

## ACCIONES DE LOS FUTBOLISTAS



**Tiro a puerta:** nuestro futbolista tira a puerta. El portero del equipo contrario tira un dado y dependiendo del número que salga parará o no dicho tiro.

**Gol en propia:** gol a favor del equipo contrario. En este caso el equipo que encaja el gol NO tiene la posibilidad de que el portero actúe.



**Penalti a favor:** el mismo futbolista que realiza esta acción deberá volver a tirar el dado para ejecutar el lanzamiento del penalti. Si en esta tirada saca 1 o 2, falla el penalti. Si saca 3, 4, 5 o 6 es que ha transformado la pena máxima. Si el futbolista tiene la habilidad de lanzar penaltis las posibilidades de meterlo pasan a ser: 2, 3, 4, 5 y 6.



**Penalti en contra:** el entrenador que tiene la posesión de la pelota deberá intentar parar el penalti con su portero. En caso de que este sea un experto en parar penaltis aumenta en un número las posibilidades de pararlo, las posibilidades ahora son 1, 2, y 3.



**Libre directo:** el mismo futbolista debe volver a tirar un dado para realizar el lanzamiento del libre directo. Los libres directos se transforman en gol sacando 5 o 6. En caso de que el futbolista sea un especialista en libres directos aumentará las posibilidades pasando estas a ser 4, 5 o 6. En este caso el portero no tendrá la posibilidad de evitar el gol.



**Córner a favor:** el mismo futbolista debe volver a tirar el dado para realizar el lanzamiento del córner. Los córners se transforman en gol sacando un 6. Si algún futbolista de tu equipo tiene la habilidad de remata-córners aumentarán las posibilidades de marcar gol, tanto con el 5 y 6.

JUGADAS	PARADA	GOL	GOL+ FUT. ESPECIAL
PENALTI A FAVOR	1 2	3 4 5 6	1 2 3 4 5 6
PENALTI EN CONTRA	1 2 3	4 5 6	1 2 3 4 5 6
LIBRE DIRECTO	1 2 3 4	5 6	1 2 3 4 5 6
CORNER A FAVOR	1 2 3 4 5	6	1 2 3 4 5 6

**Pase atrás:** implica un pase a la defensa. Deberá seguir la jugada tirando un dado para ver a qué defensa va la pelota y seguidamente tirar el dado para ver qué acción realiza este.

**Asistencia medio:** implica un pase al medio. Deberá seguir la jugada tirando el dado para ver qué futbolista recibe la pelota y continuar el juego.

**Asistencia delantero:** implica un pase al delantero. Deberá seguir la jugada tirando el dado para ver qué futbolista recibe la pelota y continuar el juego.

**Tarjeta roja:** supone la expulsión inmediata del partido, el futbolista no podrá seguir disputando el encuentro y se retirará su tarjeta del terreno de juego. Además, será sancionado y no podrá ser alineado en el siguiente partido. En caso de no tener un suplente para sustituirlo, se deberá jugar con el jugador base.

**Pérdida de balón:** el futbolista pierde la pelota y el turno pasa al siguiente equipo.



# LaLiga

## EL JUEGO

# INSTRUCCIONES

❖ Nuevo **TABLERO** con mercado de fichajes y casillas actualizadas.

❖ **6 SISTEMAS** de JUEGO clásicos del fútbol.

❖ Nuevas **CARTAS de ACCIÓN** adaptadas al fútbol moderno.

❖ **CARTAS de FUTBOLISTAS** rediseñadas con habilidades especiales, cartas gold y silver...



¡ADVERTENCIA! NO CONVENIENTE PARA NIÑOS MENORES DE TRES AÑOS. PARTES PEQUEÑAS. PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO. GUARDE ESTA INFORMACIÓN PARA FUTURAS REFERENCIAS. LOS CONTENIDOS DE ESTE JUEGO PUEDEN VARIAR DE LO MOSTRADO EN LAS FOTOGRAFÍAS.

Fabricado por EDUCABORRAS, S.A.U.  
Osona 1 - 08192 Sant Quirze del Vallés - ESPAÑA  
[www.educaborras.com](http://www.educaborras.com)

NC899/04/00004



## PREPARACIÓN



Se escoge un calendario, de **4 a 6 equipos**, de **LaLiga** en función del número de entrenadores que seáis.

Según el número de entrenadores (jugadores) y para poder hacer ida y vuelta con los otros equipos, se precisará de uno o varios rivales sin entrenador.

Se reparte un **sistema de juego** a cada uno de los entrenadores de manera aleatoria.



*¡Capitán!*

- 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

El rival sin entrenador jugará con los valores impresos en el sistema de juego y no podrá realizar fichajes.



Se barajan las **cartas de futbolistas**, se disponen en dos pilas boca abajo en el tablero de juego y se descubren 8 cartas en total, 4 de cada pila.



Se barajan y colocan las **cartas de acción** boca abajo en el tablero en la zona indicada.



A cada entrenador se le reparten **150 millones** de €. Los billetes se deben repartir de la siguiente manera: **6 billetes de 5M;** **4 billetes de 10M;** **4 billetes de 20M.** Uno de ellos adquiere el rol de banca.



Cada entrenador deberá escoger un color de meeple. Uno de los meeple servirá para desplazarse por el tablero mientras que el segundo para contabilizar los goles de cada partido.



Para establecer el orden de juego, todos los entrenadores deberán tirar los dos dados y el que saque el mayor número será el **JUGADOR 01**. El **JUGADOR 02** será el que haya sacado el segundo mayor número y así sucesivamente. En caso de empate se deberá volver a tirar los dados.

## El juego se divide en dos dinámicas: Periodo de fichajes y Las jornadas de LaLiga

(estas dinámicas están explicadas más adelante).

El Periodo de fichajes sirve para crear los equipos y finaliza cuando todos los jugadores han pasado 3 veces por la casilla de **SALIDA**.

Una vez jugados todos los partidos de **LaLiga** se contarán todos los puntos conseguidos en las diferentes jornadas. El partido perdido contará 0 puntos, el empatado 1 y el ganado 3. **Al final se sumarán los puntos conseguidos y el que más tenga será el ganador.** Si dos o más equipos terminan con los mismos puntos, entonces el equipo que tenga más diferencia de goles, es decir, goles anotados menos goles en contra, gana el título.



## PERIODO DE FICHAJES



Al caer sobre **una casilla que permita la compra de futbolistas**, el entrenador podrá decidir si le interesa fichar o no. Podrá fichar **tantos futbolistas como se indique en la casilla** de entre los 8 futbolistas que hay en el mercado. En caso de que no haya en el mercado ningún futbolista de la demarcación que corresponda con la casilla, no podrá fichar y pasa el turno.

Si el entrenador decide comprar, **debe pagar el precio del fichaje marcado en la tarjeta del futbolista** a la banca. Si no dispone del dinero suficiente, no podrá ficharlo.

Siempre en su turno, un entrenador podrá vender a un jugador a la banca por la mitad del precio de adquisición y colocarlo en la pila de descartes.

Un entrenador, por el hecho de pagar una sanción, nunca podrá estar en negativo. Si se diera esta situación deberá vender a uno o varios futbolistas para afrontar la sanción y estar siempre con saldo positivo.

El nuevo futbolista adquirido se debe colocar sobre el sistema de juego en la demarcación que le corresponda (**portero, defensa, medio o delantero**). Hay que tener en cuenta que no todas las posiciones tienen las mismas probabilidades de salir (exceptuando al portero), esto se indica con la imagen de uno o más dados en la parte inferior de cada uno de los futbolistas (exceptuando al portero). Uno de los once jugadores es el capitán (casilla con recuadro dorado). El brazalete del capitán protege al futbolista en caso de que alguien quiera ejecutar la opción de **CLAUSULAZO** (explicado en el apartado Cartas de Acción).

El entrenador, siempre antes de cada partido, podrá poner a los futbolistas que estime oportuno en la posición que considere. En ningún caso podrá alterar el sistema de juego. El entrenador podrá tener futbolistas suplentes, es decir, más de 11 jugadores.

Cuando un futbolista es fichado, se deberá reponer el espacio que deja en el mercado con un nuevo futbolista boca arriba de una de las dos pilas. Esta acción debe realizarse al finalizar el turno del entrenador.



## JORNADAS DE LALIGA



Una vez finalizado el Periodo de Fichajes da comienzo la primera jornada de **LaLiga**. Disputa los partidos según el orden del calendario de partidos.

### EN CADA PARTIDO:

Empieza jugando la **defensa**. Para ello, se tira un dado para saber qué futbolista realizará la acción según el número que hay en la parte inferior de cada uno.

Una vez sabemos qué futbolista juega se vuelve a tirar un dado para saber qué acción realizará según sus **habilidades**. Consultar el apartado Descripción **Habilidades**. Siempre empieza la primera jugada los defensas, después los medios y por último los delanteros. Esto se realiza de manera alterna entre los dos equipos. El partido finaliza cuando juega el delantero del equipo visitante.

En el caso que el partido se dispute contra un Rival sin entrenador, el orden de juego será exactamente el mismo omitiendo la tirada de selección del jugador ya que el equipo solamente cuenta con un futbolista por línea. Consultar apartado **Rival sin entrenador**.

Cuando finalizan todos los partidos de la primera jornada se juegan dos turnos en el tablero para poder mejorar el equipo comprando y vendiendo jugadores en el mercado. Se debe respetar el mismo orden establecido al principio de la partida. Seguidamente, se jugará la segunda jornada del Juego de **LaLiga** y así sucesivamente hasta completar todas las jornadas de ida y vuelta.



## LAS CASILLAS DEL TABLERO



**Salida:** es la casilla de inicio, dónde situar los meeple al principio de la partida. El entrenador recibe de la banca 6 millones cada vez que pase por esta casilla o 9 millones si cae en ella.

**Cartas de acción:** coge una carta de acción situada encima del tablero.

**Sanción 4 M:** el entrenador debe pagar al BOTE, una sanción de 4 millones.

**Ingresos 6 M:** el entrenador que caiga en esta casilla ingresará 6 millones de la banca.

**Ficha 1 defensa:** esta casilla permite fichar a un solo defensa de los que haya disponibles en el mercado. En caso de no haber ninguno no podrá realizar ningún fichaje y pasará el turno al siguiente entrenador.

**Ficha 1 medio:** esta casilla permite fichar a un solo medio de los que haya disponibles en el mercado. En caso de no haber ninguno no podrá realizar ningún fichaje y pasará el turno al siguiente entrenador.

**Ficha 1 delantero:** esta casilla permite fichar a un solo delantero de los que haya disponibles en el mercado. En caso de no haber ninguno no podrá realizar ningún fichaje y pasará el turno al siguiente entrenador.

**Ficha 1 portero:** esta casilla permite fichar a un solo portero de los que haya disponibles en el mercado. En caso de no haber ninguno no podrá realizar ningún fichaje y pasará el turno al siguiente entrenador.

**Ficha 1 futbolista libre:** permite fichar a un solo futbolista, de cualquier posición, que se encuentre disponible en el mercado. El entrenador, en ningún caso, estará obligado a comprar.

**Turno sin fichar:** al caer en esta casilla el entrenador no podrá fichar en el turno presente ni en el siguiente, caiga en la casilla que caiga.

**Clausulazo:** permite comprar a un futbolista de otro entrenador por el doble del precio de compra. El dinero de la compra lo ingresa el otro entrenador.

**Bote:** el entrenador que caiga en esta casilla se llevará todo el dinero acumulado en el bote derivado de las sanciones.

**Actualización mercado:** el jugador que caiga en esta casilla deberá renovar a los ocho futbolistas que en ese momento se encuentren en el mercado, pero no podrá realizar ningún fichaje. Esta acción es obligatoria. Los futbolistas descartados van a la pila de descartes.

**Ficha 1 futbolista a mitad de precio:** te permite fichar un solo futbolista, de cualquier demarcación, que se encuentre disponible en el mercado a mitad de precio.

## CARTAS DE ACCIÓN



**Baja Forma Física:** el equipo del entrenador que obtiene esta carta está en baja forma física y en los primeros minutos del partido encaja el primer gol. Esta carta debe descubrirse en el momento de su adquisición para que el resto de los entrenadores sean conocedores de la circunstancia. Una vez finaliza el partido la carta se descarta.

**Tarjeta roja:** esta carta se debe utilizar en el siguiente partido contra el jugador con mayor valor de mercado de tu equipo. Es obligatorio, una vez adquirida, mostrarla al resto de entrenadores.

**Finalización Contrato:** el jugador de más valor de tu equipo finaliza el contrato con carácter inmediato y abandona tu equipo por la mitad de su valor. Si se trata del capitán, será el valor que aparece en la carta. La carta de acción se deberá jugar de manera inmediata. El futbolista va a la pila de descartes.

**VAR gol anulado:** el gol encajado queda anulado por una revisión del VAR. Esta carta debe jugarse inmediatamente después de encajar un gol. No se podrá utilizar para penaltis en contra ni para goles en propia puerta. Una vez utilizada la carta va a la pila de descartes.

**Eliminación Fila:** permite eliminar una de las dos filas de futbolistas del mercado. Esta carta solo se puede jugar en el turno propio, aunque no es necesario jugarla inmediatamente. Los futbolistas eliminados van a la pila de descartes.

**Ficha un futbolista de la pila de descartes:** esta carta permite comprar un futbolista de la pila de descartes. Esta carta solo se puede jugar en el turno, no es necesario jugarla inmediatamente.

**Eliminación Mercado:** permite eliminar todos los futbolistas del mercado. Esta carta solo se puede jugar en el turno propio, aunque no es necesario jugarla inmediatamente. Los futbolistas eliminados van a la pila de descartes.

**GOL +90':** solo al finalizar el partido se puede utilizar esta carta para sumar un gol en el tiempo de descuento.

**Sanción 7M:** paga 7 millones al bote, el pago se deberá realizar de forma inmediata. En caso de no tener suficiente dinero, el entrenador deberá vender alguno de sus futbolistas a la banca. El futbolista vendido deberá ir a la pila de descartes.

**Ingresos 7M:** ingresa 7 millones que serán abonados por parte de la banca de forma inmediata.

**Sanción 4M:** paga 4 millones al bote, el pago se deberá hacer de forma inmediata. En caso de no tener suficiente dinero, el entrenador deberá vender alguno de sus futbolistas a la banca. El futbolista vendido deberá ir a la pila de descartes.

**Ingresos 4M:** ingresa 4 millones que serán abonados por parte de la banca de forma inmediata.

