

LaLiga

EL JUEGO JUNIOR

+6 AÑOS



INSTRUCCIONES

CONTENIDO DEL JUEGO



Escudo

Dorsal

Foto

Nombre

Posición

Valor ataque

Posición ficha balón

Valor defensa

1 tablero de juego reversible.
Un lado permite crear los equipos y el otro jugar los partidos.

144 cartas de juego:

- 78 futbolistas de LaLiga Santander
- 9 porteros de LaLiga Santander
- 33 Cracks de LaLiga Santander
- 24 cartas de tácticas

• 1 ficha de balón con su peana

• 1 marcador de juego de cartón

MERCADO DE FICHAJES
CREA TU EQUIPO

Crea tu equipo

Campo de juego

• 2 porterías de cartón

• 2 dados: rojo para atacar / verde para defender

OBJETIVO DEL JUEGO



LaLiga Junior es un juego que se juega en dos fases:

- 1) **CREACIÓN DE LOS EQUIPOS.** Cada jugador deberá crear el mejor equipo posible y ganar cartas de tácticas para usar durante los partidos.
- 2) **TORNEO LaLiga Junior.** Los jugadores jugarán partidos entre ellos con los equipos que han creado e intentarán convertirse en los ganadores del Torneo.

FASE 1. CREACIÓN DE LOS EQUIPOS

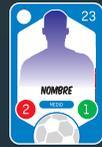
PREPARACIÓN

Se abre el tablero por el lado de creación de equipos y se coloca en el centro de la mesa.

Se separan las cartas de portero (cartas con fondo naranja) del resto de cartas. Cada jugador coge uno para empezar a formar su equipo y el resto se devuelven a la caja de juego.



Se separan y se barajan por separado las cartas de futbolistas de LaLiga Santander (fondo de color rojo para defensas, azul para los medios y lila para los delanteros), las cartas de Cracks (fondo de color dorado) y las cartas de tácticas (fondo de color negro).



Cartas de futbolistas

Cartas de Cracks

Cartas de tácticas



A continuación, se reparten las cartas de futbolistas formando 4 pilas de cartas boca abajo en los espacios marcados con 1, 2, 3 y 4 del tablero de creación de equipos. Las cartas doradas de Cracks se colocan en el espacio marcado con un 5 y las de tácticas se ponen en el espacio marcado con un 6.

Finalmente se giran las tres primeras cartas de cada montón de forma que sean visibles para completar el tablero. Esas serán las cartas que pueden seleccionar los jugadores para formar sus equipos.

¿CÓMO SE JUEGA?

Por turnos, cada jugador lanzará el dado (da igual que sea el rojo o el verde) que marcará de qué fila del tablero debe coger una carta de futbolista para formar su equipo. Solo se pueden coger cartas que estén boca arriba y, tras hacerlo, se debe rellenar el hueco con una nueva carta de la pila.



EJEMPLO:

Luis saca un 3 con su dado, así que ha de coger uno de los tres futbolistas de esa fila. Una vez haya cogido uno, lo colocará delante de él y pondrá una nueva carta de la pila de jugadores en el espacio que ocupaba el jugador escogido.

Si el jugador saca un 5 habrá tenido mucha suerte, ya que podrá seleccionar un Crack de LaLiga Santander para su equipo. Estos jugadores tienen unos valores más altos que el resto de futbolistas y son auténticos Cracks en sus equipos.



Si el jugador saca un 6, podrá escoger la carta de táctica que quiera entre las 3 opciones disponibles. Estas cartas otorgan acciones especiales durante los partidos de la siguiente fase del juego. Tras rellenar el hueco, el jugador podrá volver a tirar el dado hasta que pueda seleccionar una carta de futbolista para su equipo.



La fase finalizará cuando todos los jugadores hayan escogido 10 cartas de futbolistas que se sumarán a la carta de portero que cogieron al inicio. Esas 11 cartas formarán el equipo de cada jugador para participar en la siguiente fase.

No importa si se escogen más futbolistas de una demarcación que de otra (defensas, medios o delanteros). Si se cogen muchos defensas o medios con valores defensivos altos (número en color verde) resultará un equipo al que será difícil marcar goles, en cambio si se cogen muchos delanteros o medios con valores de ataque altos (número en color rojo) será un equipo muy ofensivo, pero quizás no pueda defenderse bien de los ataques del rival.

FASE 2. JUGANDO LOS PARTIDOS

PREPARACIÓN

Se descartan todas las tarjetas que no formen parte de los equipos creados por los jugadores, se voltea el tablero para mostrar el campo de fútbol y se montan las 2 porterías de cartón colocándolas en su lugar correspondiente. A continuación, se monta el marcador y se coloca en un lateral mostrando el 0-0 inicial.



Con el tablero montado cada jugador escoge un lateral del campo de juego, coloca a su portero defendiendo su portería y debe repartir las 10 cartas de futbolista que forman su equipo (creado en la fase anterior) entre las tres líneas de juego: DEFENSA – MEDIOCAMPO – ATAQUE. Como mínimo ha de colocar 2 cartas en cada línea y 4 como máximo, y sus cartas de futbolistas han de estar mirando hacia la portería contraria.

Las cartas de futbolistas pueden colocarse en cualquier zona del campo, independientemente de la posición que aparece escrita en su carta. Las cartas de tácticas conseguidas en la fase 1 se guardan boca abajo delante de cada jugador. Finalmente se pone la ficha de pelota en el centro del campo y ya está todo listo para jugar un partido.

¿CÓMO SE JUEGA?

Empezará atacando el jugador más joven poniendo la ficha de pelota en uno de los jugadores ubicados en la línea de medio campo. El jugador que ataca usará el dado rojo y el jugador que defiende el verde.

El jugador que ataca ha de pasar siempre la pelota hacia alguno de sus futbolistas situados en una línea por delante de la carta de futbolista que tiene la pelota. Para hacerlo señalará a cuál de sus futbolistas ubicado en la siguiente línea quiere pasarle la pelota y lanzará el dado rojo. El resultado del dado se sumará al valor del círculo rojo que tenga la carta de futbolista que tenía la pelota resultando el total su “tirada de ataque”.

El jugador que defiende, ha de escoger a uno de sus futbolistas situado en la fila que hay entre los dos futbolistas que quieren hacer el pase y lanzar el dado verde. El resultado se sumará al valor del círculo verde que tuviese el jugador resultando su “tirada de defensa”.

Si el valor de la “tirada de ataque” es igual o superior al valor de la “tirada de defensa” el pase tiene éxito.

La pelota se coloca en el jugador de destino y el jugador atacante puede iniciar una nueva ronda.

Si el valor de la “tirada de ataque” es inferior al de la “tirada de defensa”, el jugador atacante pierde la pelota que se coloca delante de la carta de futbolista que defendió la jugada. En ese caso los jugadores se intercambian los dados y el jugador que defendía pasará a ser el que ataque y viceversa.

EJEMPLO:

● Luis quiere pasar la pelota hacia su delantera con la carta **FUTBOLISTA A** y saca un **4** en su tirada. Como **FUTBOLISTA A** tiene un valor **3** de ataque, la tirada total de Luis será de **7 (cuatro + tres)**.

● María decide defender la jugada con la carta **FUTBOLISTA B** y saca un **2** en su tirada. Como **FUTBOLISTA B** tiene un valor de defensa **4**, la tirada total de María será de **6 (dos + cuatro)**.

Como el valor de la tirada del atacante (**7**) es superior al de la defensa (**6**) el pase habrá tenido éxito y la pelota llegará a su destino. En cambio, si María hubiese sacado un **4** en su tirada habría recuperado el balón con **FUTBOLISTA B**, ya que su valor de defensa hubiese sido de **8**.



Cada vez que una carta de futbolista realiza un pase (da igual si tuvo éxito o no) debe darse la vuelta y ya no podrá volver a usarse (ni para atacar ni para defender) hasta que alguien marque un gol. De esta forma cada vez hay menos jugadores disponibles para hacer las jugadas. Recuperar un balón en defensa o parar un chute a gol no provoca que el futbolista deba girarse.



Si el futbolista que tiene el balón ya está en la línea de ataque o está en otra línea pero ya no le quedan futbolistas situados por delante a los que les pueda pasar el balón, ha de chutar directamente a puerta. Para hacerlo lanzará el dado rojo y sumará al resultado su valor de ataque, al igual que cuando hace un pase, para obtener su “tirada de ataque”.

El jugador que defiende puede intentar interceptar el balón (al igual que cuando se intercepta un pase) usando un futbolista situado entre el futbolista que chuta y la portería y lanzando el dado verde para obtener su “tirada de defensa”.

Si no lo consigue, tendrá la última oportunidad de parar el chute haciendo una tirada de defensa usando a su portero.

Si no lo consigue, tendrá la última oportunidad de parar el chute haciendo una tirada de defensa usando a su portero.

¡SI LA TIRADA DE ATAQUE SUPERA LA TIRADA DE DEFENSA DEL PORTERO EL JUGADOR HABRÁ MARCADO UN GOL!



EL ATAQUE

EJEMPLO:

Luis chuta a puerta con la carta de **FUTBOLISTA C** y saca un **5** en su tirada. Como **FUTBOLISTA C** tiene un valor **3** de ataque, la tirada total de Luis será de **8 (cinco más tres)**.

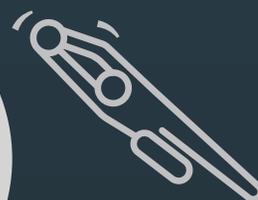
María quiere defender la jugada con la carta de **FUTBOLISTA D** y saca un **3** en su tirada. Como **FUTBOLISTA D** tiene un valor de defensa **3**, la tirada total de María será de **6 (tres más tres)**, por lo que no interceptará el chute. El futbolista que defendía no hace falta que se gire.



LA DEFENSA

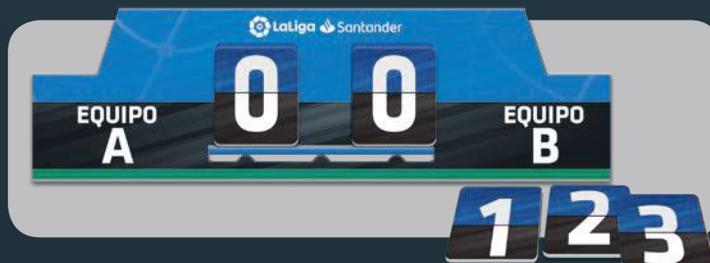


Finalmente, María intenta parar el chute con su PORTERO. Lanza el dado y saca un 6 en la tirada que sumado al valor 3 de defensa de su PORTERO da un total de 9. Así que María ha conseguido parar el chute de FUTBOLISTA C, que deberá girarse al haber realizado una jugada de ataque. Si María hubiese sacado en su tirada cualquier otro número que no fuera un 6, no habría podido superar el chute de FUTBOLISTA C que habría marcado un gol.



EL PORTERO LA PARA

Cuando un jugador marca un gol lo anotará en el marcador usando las fichas correspondientes. A continuación, se girarán todas las cartas de futbolistas que estuvieran boca abajo en el tablero de forma que vuelvan a estar todos disponibles y el jugador que recibió el gol sacará desde el centro del campo e iniciará su jugada de ataque.



Si el chute a puerta es parado por el portero, el jugador colocará el balón directamente en alguno de sus futbolistas ubicados en la defensa para iniciar su jugada de ataque. Si todos estuviesen boca abajo, la colocará en la línea del medio y si tampoco tuviese ningún futbolista disponible la pondrá directamente en la línea de ataque.

El futbolista que ataca no puede pasar nunca el balón hacia atrás ni puede chutar a gol si aún hay cartas de futbolistas disponibles ubicados en una línea por delante de él. Si ya no quedasen cartas de futbolistas delante de él, entonces ha de chutar obligatoriamente a gol. El jugador que defiende puede intentar interceptar el balón con una de sus cartas de futbolistas por cada línea por la que pase la pelota en su camino hacia la portería.

Si un jugador se queda sin jugadores disponibles porque están todos boca abajo solo puede parar chutes con su portero, pero no puede atacar ni marcar gol.

Si ambos jugadores se quedan sin jugadores ambos lanzarán sus dados. El que obtenga un número mayor se anotará un GOL.

LAS CARTAS TÁCTICAS Y EL FIN DE PARTIDO

El jugador puede usar las cartas de tácticas cuando quiera y su efecto se ejecutará directamente. Las cartas usadas se descartan y no pueden usarse de un partido a otro.



EL PRIMER JUGADOR QUE MARQUE 3 GOLES SERÁ EL GANADOR DEL PARTIDO.

FIN DE LA PARTIDA – EL GANADOR DEL TORNEO LaLiga Junior

En función del número de jugadores se jugarán los siguientes números de partidos para decidir quién es el ganador del Torneo de LaLiga Junior.

- **2 JUGADORES:** el primer jugador que gane 2 partidos será el ganador del torneo.
- **3 JUGADORES:** cada jugador jugará un partido contra los otros dos. El que haya ganado más partidos será el ganador. Si hay triple empate, ganará el que haya marcado más goles en sus 2 partidas. Si persiste el empate compartirán el trofeo.
- **4 JUGADORES:** jugarán 2 partidos por parejas. Los ganadores jugarán un partido final para decidir el ganador del torneo y los perdedores un partido para decidir quién queda tercero y cuarto.



¡ADVERTENCIA!



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 EN ESPAÑA POR EDUCABORRAS, S.A.U. OSONA, 1 • 08192 SANT QUIRZE DEL VALLÉS • ESPAÑA

www.educaborras.com

NC899/04/00005

