

+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



### CALENDARIO

LALIGA	CALENDARIO	LALIGA
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18
19	20	21
22	23	24
25	26	27
28	29	30
31	32	33
34	35	36
37	38	39
40	41	42
43	44	45
46	47	48
49	50	51
52	53	54
55	56	57
58	59	60
61	62	63
64	65	66
67	68	69
70	71	72
73	74	75
76	77	78
79	80	81
82	83	84
85	86	87
88	89	90
91	92	93
94	95	96
97	98	99
100	101	102
103	104	105
106	107	108
109	110	111
112	113	114
115	116	117
118	119	120

### TABLERO DE JUEGO



### BILLETES



### CARTAS FUTBOLISTAS



### 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 robes 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 robes 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 "Período 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
6 JUGADORES	6 CAMPEÓN	
LOCAL	VISITADO	LOCAL
1ª JORNADA	2ª JORNADA	3ª JORNADA
4ª JORNADA	5ª JORNADA	6ª JORNADA
7ª JORNADA	8ª JORNADA	9ª JORNADA
10ª JORNADA	11ª JORNADA	12ª JORNADA
15ª JORNADA	16ª JORNADA	17ª JORNADA
18ª JORNADA	19ª JORNADA	20ª JORNADA
21ª JORNADA	22ª JORNADA	23ª JORNADA
24ª JORNADA	25ª JORNADA	26ª JORNADA
29ª JORNADA	30ª JORNADA	31ª JORNADA
34ª JORNADA	35ª JORNADA	36ª JORNADA
39ª JORNADA	40ª JORNADA	41ª JORNADA
44ª JORNADA	45ª JORNADA	46ª JORNADA
49ª JORNADA	50ª JORNADA	51ª JORNADA
54ª JORNADA	55ª JORNADA	56ª JORNADA
59ª JORNADA	60ª JORNADA	61ª JORNADA
64ª JORNADA	65ª JORNADA	66ª JORNADA
69ª JORNADA	70ª JORNADA	71ª JORNADA
74ª JORNADA	75ª JORNADA	76ª JORNADA
79ª JORNADA	80ª JORNADA	81ª JORNADA
84ª JORNADA	85ª JORNADA	86ª JORNADA
89ª JORNADA	90ª JORNADA	91ª JORNADA
94ª JORNADA	95ª JORNADA	96ª JORNADA
99ª JORNADA	100ª JORNADA	101ª JORNADA
104ª JORNADA	105ª JORNADA	106ª JORNADA
109ª JORNADA	110ª JORNADA	111ª JORNADA
114ª JORNADA	115ª JORNADA	116ª JORNADA
119ª JORNADA	120ª JORNADA	121ª JORNADA
124ª JORNADA	125ª JORNADA	126ª JORNADA
129ª JORNADA	130ª JORNADA	131ª JORNADA
134ª JORNADA	135ª JORNADA	136ª JORNADA
139ª JORNADA	140ª JORNADA	141ª JORNADA
144ª JORNADA	145ª JORNADA	146ª JORNADA
149ª JORNADA	150ª JORNADA	151ª JORNADA
154ª JORNADA	155ª JORNADA	156ª JORNADA
159ª JORNADA	160ª JORNADA	161ª JORNADA
164ª JORNADA	165ª JORNADA	166ª JORNADA
169ª JORNADA	170ª JORNADA	171ª JORNADA
174ª JORNADA	175ª JORNADA	176ª JORNADA
179ª JORNADA	180ª JORNADA	181ª JORNADA
184ª JORNADA	185ª JORNADA	186ª JORNADA
189ª JORNADA	190ª JORNADA	191ª JORNADA
194ª JORNADA	195ª JORNADA	196ª JORNADA
199ª JORNADA	200ª JORNADA	201ª JORNADA
204ª JORNADA	205ª JORNADA	206ª JORNADA
209ª JORNADA	210ª JORNADA	211ª JORNADA
214ª JORNADA	215ª JORNADA	216ª JORNADA
219ª JORNADA	220ª JORNADA	221ª JORNADA
224ª JORNADA	225ª JORNADA	226ª JORNADA
229ª JORNADA	230ª JORNADA	231ª JORNADA
234ª JORNADA	235ª JORNADA	236ª JORNADA
239ª JORNADA	240ª JORNADA	241ª JORNADA
244ª JORNADA	245ª JORNADA	246ª JORNADA
249ª JORNADA	250ª JORNADA	251ª JORNADA
254ª JORNADA	255ª JORNADA	256ª JORNADA
259ª JORNADA	260ª JORNADA	261ª JORNADA
264ª JORNADA	265ª JORNADA	266ª JORNADA
269ª JORNADA	270ª JORNADA	271ª JORNADA
274ª JORNADA	275ª JORNADA	276ª JORNADA
279ª JORNADA	280ª JORNADA	281ª JORNADA
284ª JORNADA	285ª JORNADA	286ª JORNADA
289ª JORNADA	290ª JORNADA	291ª JORNADA
294ª JORNADA	295ª JORNADA	296ª JORNADA
299ª JORNADA	300ª JORNADA	301ª JORNADA
304ª JORNADA	305ª JORNADA	306ª JORNADA
309ª JORNADA	310ª JORNADA	311ª JORNADA
314ª JORNADA	315ª JORNADA	316ª JORNADA
319ª JORNADA	320ª JORNADA	321ª JORNADA
324ª JORNADA	325ª JORNADA	326ª JORNADA
329ª JORNADA	330ª JORNADA	331ª JORNADA
334ª JORNADA	335ª JORNADA	336ª JORNADA
339ª JORNADA	340ª JORNADA	341ª JORNADA
344ª JORNADA	345ª JORNADA	346ª JORNADA
349ª JORNADA	350ª JORNADA	351ª JORNADA
354ª JORNADA	355ª JORNADA	356ª JORNADA
359ª JORNADA	360ª JORNADA	361ª JORNADA
364ª JORNADA	365ª JORNADA	366ª JORNADA
369ª JORNADA	370ª JORNADA	371ª JORNADA
374ª JORNADA	375ª JORNADA	376ª JORNADA
379ª JORNADA	380ª JORNADA	381ª JORNADA
384ª JORNADA	385ª JORNADA	386ª JORNADA
389ª JORNADA	390ª JORNADA	391ª JORNADA
394ª JORNADA	395ª JORNADA	396ª JORNADA
399ª JORNADA	400ª JORNADA	401ª JORNADA
404ª JORNADA	405ª JORNADA	406ª JORNADA
409ª JORNADA	410ª JORNADA	411ª JORNADA
414ª JORNADA	415ª JORNADA	416ª JORNADA
419ª JORNADA	420ª JORNADA	421ª JORNADA
424ª JORNADA	425ª JORNADA	426ª JORNADA
429ª JORNADA	430ª JORNADA	431ª JORNADA
434ª JORNADA	435ª JORNADA	436ª JORNADA
439ª JORNADA	440ª JORNADA	441ª JORNADA
444ª JORNADA	445ª JORNADA	446ª JORNADA
449ª JORNADA	450ª JORNADA	451ª JORNADA
454ª JORNADA	455ª JORNADA	456ª JORNADA
459ª JORNADA	460ª JORNADA	461ª JORNADA
464ª JORNADA	465ª JORNADA	466ª JORNADA
469ª JORNADA	470ª JORNADA	471ª JORNADA
474ª JORNADA	475ª JORNADA	476ª JORNADA
479ª JORNADA	480ª JORNADA	481ª JORNADA
484ª JORNADA	485ª JORNADA	486ª JORNADA
489ª JORNADA	490ª JORNADA	491ª JORNADA
494ª JORNADA	495ª JORNADA	496ª JORNADA
499ª JORNADA	500ª JORNADA	501ª JORNADA
504ª JORNADA	505ª JORNADA	506ª JORNADA
509ª JORNADA	510ª JORNADA	511ª JORNADA
514ª JORNADA	515ª JORNADA	516ª JORNADA
519ª JORNADA	520ª JORNADA	521ª JORNADA
524ª JORNADA	525ª JORNADA	526ª JORNADA
529ª JORNADA	530ª JORNADA	531ª JORNADA
534ª JORNADA	535ª JORNADA	536ª JORNADA
539ª JORNADA	540ª JORNADA	541ª JORNADA
544ª JORNADA	545ª JORNADA	546ª JORNADA
549ª JORNADA	550ª JORNADA	551ª JORNADA
554ª JORNADA	555ª JORNADA	556ª JORNADA
559ª JORNADA	560ª JORNADA	561ª JORNADA
564ª JORNADA	565ª JORNADA	566ª JORNADA
569ª JORNADA	570ª JORNADA	571ª JORNADA
574ª JORNADA	575ª JORNADA	576ª JORNADA
579ª JORNADA	580ª JORNADA	581ª JORNADA
584ª JORNADA	585ª JORNADA	586ª JORNADA
589ª JORNADA	590ª JORNADA	591ª JORNADA
594ª JORNADA	595ª JORNADA	596ª JORNADA
599ª JORNADA	600ª JORNADA	601ª JORNADA
604ª JORNADA	605ª JORNADA	606ª JORNADA
609ª JORNADA	610ª JORNADA	611ª JORNADA
614ª JORNADA	615ª JORNADA	616ª JORNADA
619ª JORNADA	620ª JORNADA	621ª JORNADA
624ª JORNADA	625ª JORNADA	626ª JORNADA
629ª JORNADA	630ª JORNADA	631ª JORNADA
634ª JORNADA	635ª JORNADA	636ª JORNADA
639ª JORNADA	640ª JORNADA	641ª JORNADA
644ª JORNADA	645ª JORNADA	646ª JORNADA
649ª JORNADA	650ª JORNADA	651ª JORNADA
654ª JORNADA	655ª JORNADA	656ª JORNADA
659ª JORNADA	660ª JORNADA	661ª JORNADA
664ª JORNADA	665ª JORNADA	666ª JORNADA
669ª JORNADA	670ª JORNADA	671ª JORNADA
674ª JORNADA	675ª JORNADA	676ª JORNADA
679ª JORNADA	680ª JORNADA	681ª JORNADA
684ª JORNADA	685ª JORNADA	686ª JORNADA
689ª JORNADA	690ª JORNADA	691ª JORNADA
694ª JORNADA	695ª JORNADA	696ª JORNADA
699ª JORNADA	700ª JORNADA	701ª JORNADA
704ª JORNADA	705ª JORNADA	706ª JORNADA
709ª JORNADA	710ª JORNADA	711ª JORNADA
714ª JORNADA	715ª JORNADA	716ª JORNADA
719ª JORNADA	720ª JORNADA	721ª JORNADA
724ª JORNADA	725ª JORNADA	726ª JORNADA
729ª JORNADA	730ª JORNADA	731ª JORNADA
734ª JORNADA	735ª JORNADA	736ª JORNADA
739ª JORNADA	740ª JORNADA	741ª JORNADA
744ª JORNADA	745ª JORNADA	746ª JORNADA
749ª JORNADA	750ª JORNADA	751ª JORNADA
754ª JORNADA	755ª JORNADA	756ª JORNADA
759ª JORNADA	760ª JORNADA	761ª JORNADA
764ª JORNADA	765ª JORNADA	766ª JORNADA
769ª JORNADA	770ª JORNADA	771ª JORNADA
774ª JORNADA	775ª JORNADA	776ª JORNADA
779ª JORNADA	780ª JORNADA	781ª JORNADA
784ª JORNADA	785ª JORNADA	786ª JORNADA
789ª JORNADA	790ª JORNADA	791ª JORNADA
794ª JORNADA	795ª JORNADA	796ª JORNADA
799ª JORNADA	800ª JORNADA	801ª JORNADA
804ª JORNADA	805ª JORNADA	806ª JORNADA
809ª JORNADA	810ª JORNADA	811ª JORNADA
814ª JORNADA	815ª JORNADA	816ª JORNADA
819ª JORNADA	820ª JORNADA	821ª JORNADA
824ª JORNADA	825ª JORNADA	826ª JORNADA
829ª JORNADA	830ª JORNADA	831ª JORNADA
834ª JORNADA	835ª JORNADA	836ª JORNADA
839ª JORNADA	840ª JORNADA	841ª JORNADA
844ª JORNADA	845ª JORNADA	846ª JORNADA
849ª JORNADA	850ª JORNADA	851ª JORNADA
854ª JORNADA	855ª JORNADA	856ª JORNADA
859ª JORNADA	860ª JORNADA	861ª JORNADA
864ª JORNADA	865ª JORNADA	866ª JORNADA
869ª JORNADA	870ª JORNADA	871ª JORNADA
874ª JORNADA	875ª JORNADA	876ª JORNADA
879ª JORNADA	880ª JORNADA	881ª JORNADA
884ª JORNADA	885ª JORNADA	886ª JORNADA
889ª JORNADA	890ª JORNADA	891ª JORNADA
894ª JORNADA	895ª JORNADA	896ª JORNADA
899ª JORNADA	900ª JORNADA	901ª JORNADA
904ª JORNADA	905ª JORNADA	906ª JORNADA
909ª JORNADA	910ª JORNADA	911ª JORNADA
914ª JORNADA	915ª JORNADA	916ª JORNADA
919ª JORNADA	920ª JORNADA	921ª JORNADA
924ª JORNADA	925ª JORNADA	926ª JORNADA
929ª JORNADA	930ª JORNADA	931ª JORNADA
934ª JORNADA	935ª JORNADA	936ª JORNADA
939ª JORNADA	940ª JORNADA	941ª JORNADA
944ª JORNADA		

## 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.** Lanzado 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 EDUCABORRAS, S.A.U. OSONA, 1 • 08192 SANT QUIRZE DEL VALLÉS • ESPAÑA

[www.educaborras.com](http://www.educaborras.com)

EP899/04/20440