

+10 AÑOS



LALIGA EL JUEGO

INSTRUCCIONES

COMPONENTES

- 2 Dados
- 1 Tablero de juego
- 160 Cartas de futbolistas
- 56 Cartas de acción
- 12 Fichas de jugador
- 6 Sistemas de juego
- Calendario de competición
- Billetes

Escudo, **Dorsal**, **Foto futbolista**, **Nombre oficial**, **Posición**, **Nombre completo**, **Símbolo LALIGA**, **Habilidades especiales**, **Jugadas**, **Color posición**, **Club**, **Precio Futbolista**

CALENDARIO

TABlero DE JUEGO

BILLETES

CARTAS FUTBOLISTAS

- Portero
- Defensa
- Medio
- Delantero
- Crack
- Mega-crack

CARTAS DE ACCIÓN

SISTEMAS DE JUEGO

EL JUEGO

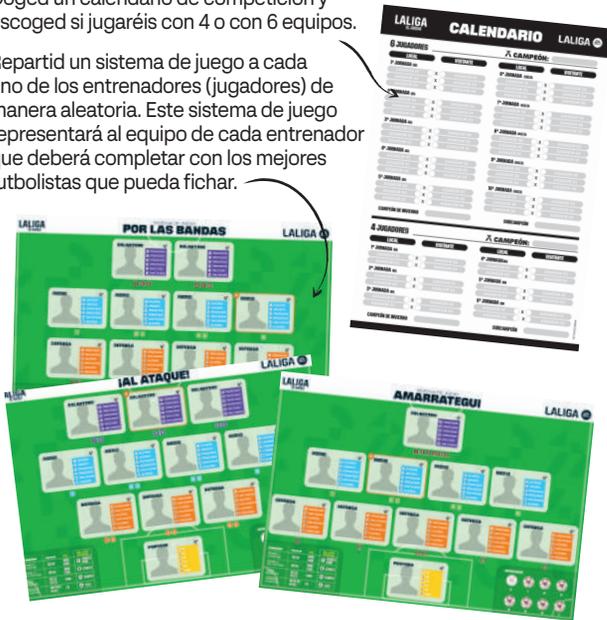
Bienvenidos a El Juego de LALIGA donde podréis vivir toda la emoción y pasión de fútbol y jugar con las estrellas de LALIGA EA SPORTS. Una partida al juego de LALIGA tiene 2 fases consecutivas:

- 1. PERIODO DE FICHAJES**, donde cada entrenador (jugador) intentará conseguir los futbolistas que mejor se adapten al sistema de juego de su equipo.
- 2. JORNADAS DE LALIGA**, donde los equipos creados se enfrentarán en una competición liguera de 4 a 6 Equipos. ATENCIÓN: Si no sois suficientes entrenadores (jugadores) deberéis completar esta fase añadiendo equipos rivales sin entrenador.

PREPARACIÓN INICIAL

Coged un calendario de competición y escoged si jugaréis con 4 o con 6 equipos.

Repartid un sistema de juego a cada uno de los entrenadores (jugadores) de manera aleatoria. Este sistema de juego representará al equipo de cada entrenador que deberá completar con los mejores futbolistas que pueda fichar.



Si no sois suficientes entrenadores (jugadores) para tener 4 o 6 equipos diferentes con los que disputar la competición liguera en la fase 2, deberéis usar equipos rivales sin entrenador. Para ello usad las plantillas de sistema de juego que hayan sobrado hasta completar el número de equipos necesario. Estos equipos funcionarán como rivales sin entrenador, jugándose con los valores impresos en las plantillas y no se podrá realizar fichajes para ellos.

Competición liguera de 4 equipos

- 1 entrenador (jugador) + 3 rivales sin entrenador
- 2 entrenadores (jugadores) + 2 rivales sin entrenador
- 3 entrenadores (jugadores) + 1 rival sin entrenador
- 4 entrenadores (jugadores)

Competición liguera de 6 equipos

- 5 entrenadores (jugadores) + 1 rival sin entrenador
- 6 entrenadores (jugadores)

A continuación, colocad el tablero de juego en el centro de la mesa junto a los dados y realizad las siguientes acciones en el orden indicado:



Barajad todas las cartas de futbolistas, colocadlas formando dos pilas boca abajo en las zonas indicadas del tablero de juego y descubrid 8 cartas de futbolistas en total, 4 de cada pila para formar el mercado de fichajes. Según su demarcación cada futbolista tendrá un color u otro de fondo. Las cartas con fondo plateado y dorado son estrellas en sus equipos y tiene mejores valores en sus acciones.



Barajad y colocad las cartas de acción formando una pila boca abajo en la zona indicada del tablero.



Repartid 150 millones de € a cada entrenador de la siguiente forma: 6 billetes de 5M; 4 billetes de 10M; 4 billetes de 20M.



Cada entrenador deberá coger dos fichas del mismo color. Una de ellas servirá para desplazarse por el tablero y la otra servirá para contabilizar los goles de cada partido en las hojas de sistema de juego.

Ahora ya lo tenéis todo listo para empezar a jugar.

FASE 1: PERIODO DE FICHAJES

En esta fase podréis fichar a los mejores futbolistas de LALIGA para completar vuestros equipos. Por turnos, lanzad el dado y moved vuestra ficha por el tablero de juego en el sentido de las agujas del reloj.

Para poder fichar a un futbolista deberéis caer en una casilla de fichaje. Podréis fichar tantos futbolistas como se indique en la casilla de entre las 8 cartas que haya visibles en el mercado. En caso de que no haya en el mercado ningún futbolista de la demarcación que corresponda con la casilla, o no haya ninguno que le interese al entrenador (**fichar no es obligatorio**), se pasará el turno sin fichar.



Para fichar a un futbolista hay que pagar a la banca el precio de fichaje que muestra su carta. Si no se dispone del dinero suficiente, no se podrá fichar. Opcionalmente un entrenador podrá vender a la banca a uno de sus futbolistas por la mitad de su precio de adquisición y colocarlo en la pila de descartes para obtener dinero que le permita fichar a otro futbolista.



El nuevo futbolista fichado se debe colocar sobre el **sistema de juego del entrenador** (jugador) y en la demarcación que le corresponda (portero, defensa, medio o delantero). Tened en cuenta que no todas las posiciones tienen las mismas probabilidades de participar (exceptuando al portero) cuando juguéis los partidos. A más números haya en la parte inferior de su casilla, más posibilidades tendrá ese futbolista de participar en el partido. Si colocáis la carta de futbolista fichado en la casilla marcada con una C, ese futbolista será el capitán del equipo y estará protegido del CLAUSULAZO (Ver más adelante qué es el clausulazo en la descripción de las casillas del tablero)



Si un entrenador (jugador) ficha futbolistas de más de una demarcación, estos quedarán como suplentes, ya que en ningún caso se puede alterar el sistema de juego, ni colocar futbolistas en una demarcación diferente a la suya.

Cada vez que un futbolista es fichado, se deberá reponer el espacio libre que queda en el mercado de fichajes del tablero colocando un nuevo futbolista boca arriba de una de las dos pilas.

Esta fase finaliza cuando todos los entrenadores han pasado TRES VECES por la casilla de SALIDA.

Casillas del tablero



Salida: es la casilla donde se coloca una ficha de cada entrenador al principio de la partida. Cada vez que un entrenador pase por esta casilla recibe de la banca 6 millones o 9 millones si cae en ella exactamente.

Cartas de acción: el entrenador coge una carta de acción situada encima del tablero. (Ver más adelante la explicación de cada carta de acción)

4 Millones sanción: el entrenador debe pagar al bote (es decir, colocar el dinero en el centro del tablero) una sanción de 4 millones. 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 a la banca para afrontar la sanción y estar siempre con saldo positivo.

6 Millones ingresos: el entrenador gana 6 millones de la banca.

Ficha 1 defensa: permite fichar a un solo defensa de los disponibles en el mercado.

Ficha 1 medio: permite fichar a un solo medio de los disponibles en el mercado.

Ficha 1 delantero: permite fichar a un solo delantero de los disponibles en el mercado.

Ficha 1 portero: permite fichar a un solo portero de los disponibles en el mercado.

Ficha defensas: permite fichar cualquier número de defensas que estén disponibles en el mercado.

Ficha medios: permite fichar cualquier número de medios que estén disponibles en el mercado.

Ficha delanteros: permite fichar cualquier número de delanteros que estén disponibles en el mercado.

Ficha porteros: permite fichar cualquier número de porteros que estén disponibles en el mercado.

Ficha 1 futbolista libre: permite fichar a un solo futbolista, de cualquier posición, que se encuentre disponible en el mercado.

Turno sin fichar: el entrenador no podrá fichar ni en este turno, 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. No se puede comprar a un futbolista de otro entrenador que esté colocado en la casilla de capitán de su sistema de juego.

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

Cambio fila: El entrenador que caiga en esta casilla deberá renovar todos los futbolistas del mercado que estén en una misma fila sustituyéndolos por 4 nuevos. El entrenador no podrá realizar ningún fichaje. Esta acción es obligatoria. Los futbolistas descartados van a la pila de descartes.

Actualización mercado: El entrenador que caiga en esta casilla deberá renovar a los ocho futbolistas que en ese momento se encuentren en el mercado descartando todos los que haya y sustituyéndolos por 8 nuevos de la pila. El entrenador 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: 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: tu equipo está en baja forma física y en los primeros minutos del primer partido de la jornada encajará un gol. Muestra esta carta al resto de entrenadores en el momento en que la robas y déjala boca arriba delante de ti. Una vez finaliza el partido descártala.

Tarjeta roja: muestra esta carta al resto de entrenadores en el momento en que la robas y déjala boca arriba delante de ti. En el primer partido de la jornada que juegues el futbolista con mayor valor de mercado de tu equipo no podrá jugar y deberás sustituirlo por otro si tienes suplentes.

Finalización contrato: el futbolista de más valor de tu equipo finaliza su contrato con carácter inmediato y abandona tu equipo por la mitad de su valor. Si se trata del capitán recibirás el valor completo que aparece en la carta. Esa carta se debe jugar de manera inmediata. El futbolista va a la pila de descartes y el dinero te lo dará la banca.

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

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

Eliminación fila: permite eliminar una de las dos filas de futbolistas del mercado y reponerlos por 4 nuevos. Esta carta solo se puede jugar en el turno propio, aunque no es obligatorio jugarla inmediatamente. Los futbolistas eliminados van a la pila de descartes.

Eliminación mercado: permite eliminar todos los futbolistas del mercado y sustituirlos por nuevos. 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 descartes: esta carta permite fichar un futbolista de la pila de descartes. Solo se puede jugar en el turno propio, aunque no es necesario jugarla inmediatamente.

GOL +90': guarda esta carta hasta la fase de jornadas de LALIGA. Úsala al finalizar un partido para sumar un gol a tu favor.

VAR gol anulado: guarda esta carta hasta la fase de jornadas de LALIGA. Úsala para anular un gol que te marque otro equipo. No se puede usar para anular goles de penalti, ni goles en propia puerta. Una vez usada va a la pila de descartes.

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

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

FASE 2: JORNADAS DE LALIGA

Una vez finalizada la fase de "Periodo de Fichajes" (todos los jugadores han pasado 3 veces por la casilla de SALIDA) dad comienzo a las distintas Jornadas de LALIGA. Ponedles nombres a vuestros equipos y completad en el calendario de competición con todos los partidos a disputar de forma que cada entrenador juegue 2 partidos contra los otros entrenadores. Tened en cuenta que en cada jornada deben aparecer los 4 o los 6 equipos que forman la competición. Para los equipos que no tienen entrenador, usad el nombre genérico de rival sin entrenador 1, rival sin entrenador 2...

LALIGA		CALENDARIO		LALIGA	
8 JUGADORES		7 CAMPEÓN:		8 JUGADORES	
LOCAL	VISITADO	LOCAL	VISITADO	LOCAL	VISITADO
P. JORNADA 01		P. JORNADA 01		P. JORNADA 01	
P. JORNADA 02		P. JORNADA 02		P. JORNADA 02	
P. JORNADA 03		P. JORNADA 03		P. JORNADA 03	
P. JORNADA 04		P. JORNADA 04		P. JORNADA 04	
P. JORNADA 05		P. JORNADA 05		P. JORNADA 05	
COMPRAR EL INVENTARIO		DESCARTAR		COMPRAR EL INVENTARIO	
8 JUGADORES		7 CAMPEÓN:		8 JUGADORES	
P. JORNADA 06		P. JORNADA 06		P. JORNADA 06	
P. JORNADA 07		P. JORNADA 07		P. JORNADA 07	
P. JORNADA 08		P. JORNADA 08		P. JORNADA 08	
P. JORNADA 09		P. JORNADA 09		P. JORNADA 09	
P. JORNADA 10		P. JORNADA 10		P. JORNADA 10	
COMPRAR EL INVENTARIO		DESCARTAR		COMPRAR EL INVENTARIO	

Jugando los partidos

Antes de iniciar un partido, cada entrenador podrá colocar las cartas de los futbolistas que fichó en la fase de fichajes como considere oportuno en su sistema de juego. En ningún caso se podrá alterar el sistema de juego, ni colocar a futbolistas en demarcaciones distintas a las suyas. El entrenador podrá tener futbolistas suplentes si fichó a más de 11. A continuación, cada entrenador lanzará un dado. Quién saque mayor puntuación jugará primero.

Cada entrenador realizará 3 jugadas por partido. La primera la hará con su línea de defensas, la segunda con su línea de medios y finalmente usará su línea de delanteros.

Para cada línea (defensa, medios y delanteros) se seguirán los siguientes pasos:

1- DEFINIR FUTBOLISTA. Lanzad un dado para definir qué futbolista situado en esa línea realizará la acción. Para ello mirad los números situados en la parte inferior de cada espacio para futbolistas de las hojas de sistema de juego.



2-DEFINIR ACCIÓN. A continuación, volved a tirar el dado para saber qué acción realizará ese futbolista según las acciones que hay en su carta (consultad el apartado acciones de los futbolistas más adelante). Si en el espacio que salió en la primera tirada no hay ninguna carta de futbolista, usad las acciones que hay impresas en el propio sistema de juego.



La primera jugada de cada equipo siempre la realizan los defensas, después los medios y por último los delanteros. Esto se realiza de manera alterna entre los dos equipos. Cada vez que un equipo marque un gol, marcadlo en las hojas de sistema usando las fichas de colores.

Jugando partidos con rival sin entrenador

En el caso que un partido se dispute contra un rival sin entrenador (porque no erais suficientes entrenadores para completar el calendario de competición), uno de los entrenadores que no esté jugando en ese momento adoptará momentáneamente el rol de entrenador de ese equipo. El orden de juego será exactamente el mismo omitiendo la primera tirada de definición del futbolista que realizará la acción, ya que los rivales sin entrenador como no pueden hacer fichajes tienen los mismos valores en todos los futbolistas que hay en las tres líneas (defensas, medios, delanteros) de los sistemas de juego.

Fin del partido

Cuando los dos entrenadores han hecho sus tres jugadas (una por cada línea de futbolistas), mirarán los goles marcados y anotarán los puntos correspondientes para cada uno en el calendario de competición. Un partido ganado da 3 puntos, uno empatado 1 y uno perdido da 0 puntos.

Después, se jugará el siguiente partido de la jornada.

Periodo de fichajes extra

Cuando finalizan todos los partidos de cada jornada se jugarán dos turnos extra en el tablero de fichajes para poder mejorar el equipo comprando y vendiendo futbolistas en el mercado. Seguidamente, se jugará la segunda jornada del Juego de LALIGA y así sucesivamente hasta completar todas las jornadas de ida y vuelta del calendario de competición.

¿QUIÉN GANA?

Una vez jugados todos los partidos contad los puntos conseguidos por cada equipo en las diferentes jornadas. **El equipo que más tenga será el ganador de LALIGA.** Si dos o más equipos terminan con los mismos puntos, entonces el equipo que tenga más diferencia de goles entre goles anotados y goles en contra, ganará el título.

Acciones de los futbolistas en los partidos

Pase atrás: implica un pase a la defensa. Deberá seguir la jugada tirando un dado para definir 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 definir qué medio recibe la pelota y continuar el juego.

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

Tarjeta roja: el futbolista no podrá seguir disputando el encuentro y se retirará su carta del sistema de juego. Además, será sancionado y no podrá ser alineado en el siguiente partido. Un futbolista expulsado no puede ser sustituido.

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

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.

Tiro a puerta: nuestro futbolista tira a puerta. El portero del equipo contrario tira un dado y dependiendo del número que salga y las acciones que tenga en su carta, parará el tiro o será gol.

Penalti a favor: el mismo futbolista que realiza esta acción deberá volver a tirar el dado para ejecutar el lanzamiento del penalti. Si en esa tirada saca 1 o 2, falla el penalti. Si saca 3,4,5 o 6 será gol. Si el futbolista tiene la habilidad de lanza 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 sacando un 1 o un 2 en una nueva tirada de dados. En caso de que el portero sea un experto en parar penaltis las posibilidades de pararlo serán sacando un 1, un 2 o un 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. 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 del equipo tiene la habilidad de remata-córners aumentarán las posibilidades de marcar gol con el 5 y 6.



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



¡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 EDUC BORRAS, S.A.U. OSONA, 1 • 08192 SANT QUIRZE DEL VALLÉS • ESPAÑA

www.educaborras.com

NC899/04/20092