

+10 AÑOS



Liga F

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

Nombre oficial
Posición
Escudo
Dorsal
Foto futbolista
Club
Nombre completo
Nombre Completo
NOMBRE CLUB
Símbolo Liga F
Habilidades especiales
Jugadas
Color posición
Precio Futbolista

1 PÉRDIDA DE BALÓN
2 CESIÓN DEFENSA
3 CESIÓN DEFENSA
4 GOLEN PROMIA
5 TIRO A PUERTA
6 PÉRDIDA DE BALÓN

CALENDARIO
Liga F CALENDARIO
6 ANOS DE JUEGO
A. ANOS DE JUEGO
B. ANOS DE JUEGO
C. ANOS DE JUEGO
D. ANOS DE JUEGO
E. ANOS DE JUEGO
F. ANOS DE JUEGO

TABlero DE JUEGO
Liga F el juego

BILLETES
5 MILLONES
2 MILLONES
1 MILLON

CARTAS FUTBOLISTAS
Portera
Defensa
Medio
Delantera
Crack
Mega-crack

CARTAS DE ACCIÓN
VAR GOL ANULADO

SISTEMAS DE JUEGO
POR LAS BANDAS
AMARRATEGUI
AL ATAQUE!

EL JUEGO

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

- 1. PERIODO DE FICHAJES**, donde cada entrenador (jugador) intentará conseguir las futbolistas que mejor se adapten al sistema de juego de su equipo.
- 2. JORNADAS DE LigaF**, 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 las 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 tienen 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 las mejores futbolistas de **Liga F** 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.

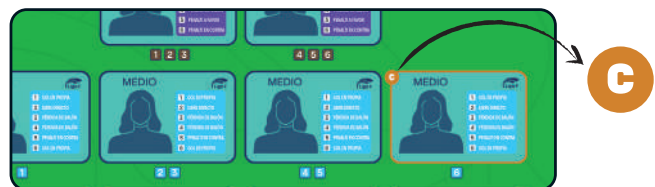
Para poder fichar a una futbolista deberéis caer en una casilla de fichaje. Podréis fichar tantas futbolistas como se indique en la casilla de entre las 8 cartas que haya visibles en el mercado. En caso de que no haya en el mercado ninguna futbolista de la demarcación que corresponda con la casilla,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



Para fichar a una 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 una de sus futbolistas por la mitad de su precio de adquisición y colocarla en la pila de descartes para obtener dinero que le permita fichar a otra futbolista.



La nueva futbolista fichada se debe colocar sobre el sistema de juego del entrenador (jugador) y en la demarcación que le corresponda (portera, defensa, medio o delantera). Tened en cuenta que no todas las posiciones tienen las mismas probabilidades de participar (exceptuando a la portera) cuando juguéis los partidos. A más números haya en la parte inferior de su casilla, más posibilidades tendrá esa futbolista de participar en el partido. Si colocáis la carta de futbolista fichada en la casilla marcada con una **C**, esa futbolista será la capitana del equipo y estará protegida 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, estas 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 una futbolista es fichada, se deberá reponer el espacio libre que queda en el mercado de fichajes del tablero colocando una nueva 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 una o varias 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 una sola defensa de las disponibles en el mercado.

Ficha 1 medio: permite fichar a una medio de las disponibles en el mercado.

Ficha 1 delantera: permite fichar a una sola delantera de las disponibles en el mercado.

Ficha 1 portera: permite fichar a una sola portera de las 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 delanteras: permite fichar cualquier número de delanteras que estén disponibles en el mercado.

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

Ficha 1 futbolista libre: permite fichar a una sola 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 una 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 una futbolista de otro entrenador que esté colocado en la casilla de capitana 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 todas las futbolistas del mercado que estén en una misma fila sustituyéndolas por 4 nuevas. El entrenador no podrá realizar ningún fichaje. Esta acción es obligatoria. Las futbolistas descartadas van a la pila de descartes.

Actualización mercado: El entrenador que caiga en esta casilla deberá renovar a las ocho futbolistas que en ese momento se encuentren en el mercado descartando todas las que haya y sustituyéndolas por 8 nuevas de la pila. El entrenador no podrá realizar ningún fichaje. Esta acción es obligatoria. Las futbolistas descartadas van a la pila de descartes.

Ficha 1 futbolista a mitad de precio: permite fichar una sola 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 la futbolista con mayor valor de mercado de tu equipo no podrá jugar y deberás sustituirla por otra si tienes suplentes.

Finalización contrato: la 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 de la capitana recibirás el valor completo que aparece en la carta. Esa carta se debe jugar de manera inmediata. La 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 alguna de sus futbolistas a mitad de precio. La futbolista vendida 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 alguna de sus futbolistas a mitad de precio. La futbolista vendida deberá ir a la pila de descartes.

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

Eliminación mercado: permite eliminar todas las futbolistas del mercado y sustituirlas por nuevas. Esta carta solo se puede jugar en el turno propio, aunque no es necesario jugarla inmediatamente. Las futbolistas eliminadas van a la pila de descartes.

Ficha una futbolista de la pila descartes: esta carta permite fichar una 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 Liga F. Úsala al finalizar un partido para sumar un gol a tu favor.

VAR gol anulado: guarda esta carta hasta la fase de jornadas de Liga F. 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 Liga F. 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...

| Liga F CALENDARIO | | | |
|---------------------|-----------|-------------|-----------|
| 6 JUGADORAS | | X CAMPEÓN: | |
| LOCAL | VISITANTE | LOCAL | VISITANTE |
| 1ª JORNADA | X | 2ª JORNADA | X |
| 2ª JORNADA | X | 3ª JORNADA | X |
| 3ª JORNADA | X | 4ª JORNADA | X |
| 4ª JORNADA | X | 5ª JORNADA | X |
| 5ª JORNADA | X | 6ª JORNADA | X |
| 6ª JORNADA | X | 7ª JORNADA | X |
| 7ª JORNADA | X | 8ª JORNADA | X |
| 8ª JORNADA | X | 9ª JORNADA | X |
| 9ª JORNADA | X | 10ª JORNADA | X |
| 10ª JORNADA | X | 11ª JORNADA | X |
| 11ª JORNADA | X | 12ª JORNADA | X |
| CAMPEÓN DE INVIERNO | | SUBCAMPEÓN | |
| 4 JUGADORAS | | X CAMPEÓN: | |
| LOCAL | VISITANTE | LOCAL | VISITANTE |
| 1ª JORNADA | X | 2ª JORNADA | X |
| 2ª JORNADA | X | 3ª JORNADA | X |
| 3ª JORNADA | X | 4ª JORNADA | X |
| 4ª JORNADA | X | 5ª JORNADA | X |
| 5ª JORNADA | X | 6ª JORNADA | X |
| 6ª JORNADA | X | 7ª JORNADA | X |
| 7ª JORNADA | X | 8ª JORNADA | X |
| 8ª JORNADA | X | 9ª JORNADA | X |
| 9ª JORNADA | X | 10ª JORNADA | X |
| 10ª JORNADA | X | 11ª JORNADA | X |
| 11ª JORNADA | X | 12ª JORNADA | X |
| CAMPEÓN DE INVIERNO | | SUBCAMPEÓN | |

Jugando los partidos

Antes de iniciar un partido, cada entrenador podrá colocar las cartas de las 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 delanteras.

Para cada línea (defensas, medios y delanteras) se seguirán los siguientes pasos:

1- DEFINIR FUTBOLISTA. Lanzad un dado para definir qué futbolista situada 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 esa futbolista según las acciones que hay en su carta (consultad el apartado acciones de las 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 las defensas, después los medios y por último las delanteras. 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 de la futbolista que realizará la acción, ya que los rivales sin entrenador como no pueden hacer fichajes tienen los mismos valores en todos las futbolistas que hay en las tres líneas (defensas, medios, delanteras) 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 de **Liga F** 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 **Liga F** 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 **Liga F**. 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 las 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 esta.

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

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

Tarjeta roja: la futbolista no podrá seguir disputando el encuentro y se retirará su carta del sistema de juego. Además, será sancionada y no podrá ser alineada en el siguiente partido. Una futbolista expulsada no puede ser sustituida.

Pérdida de balón: la 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 la portera actúe.

Tiro a puerta: nuestra futbolista tira a puerta. La portera 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: la misma 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 la 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 portera sacando un 1 o un 2 en una nueva tirada de dados. En caso de que la portera sea una experta en parar penaltis las posibilidades de pararlo serán sacando un 1, un 2 o un 3.

Libre directo: la misma 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 la futbolista sea una especialista en libres directos aumentará las posibilidades pasando estas a ser 4, 5 o 6. La portera no tendrá la posibilidad de evitar el gol.

Córner a favor: la misma futbolista debe volver a tirar el dado para realizar el lanzamiento del córner. Los córners se transforman en gol sacando un 6. Si alguna 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 EDUCA BORRAS, S.A.U. OSONA, 1 • 08192 SANT QUIRZE DEL VALLÉS • ESPAÑA

www.educaborras.com

NC899/04/20137