



Un 0-0 es como un domingo sin sol

ALFREDO DI STEFANO





EL JUEGO

“El futbolero” es un juego de estrategia y conocimiento para los fanáticos del fútbol.

Pueden jugar de dos a cuatro jugadores.

El objetivo del juego es formar dos líneas de gol en el tablero. Para ello el jugador contará con pelotas que sólo podrá ubicar en el tablero cuando responda correctamente preguntas sobre el deporte más lindo del mundo.

CONTENIDO

1 Tablero

64 Fichas pelota

500 Tarjetas de preguntas

40 Cartas de acción

1 Reglamento

DINÁMICA DE JUEGO

Para empezar: Cada jugador elige un grupo de pelotas. Se pone el tablero en la mesa, se mezclan las cartas de acción y su ubican al costado del tablero. Se reparten 3 cartas de preguntas a cada jugador. Comienza la partida el jugador que peor juega al fútbol.

TURNO:

El turno consiste en: elegir un retador (1), realizar una pregunta (2), responder la pregunta (3), y en caso de que corresponda poner una ficha en el tablero (4) y tomar una carta de acción (5).

1 Elegir retador:

El jugador que comienza elige alguno de sus contrincantes para que sea su “retador”. El jugador no podrá ver las preguntas de los otros jugadores. Deberá basar su elección en la cantidad de tarjetas que todavía tengan en su mano, la dificultad de las que ya realizó (A tener en cuenta, mientras menos preguntas tenga un jugador en la mano, más posibilidades de que sean preguntas fáciles de responder).

2 Realizar la pregunta

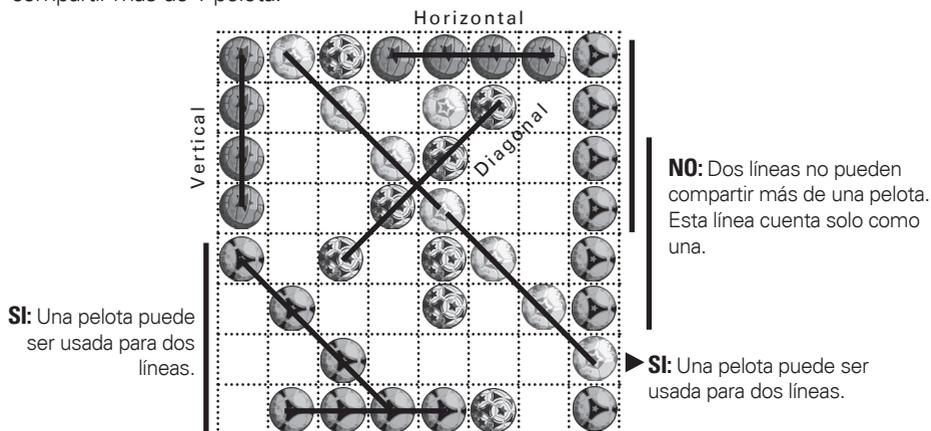
Los jugadores cuentan en un principio con seis preguntas en la mano (3 tarjetas con una pregunta de cada lado). Cuando son designados retadores tendrán que elegir una pregunta para hacerle al jugador que los eligió de entre las preguntas que tienen en la mano. Una vez leída la pregunta en voz alta, no se podrá volver a utilizar. Cuando se hayan realizado las 2 preguntas de una carta, el jugador deberá descartarla. Sólo cuando se haya quedado sin cartas en la mano podrá el jugador tomar tres nuevas cartas de preguntas.

3 Responder la pregunta

Cada jugador podrá contestar sólo una pregunta en su turno (Salvo que se utilice la carta de posición adelantada). La respuesta correcta se encuentra en el reverso de la carta de pregunta. (Atentos a no mostrar la respuesta mientras se lee la pregunta.)

4 Poner la ficha en el tablero

Si el jugador contesta correctamente la pregunta, deberá poner una ficha en el tablero. El objetivo del juego es lograr dos líneas de 4 pelotas. Estas líneas podrán ser verticales, horizontales o diagonales. Una pelota puede ser utilizada en más de una línea, pero dos líneas no puedan compartir más de 1 pelota.



5 Tomar cartas de acción

Si el jugador contesta correctamente la pregunta, luego de poner una ficha deberá tomar una carta de acción. Si se olvida de hacerlo, perderá este derecho en el momento que se realice la próxima pregunta al siguiente jugador.

CARTAS DE ACCIÓN

Las cartas de acción les permiten a los jugadores realizar jugadas extraordinarias durante la partida. Para poder realizar la acción el jugador debe tener 2 cartas iguales en la mano. Una vez realizada la acción, se descartará de las cartas.

Hay cinco tipos de acciones distintas:

● Expulsado

Esta acción permite al jugador, en su turno y luego de haber respondido correctamente una pregunta, quitar una ficha del tablero de cualquiera de sus contrincantes. Al realizar esta acción el jugador no puede poner una ficha propia en dicho turno.

● Posición adelantada

Esta acción permite al jugador declarar nula una respuesta correcta de cualquier otro jugador y recomenzar su turno. Ej: El Colo elige a Peto de retador. Peto le pregunta y el Colo responde correctamente. Candi, que no quiere que el Colo gane, le aplica la acción "Posición adelantada". El Colo entonces tendrá que elegir un nuevo retador y contestar una nueva pregunta.

● Cambio

Esta acción permite al jugador solicitar que se cambie la pregunta realizada. Puede utilizar esta acción sobre sí mismo (por ejemplo para evitar una pregunta que no sabe responder) o sobre otro jugador (por ejemplo si sabe que el jugador conoce la respuesta). El retador no cambia.

● Penal

Esta acción permite al jugador solicitar que se reduzcan las opciones de respuesta de 4 ó 2. El retador es el encargado de decidir las opciones que se anulan. Puede aplicar esta acción sobre sí mismo, o sobre un otro jugador.

● **Lesionado**

Esta acción permite al jugador elegir un contrincante y hacerle perder el siguiente turno.

ACLARACIONES VARIAS:

-Las acciones pueden realizarse en cualquier momento de la partida, salvo "Expulsado" que sólo puede realizarse durante el turno del jugador que la realiza luego de haber respondido correctamente la pregunta.

-Un jugador puede jugar las cartas de acción en cualquier momento que crea conveniente (siempre que la tarjeta lo permita).

-Sólo se puede poner una ficha por casillero (no pueden ponerse fichas encima de otras).

GANADOR:

El jugador que logra hacer 2 líneas de 4 pelotas en el tablero será el ganador. Si nadie logra realizar 2 líneas y el tablero está completo, ganará el que tenga una línea y la mayor cantidad de pelotas en total. En el caso que nadie haya logrado realizar ni siquiera una línea, ganará quien tenga más pelotas en el tablero.

(Si te gustó el juego, recoméndalo, que somos jóvenes y no tenemos plata para publicidad)

  / **JuegosMaldon**

www.maldon.com.ar



Impreso en Buenos Aires en febrero de 2017

Fabricado en Argentina por **Maldón S.R.L.**

Godoy Cruz 2027, CP 1414

Capital Federal

www.maldon.com.ar

Diseño: Christian Argiz

Ilustraciones: Tony Ganem