



Para leer las reglas completas consulte el Reglamento.  
¿Preguntas? [info@soccertacticsWORLD.com](mailto:info@soccertacticsWORLD.com)

Traducido por Arturo Puig, Spain




**1. Movimiento de los peones:** Los peones pueden moverse en línea recta y/o en diagonal (en cualquier dirección). Los peones sólo pueden cambiar de dirección una vez durante el movimiento. Pueden moverse a través de sus compañeros de equipo pero no a través de los peones del otro equipo. Los peones defensivos (sin número) no pueden cruzar el medio campo.

(Regla 2)




**2. Movimiento del balón:** El balón se mueve como los peones. El balón puede moverse a través (por encima) de todos los jugadores de ambos equipos. El balón no puede volver hacia una fila o columna por la que ya ha pasado (el balón no hace movimientos extraños). (Regla 3)




**3. Jugada ofensiva:** El equipo que tiene el balón (**equipo Atacante**) tira un dado y mueve un peón (uno de los que no tiene el balón) el número exacto de espacios que indica el dado. El mismo equipo tira de nuevo el dado y mueve el balón el número exacto de espacios que indica el dado:

- Si el equipo-A pasa el balón directamente a un compañero de equipo (pase directo), puede tirar el dado y mover el balón de nuevo. Si el equipo-A hace un segundo pase directo, finaliza su turno. Entonces el **equipo Defensor** tira el dado y trata de hacer llegar un peón al mismo espacio para pelear por el balón.
- Si el Equipo-A envía el balón a un espacio vacío (sin peones), tira el dado de nuevo y trata de hacer llegar un peón a ese espacio para "hacerse con el balón". Si el Equipo-A se hace con el balón, el Equipo-D tira el dado y trata de llegar al mismo espacio para luchar por el balón. (Regla 4)




**4. Lucha por el balón:** Cuando el Equipo-D trae un peón a un espacio donde se encuentra un jugador rival con el balón, se disputan el balón inmediatamente. Ambos equipos tiran el dado. ¡El equipo con la tirada más alta gana la lucha! (si hay empate se tiran los dados de nuevo). Quien gane obtiene posesión del balón y comienza una nueva **Jugada Ofensiva**. Los peones defensivos (sin número) siempre suman +1 a su dado en una lucha. El portero siempre suma +2 a su dado en una lucha. (Regla 4D)




**5. Marcar:** ¡Cuando se da un pase directo a un compañero situado dentro del área se crea una ocasión de gol! Debe girarse la ruleta situada en el círculo central. ¡El balón indica un gol! Las banderas rojas indican un saque de esquina. El "1" representa un saque de portería. (Regla 5)

Si el balón se juega al interior del área y el Equipo-A se hace con él, el Equipo-D trata de llegar al mismo espacio para disputar el balón. ¡Si el Equipo-A gana la lucha, chuta a gol directamente! Si el Equipo-D gana la lucha, obtiene la posesión del balón y comienza una nueva **Jugada Ofensiva**.



**6. Saque de centro:** Si se marca un gol, los equipos se recolocan en las posiciones iniciales. El equipo que recibió el gol saca de centro. (Regla 1)

En el saque de centro (al principio de cada una de las dos partes o tras un gol) el balón se mueve primero y después el jugador intenta ir a por él. El saque de centro es diferente a una **Jugada Ofensiva** normal.



**7. Faltas:** Cuando se lucha por el balón, si un equipo saca un "6" y el otro un "1", ¡el equipo que ha sacado el uno ha cometido una falta! El peón que ha hecho falta recibe una tarjeta amarilla, y el otro equipo saca la falta. Si un peón recibe dos tarjetas amarillas durante un partido es expulsado y se coloca junto a su número en el tablero. Las tarjetas amarillas o rojas se colocan siempre junto al número del jugador amonestado, en la sección de faltas. (Regla 9)

**¡ATENCIÓN! Este juguete contiene piezas pequeñas que pueden suponer riesgo de asfixia. No es adecuado para niños menores de 3 años.**