenir en lugar del defensor cuando el tiro golpea el travesaño. El balón puede ser:



**parado:** cambia la posesión y el guardameta vuelve a poner el balón en juego



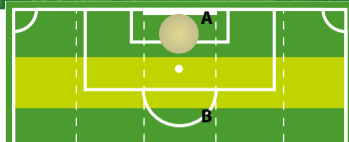
**no parado:** el guardameta pierde el balón y se marca un gol (un gol en propia puerta en el caso del travesaño)



**golpeado:** el balón vuelve de A a B y se queda con el jugador atacante

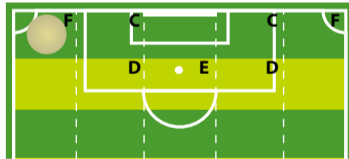


**desviado al córner:** el balón permanece en poder del atacante, que ejecuta un saque de esquina



## SAQUE DE META Y SAQUE DE PUERTA

Los saques de meta se efectúan desde la posición C, mientras que el portero devuelve el balón al juego desde la posición D o E. En ambos casos, el atacante puede decidir realizar un tiro de vuelta largo doblando el número de la flecha y declarando su intención antes de lanzar el dado.



## SAQUE DE ESQUINA

Se puede realizar con uno de los 3 dados de flecha, y el balón se mueve a lo largo de la línea de gol hacia la portería. Por ejemplo, con el dado naranja avanza de F a C, y con el dado rojo hace una cruz para volver de F a D.

## JUGADA EXCEPCIONAL

El dado "campeón" es lanzado al principio de la partida por el jugador que ha ganado el sorteo: ambos jugadores saben qué jugada realizará el jugador con el dado, a su discreción. Una vez jugado el dado, se transfiere al adversario, que lo lanza inmediatamente para revelar su propia jugada de campeón antes de que se reanude el juego. El dado de campeón tiene **3 caras rojas** que se pueden jugar cuando se está atacando, **2 caras azules** cuando se está defendiendo, y 1 cara **roja** y **azul** que se pueden jugar tanto en ataque como en defensa:



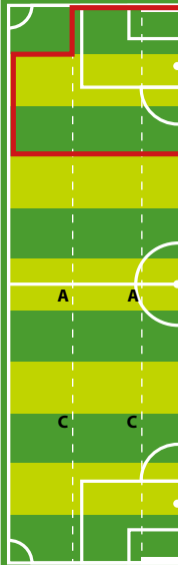
**tiro de larga distancia:** el atacante puede realizar un tiro a puerta desde la línea de medio campo (A). El tiro da en el blanco y el balón entra en B, y el defensor responde con el dado azul claro del portero



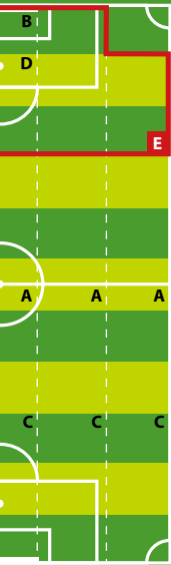
**asistencia:** el atacante puede realizar esta jugada desde fuera de su área, desde la posición C hacia delante. El balón aterriza en la posición D listo para un disparo a puerta



**tiro imparable:** cuando el balón está en la posición de tiro -en una de las casillas del área E- el atacante marca un gol al jugar este dado de campeón. NOTA: dado que el dado se transfiere al adversario después de ser jugado, quien lo lanza inmediatamente, el gol puede evitarse si el golpe del adversario es una "parada extraordinaria" si el tiro se realiza desde fuera del área, el gol también puede evitarse con una "recuperación milagrosa"







**parada extraordinaria:** la defensa bloquea un tiro que habría marcado en B. Esta jugada puede jugarse en dos circunstancias: en caso de un "tiro imparable" (con el dado "tiro" o el dado "campeón") o en lugar del dado azul claro, para estar seguro de bloquear el gol.

NOTA: si se juega el dado azul claro y no se salva el gol, ya no se puede jugar la parada extraordinaria.



**recuperación milagrosa:** la defensa puede robar el balón en cualquier momento del juego, incluso después de una asistencia, excepto después de un disparo desde dentro del área. Con este movimiento, la defensa también puede interceptar un "tiro imparable" del dado del campeón en caso de que se realice desde fuera del área



**Falta:** puede utilizarse tanto en **ataque** como en **defensa**. Si se utiliza en la fase de **ataque** debe usarse en las últimas cuatro filas del campo, ya que permite un tiro libre directo.

Es mejor aún utilizarla cuando el balón está dentro del área, lo que permite un tiro penal.

Si se usa cuando **se está defendiendo**, se pita una falta de ataque (p.e., un fuera de juego), lo que da lugar a un cambio de posesión en cualquier momento del juego. Debe utilizarse antes de que el ataque lance el dado.



## TIRO DE PENALTI

El dado negro se lanza para lanzar un penalti, que tiene varios resultados:



**gol:** el balón se devuelve al punto central



**desviado a córner:** el balón permanece en poder del atacante, que ejecuta un saque de esquina



**fuera:** se efectúa un saque de meta desde la posición C



**golpeado:** el balón vuelve de A a B y permanece con el atacante, que puede efectuar inmediatamente otro tiro

**Regla de Boskov.** Como dijo Boskov, "un penalti es cuando el árbitro hace sonar el silbato". Para aplicar esta regla tras una falta en el área, lanza el dado naranja para confirmar que el árbitro ha hecho sonar el silbato. Es un penalti 5 de cada 6 veces, a menos que haya el signo de interrogación (?): no es un penalti, pero el balón se queda con el atacante.

### CASOS ESPECIALES



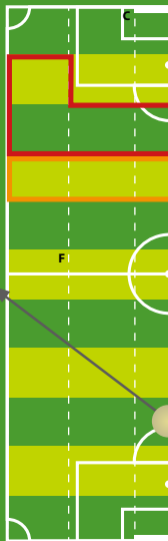
**expulsión:** si el defensor comete dos faltas seguidas (con dos lanzamientos consecutivos del dado azul), es expulsado. Si el jugador tenía el dado campeón, lo entrega a su adversario que, como siempre, lo lanza inmediatamente

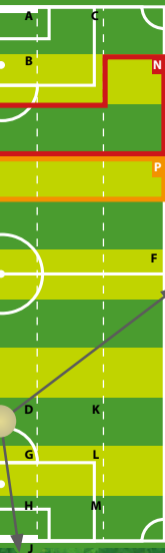


si el saque de meta se hace con el dado de "pase" y el balón se pasa hacia atrás, el balón sale y se concede un **saque de esquina**



si el portero lanza el balón al juego desde la posición B con el dado de "pase" y el balón se pasa hacia atrás, y el valor de la flecha se ha duplicado, el balón entra en la portería y se marca un **gol en propia**





si el balón está en la banda central del campo -por ejemplo, en la casilla D- y el dado de lanzamiento indica la diagonal 3, el balón sale para un **saque de banda**; la posesión del balón cambia y se lanza desde la casilla F, donde salió



si la intervención del defensor es para despejar el balón y éste se encuentra en la casilla D, G o H, podría entrar en la portería. El balón cae en H y **el ataque puede lanzar el dado del portero** para evitar que rebote en la red. Sin embargo, si el balón está en K, L o M, sale y se concede un saque de meta



**tiro libre directo.** Si el disparo se realiza desde el área N y está en la portería, el balón pasa por encima de la pared directamente hacia A y requiere una parada del portero. En cambio, si el tiro se efectúa desde el área P y está en la meta, el balón entra en B y el defensor interviene.



Si se lanza desde el área N y el dado indica un **tiro no bloqueable**, es directamente un gol, mientras que si se dispara desde el área P y el tiro es desviado por la distancia no es gol, pero la pelota llega directamente a A



cuando la defensa hace sonar el silbato del árbitro por una **falta de ataque** jugando el dado del campeón, y el **balón está en el área contraria** (por ejemplo, cuando el guardameta atrapa el balón con las manos después de que se lo haya devuelto un miembro de su equipo), no se trata de un penalti, sino de un tiro libre directo

... nunca olvides que este es el fútbol de la vida real, donde todas las jugadas posibles pueden ocurrir. Todas las reglas reflejan la situación en el juego real, así que en caso de duda utiliza tu sentido común.



Ver el video

Un juego de: **Emanuele Pessi, Marco Ippolito y Stefano Giachi**

Ilustraciones de: **Marco Bonatti**

Diseño gráfico por: **Domenico Monforte**

Hecho por: **CreativaMente srl - Via A. Volta, 69  
20863 Concorezzo (MB) Italia**



LUDO ERGO SUM  
[www.creativamente.eu](http://www.creativamente.eu)