

el 

CRACK

GUÍA DE JUEGO
¡PARA GOLEAR
CON ESTRATEGIA!



JUEGO DE CARTAS 

para fanáticos del

FÚTBOL



¡PARA SEGUIR SUMANDO ESTRELLAS!

BIENVENIDOS Y BIENVENIDAS AL MEJOR JUEGO DE CARTAS

para fanáticos del

FÚTBOL



La PASIÓN ARGENTINA EN UN MAZO de CARTAS

Pensamos “el CRACK” especialmente para quienes aman este deporte, pero no necesariamente dominan los pies... Acá no hace falta correr, patear ni hacer jueguitos: lo importante es la estrategia, la lectura del rival y poner en juego tu inteligencia.

*¡Jugá como un verdadero Crack!
con las cartas en la mano...*

ESTA CAJA CONTIENE:



⚽ MAZO DE CARTAS FUTBOLERAS:

-40 cartas de JUEGO.

(Ofensivas, Defensivas y Especiales)

-10 cartas de PENALES.

⚽ 1 tablero con zonas:

-Zona de DEFENSA. *Según de qué lado del tablero te encuentres*

-Zonas de PASE.

-Zona de ATAQUE. *Según de qué lado del tablero te encuentres*

⚽ 1 Peón/Pelota.



PARTICIPANTES: Son necesarios un mínimo de 2 jugadores. También se puede jugar con 4 jugadores (divididos en 2 equipos). Durante el primer tiempo salen a la cancha 2 jugadores (1 contra 1) y en el segundo tiempo entran a la cancha los jugadores que esperaron en el banco. Los que han jugado el primer tiempo descansan ¡y alientan!

PREPARACIÓN:

- Barajar las 40 cartas de JUEGO: Mezclar muy bien, organizándolas en una pila (o mazo) siempre con el dorso hacia arriba. Colocar la pila sobre la mesa, para que el oponente haga el “corte de baraja”: que consiste en dividir la pila en dos mitades. Poner la mitad inferior sobre la superior y volver a tomar el mazo para repartir.
- Entregar alternadamente 5 cartas a cada jugador.
- La pila de cartas restantes se dejan sobre la mesa para usarlas a medida que el juego avance.

RONDAS:

Cada vez que las cartas en mano de los jugadores se agote, finaliza una ronda. Acto seguido, se vuelven a repartir 5 cartas por jugador. Si las cartas de la pila se agotan, se juntan nuevamente la totalidad de las cartas de la pila de descarte y se barajan una vez más, para continuar el juego.



-Por separado, barajar también las cartas de PENALES. Y reservarlas en una pila diferente, para usar en el caso de un penal dentro del partido o para desempatar en el final.



-Ubicar el Peón/Pelota, en el centro del campo de juego.



-En este momento se decide cual será la duración del partido (por ejemplo: 2 tiempos de 10 minutos cada uno). Necesitamos tener a la mano un reloj, un cronómetro o un Réferi (un amigo que esté atento) para saber exactamente ¡cuándo se ha terminado el tiempo!



-Sortear al jugador que comenzará el juego. Por ejemplo, como en un partido real, puede arrojarse una moneda...



¡HAY JUEGO!

-Cada jugador elegirá su arco antes de comenzar (Equipo A: arco azul; Equipo B: arco rojo), el objetivo del partido es marcar la mayor cantidad posible de goles en el arco rival durante el tiempo pre-establecido. Si hay empate, el juego se define por penales.

-El jugador encargado de comenzar el partido baja una de sus cinco cartas para hacer la jugada. La carta que elija bajar, debe servir para mover la pelota del tablero según su posición, respetando siempre la lógica de un partido de fútbol real. Por ejemplo: no se puede tirar la carta de “remate al arco”, si se está en posición de defensa. Es posible elegir, por ejemplo: “pase corto” o “pase largo”.



-La jugada correcta acercará la pelota al arco rival, buscando la carta de Gol, que le permita hacer un tanto.

-Una vez que las cartas se bajan para hacer la jugada, se van acumulando en una pila de descarte, sobre la mesa.



-A continuación, es el turno del oponente. Buscará entre sus 5 cartas una jugada que le sea conveniente para responder a la jugada de su rival procediendo de la misma manera que el primer jugador.



-Cuando ambos equipos usaron todas sus cartas, se reparte una nueva mano de 5 cartas para cada uno y el juego continúa.



RECAMBIO: Si en su turno el jugador no tiene ninguna carta válida para actuar, usará su turno para bajar cualquiera de sus cartas a la pila de descarte y tomar para sí una nueva carta del mazo que está sobre la mesa.

Atención: La acción de recambio puede repetirse sólo 3 veces consecutivas por jugador. Si algún jugador no puede hacer ningún movimiento después de 3 intentos, automáticamente todas las cartas (las propias y las del rival) vuelven al mazo. Se baraja nuevamente y el juego continúa, cambiando entonces la posesión de la pelota.



POSESIÓN:

-Al comenzar el partido, la pelota la tiene el jugador que fue sorteado para comenzar. A medida que el juego se desarrolla y los participantes bajan sus cartas, el jugador puede perder la pelota y de la misma forma que en un partido real, cambia la posesión del balón. Esto dependerá de cómo juegue sus cartas el rival y cuán astuto sea para usarlas en el momento oportuno.

-El jugador que esté en posesión de la pelota será el que tiene la posibilidad de bajar una carta para hacer la siguiente jugada.

ZONAS:

-Una vez que el jugador elige su arco, la primera zona más cercana a él, es su zona de defensa. A su vez, ésta es la zona de ataque del rival. Por lo cual las jugadas posibles serán diferentes para cada jugador según la posición en la que se encuentre la pelota.





MOVIMIENTO DE LA PELOTA:



-La ficha de pelota marca en el tablero la posición actual de la pelota, para recordar cuáles son las jugadas posibles de realizar.

-Las cartas de pase mueven la pelota entre zonas.

-Las jugadas de gol sólo se pueden hacer desde la zona de ataque.

-Hay 3 categorías de Cartas principales: OFENSIVAS, DEFENSIVAS y ESPECIALES (la pelota se mueve o cambia de posesión según estas categorías).

OFENSIVAS

DEFENSIVAS

ESPECIALES

CARTAS PRINCIPALES (40):

USAR LAS CARTAS CORRECTAMENTE DEPENDERÁ DE:



QUE EQUIPO POSEE LA PELOTA.













EN QUE ZONA DE LA CANCHA ESTÉ
LA PELOTA/PEÓN AL MOMENTO DE LA JUGADA.

CARTAS OFENSIVAS:



PARA AVANZAR O CONVERTIR UN GOL.

-  **REMATE AL ARCO (3):** DISPARO DESDE ZONA DE ATAQUE. GOL SI EL Oponente NO SE DEFIENDE.
-  **CABECEO AL ARCO (2):** JUGADA AÉREA, PUEDE USARSE EN ZONA DE ATAQUE. FINALIZA EN GOL SI EL Oponente NO DEFIENDE.
-  **TIRO LIBRE DIRECTO (2):** TIRO DIRECTO AL ARCO. SE UTILIZA EXCLUSIVAMENTE DESDE LA ZONA DE ATAQUE. PUEDE TERMINAR EN GOL SI EL Oponente NO DEFIENDE.
-  **PASE CORTO (5):** AVANZA 1 ZONA EN EL TABLERO.
-  **PASE LARGO (4):** AVANZA 2 ZONAS EN EL TABLERO.
-  **PASE FILTRADO (2):** AVANZA DIRECTO A LA ZONA DE ATAQUE, DESDE CUALQUIER ZONA DEL TABLERO.
-  **PASE FILTRADO + PENAL (1):** AVANZA DIRECTO A LA ZONA DE ATAQUE, DESDE CUALQUIER ZONA DE PASE, PERO EL EQUIPO CONTRARIO HA COMETIDO UN PENAL INTENTANDO BLOQUEARLO. TIENE DERECHO A JUGAR UNA CARTA DE PENALES: TOMA UNA CARTA DE LA PILA DE CARTAS DE PENAL (ES LA POSIBILIDAD DE CONVERTIR UN GOL) SOLO PUEDE SER ANULADA POR LA CARTA “OFFSIDE”.
-  **CENTRO AL ÁREA (2):** AVANZA DIRECTO A ZONA DE ATAQUE, SI SE ENCUENTRA EN ZONAS DE PASE.
-  **GAMBETA (1):** ELUDE CARTAS DEFENSIVAS (ROBO, FALTA, DESPEJE). NO HACE GOL. MANTIENE POSESIÓN SIN AVANZAR EN EL TABLERO.
-  **¡GOLAZOOO! (1):** GOL DESDE CUALQUIER PARTE DEL CAMPO. SOLO PUEDE SER ANULADA POR LA CARTA “OFFSIDE”.

CARTAS DEFENSIVAS:



PARA EVITAR UN GOL O CONSEGUIR LA POSESIÓN DE LA PELOTA.

 **ATAJO DEL ARQUERO (2):** DETIENE CUALQUIER REMATE O CABEZAZO. LA PELOTA CAMBIA DE POSESIÓN.

 **TIRO DESVIADO (1):** EL DISPARO SE VA AFUERA. LA PELOTA CAMBIA DE POSESIÓN.

 **PELOTA AL CÓRNER (2):** EVITA EL GOL, PERO EL ATACANTE MANTIENE LA POSESIÓN DESDE ZONA DE ATAQUE. PARA SALIR DEL CÓRNER, SE NECESITA UNA CARTA DE “PASE” O DE “CENTRO AL ÁREA”.

 **DESPEJE (2):** REPELE CUALQUIER AVANCE O DISPARO AL ARCO Y RETROCEDE 1 ZONA. EL ATACANTE MANTIENE LA POSESIÓN.

 **FALTA (2):** USADA PARA DETENER EL AVANCE DEL RIVAL, AUNQUE COMETIENDO UNA INFRACCIÓN. EL ATACANTE MANTIENE LA POSESIÓN DEL BALÓN Y CONTINÚA TIRANDO CUALQUIER CARTA DE PASE O DE ATAQUE.

CARTAS ESPECIALES:



SE UTILIZAN EN CUALQUIER ZONA, SEGÚN TU MEJOR ESTRATEGIA.

 **ROBO DE BALÓN (4):** RECUPERACIÓN LIMPIA. LA PELOTA CAMBIA DE POSESIÓN.

 **TARJETA AMARILLA (2):** EL JUGADOR AFECTADO JUEGA EL RESTO DE LA RONDA CON UNA CARTA MENOS.

 **TARJETA ROJA (1):** EL JUGADOR AFECTADO DEBE JUGAR EL RESTO DEL PARTIDO, CON SOLO 4 CARTAS (EN CADA RONDA SÓLO SE LE REPARTEN 4 CARTAS, HASTA QUE EL JUEGO TERMINE)

 **OFFSIDE (1):** ANULA CUALQUIER JUGADA DE GOL, INCLUYENDO “¡GOLAZOOO!”. SE PRODUCE UN CAMBIO DE POSESIÓN.

¡GOL!



-Cada vez que la pelota llega al arco rival, el jugador se anota 1 tanto y la pelota vuelve al centro del tablero. El próximo en bajar una carta será el jugador que recibió el gol.



Nota: En cada carta aparecen camisetas diferentes que explican la jugada de manera ilustrativa. Quien posea la carta será siempre el protagonista de la jugada, sin importar la camiseta que vista.

La presente guía se basa en una versión simplificada y adaptada de las reglas de juego del fútbol. Para que pueda ser disfrutado por jugadores de todas las edades y en todo lugar. Recordá que se pueden pactar antes del partido todos los cambios que creas divertido realizar. ¡Contactáte con nosotros y contanos cuál es tu forma favorita de jugar!

www.juegosimplas.com.ar

SILBATO FINAL:

- El partido termina cuando se han jugado los dos tiempos.
- Gana el partido quien haya convertido más goles.
- En caso de empate se pasa a la definición por penales.



CARTAS DE PENALES (10):



GOL (7)



ATAJO DE ARQUERO (1)



PEGÓ EN EL PALO (1)



TIRO DESVIADO (1)

LAS CARTAS DE PENALES, ESTARÁN RESERVADAS TAL Y COMO SE PREPARÓ AL COMIENZO DEL JUEGO, EN UNA PILA, BOCA BAJO. ESTAS CARTAS SE USARÁN EXCLUSIVAMENTE CUANDO SE PONGA EN JUEGO LA CARTA “PASE FILTRADO+PENAL” O PARA DEFINIR EL PARTIDO EN CASO DE UN EMPATE.

DEFINICIÓN POR PENALES:

Si durante la partida se han utilizado cartas de penal, estas vuelven al mazo de penales, se mezclan y se disponen en la mesa en una pila boca abajo para la siguiente definición:

-Por turnos cada equipo saca una carta, esperando obtener la carta de GOL y sumar tantos.

-Si el equipo levanta la carta "atajo del arquero", "Tiro desviado" o "Pegó en el Palo", no se suman goles.



EL PRIMER EQUIPO EN MARCAR 4 GOLES SERÁ EL GANADOR.

implaís

JUEGO DE CARTAS



para fanáticos del

FÚTBOL



CRACK

SEGUÍ EN CONTACTO CON IMPLÁS
¡Y DESCUBRÍ MUCHO MÁS!

WWW.JUEGOSIMPLAS.COM.AR
TIENDA.JUEGOSIMPLAS.COM.AR



EDAD RECOMENDADA: A PARTIR DE 6 AÑOS