EDAD 5+ | 2 JUGADORES | DOS TIEMPOS 5 MINUTOS CADA UNO

MADE IN USA

EL JUEGO DE FUTBOL MÁS EMOCIONANTE

T-SOCCER®

BY TORINO®

OBJETIVO DEL JUEGO

Anotar la mayor cantidad de goles posible en dos tiempos por uno de los jugadores. El tiempo se medirá con un reloj de arena (incluido) aproximadamente 5 minutos por tiempo.

NOTA: Si el juego termina en empate, el ganador puede determinarse mediante una ronda de penales. La ronda de penales consiste en 5 penales por cada jugador en sus áreas, los penales son alternos y el que tenga el mayor número de goles ganará (ver la sección de ejecución de penales). Si el empate persiste, continúe los penales hasta que uno de los jugadores falle.

CONTENIDO

- Tablero de Juego de 17”x24” (Cancha de Fútbol)
- 2 Porterías Plegables
- 2 Fichas (piezas) de colores diferentes (que representan 1 portero por equipo)
- 2 Dados de colores diferentes (1 por equipo)
- Balón de Fútbol con lanzador
- Reloj de Arena (aprox. 5 minutos por tiempo)
- Reglas del Juego

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO

- Comience el juego con cada jugador eligiendo un equipo (coloque la cancha en su lugar)
- Cada jugador debe colocar el portero en su lado respectivo de la cancha
- Mueva la ficha del portero dentro de la zona de portería
- Cada jugador debe seleccionar un color de dado diferente
- Coloque el balón en el medio de la cancha (el lanzador del balón solo se acciona cuando hay GOL)
- Para comenzar el juego, gire el temporizador para comenzar el primer tiempo. (Verifique que el temporizador tenga toda la arena en el lado correspondiente)

DURACIÓN DEL PARTIDO

El juego tiene una duración total de diez minutos, en dos periodos de cinco cada uno aproximadamente, controlados por un reloj de arena (incluido). El reloj tiene en sus extremos el rotulo para el primer y segundo tiempo.

COMO SE JUEGA

¡Listo para comenzar el juego! Antes de colocar a contar el reloj, los dados deben ser lanzados por cada jugador, y el que lance el número más alto comienza el juego (el reloj de arena debe ser activado por la cara correspondiente al primer tiempo).

El jugador que inicia tiene derecho a dos lanzamientos con su dado (el dado tiene las opciones de los números 1 al 6). Al hacer el primer lanzamiento, el número que sale indica la posición del balón en el lado de la cancha del jugador atacante. Coloque el balón en la camisa que coincida con el número que salga en el dado. *NOTA: Antes de ejecutar el segundo lanzamiento, el jugador opuesto (defensor) debe colocar su ficha de portero en el lado de pares o impares de su área de portería.*

INSTRUCCIONES PARA CADA NÚMERO

1. Si el dado cae en el número (1), el jugador que tira pierde el turno y debe pasarlo al oponente.
2. Si el dado cae en el número (2), esto resulta en una falta propia, se le da un tiro penal al jugador contrario (ver la sección de ejecución de penales).
3. Si el dado cae en el número (3), el balón va a la camiseta #3, dando como resultado un pase directo a la camisa #9. En esta posición, el jugador atacante tiene un segundo lanzamiento. El segundo lanzamiento debe caer en los números (3, 4, 5, o 6). *NOTA: Antes de ejecutar el segundo lanzamiento, el jugador opuesto (defensor) debe colocar su ficha de portero en el lado de pares o impares de su área de portería.*

   El atacante ejecuta su segundo lanzamiento (diferentes escenarios):

   a. Si el dado cae en el número (4 o 6) y el jugador defensor tiene su ficha de portero en el área de pares, el tiro es tapado y se envía a un tiro de esquina. Esto le otorga al jugador atacante un tercer lanzamiento desde la esquina (ver ejecución de tiro de esquina).
   b. Si el dado cae en el número (3 o 5) y el jugador defensor tiene su ficha de portero en el área de impares, el tiro es tapado y se envía a un tiro de esquina. Esto le otorga al jugador atacante un tercer lanzamiento desde la esquina (ver ejecución de tiros de esquina).
   c. Si el dado cae en el número (4 o 6) y el jugador defensor tiene su ficha de portero en el área de impares, ¡El jugador anota un GOL! El defensor colocará el balón en el medio de la cancha y reanudará el juego con su turno.
   d. Si el dado cae en el número (3 o 5) y el jugador defensor tiene su ficha de portero en el área de pares, ¡El jugador anota un GOL! El defensor colocará el balón en el medio de la cancha y reanudará el juego con su turno.
   e. Si el dado cae en el número (1 o 2), el tiro se desvía, el jugador defensor colocará el balón en saque de meta y reanudará el juego con su turno.

4. Si el dado cae en el número (4), el balón va a la camisa #4, lo que da como resultado un pase directo a la camisa #7. En esta posición, el jugador atacante tiene un segundo lanzamiento. El segundo lanzamiento debe caer en el número (3 o 6). *NOTA: Antes de ejecutar el segundo lanzamiento, el jugador opuesto (defensor) debe colocar su ficha de portero en el lado de pares o impares de su área de portería.*

   El atacante ejecuta su segundo lanzamiento (diferentes escenarios):

   a. Si el dado cae en el número (6) y el jugador defensor tiene su ficha de portero en el área de pares, el tiro es tapado, el jugador defensor colocará el balón en saque de meta y reanudará el juego con su turno.
   b. Si el dado cae en el número (3) y el jugador defensor tiene su ficha de portero en el área impar, el tiro está bloqueado, el jugador defensor colocará el balón en el tiro de meta y reanudará el juego con su turno.
   c. Si el dado cae en el número (6) y el jugador defensor tiene su ficha de portero en el área de impares, ¡El jugador anota un GOL! El defensor colocará el balón en el medio de la cancha y reanudará el juego con su turno.
   d. Si el dado cae en el número (3) y el jugador defensor tiene su ficha de portero en el área de pares, ¡El jugador anota un GOL! El defensor colocará el balón en el medio de la cancha y reanudará el juego con su turno.
   e. Si el lanzamiento cae en los números (1, 2, 4, o 5) el tiro es desviado, el jugador defensor colocará

el balón en saque de meta y reanudará el juego con su turno.

5. Si el dado cae en el número (5), el balón va a la camisa #5, dando como resultado una primera opción pase directo a la camisa #8 (con opciones de lanzamiento para el 2 o 5) o la segunda opción es un pase directo a la camisa #10 (con opciones de lanzamiento para el 1 o 4).

Opción de pase en la camiseta #8 - El atacante ejecuta su segundo lanzamiento (escenarios diferentes):

a. Si el dado cae en el número (2) y el jugador defensor tiene su ficha de portero en el área de pares, el tiro es tapado, el jugador defensor colocará el balón en saque de meta y reanudará el juego con su turno.
b. Si el dado cae en el número (5) y el jugador defensor tiene su ficha de portero en el área de impares, el tiro es tapado, el jugador defensor colocará el balón en saque de meta y reanudará el juego con su turno.
c. Si el dado cae en el número (2) y el jugador defensor tiene su ficha de portero en el área de impares, ¡El jugador anota un GOL! El defensor colocará el balón en el medio de la cancha y reanudará el juego con su turno.
d. Si el dado cae en el número (5) y el jugador defensor tiene su ficha de portero en el área de pares, ¡El jugador anota un GOL! El defensor colocará el balón en el medio de la cancha y reanudará el juego con su turno.
e. Si el dado cae en el número (1, 3, 4, o 6) el tiro se desvía, el jugador defensor colocará el balón en saque de meta y reanudará el juego con su turno.

Opción de pase en la camiseta #10 - El atacante ejecuta su segundo lanzamiento (escenarios diferentes):

a. Si el dado cae en el número (4) y el jugador defensor tiene su ficha de portero en el área de pares, el tiro es tapado, el jugador defensor colocará el balón en saque de meta y reanudará el juego con su turno.
b. Si el dado cae en el número (1) y el jugador defensor tiene su ficha de portero en el área de impares, el tiro es tapado, el jugador defensor colocará el balón en saque de meta y reanudará el juego con su turno.
c. Si el dado cae en el número (4) y el jugador defensor tiene su ficha de portero en el área de impares, ¡El jugador anota un GOL! El defensor colocará el balón en el medio de la cancha y reanudará el juego con su turno.
d. Si el dado cae en el número (1) y el jugador defensor tiene su ficha de portero en el área de pares, ¡El jugador anota un GOL! El defensor colocará el balón en el medio de la cancha y reanudará el juego con su turno.
e. Si el dado cae en los números (2, 3, 5, o 6) el tiro se desvía. El jugador defensor colocará el balón en saque de meta y reanudará el juego con su turno.

6. Si el dado cae en el número (6), el jugador atacante recibe una falta grave del defensor dando un cobro de tiro penal (ver la sección de ejecución de penales).

EJECUCIÓN DE PENALES

Coloque el balón en el área de tiro penal del oponente. El jugador que ejecuta los penales tiene seis opciones en el dado. Antes de ejecutar el lanzamiento, el jugador contrario (defensor) debe colocar su ficha de portero en el lado de impares o pares de su área de portería.

Escenarios de Penales:

a. Si el dado cae en los números (2, 4, o 6) y el jugador defensor tiene su ficha de portero en el área de impares, ¡El jugador anota un GOL! El defensor colocará el balón en el medio de la cancha y reanudará el juego con su turno.
b. Si el dado cae en los números (1, 3, o 5) y el jugador defensor tiene su ficha de portero en el área de pares, ¡El jugador anota un GOL! El defensor colocará el balón en el medio de la cancha y reanudará el juego con su turno.
c. Si el dado cae en los números (2, 4, o 6) y el jugador defensor tiene su ficha de portero en el área de pares, el tiro es tapado, el jugador defensor colocará el balón en saque de meta y reanudará el juego con su turno.
d. Si el dado cae en los números (1, 3, o 5) y el jugador defensor tiene su ficha de portero en el área de impares, el tiro es tapado, el jugador defensor colocará el balón en saque de meta y reanudará el juego con su turno.

EJECUCION DE TIROS DE ESQUINA

El tiro de esquina solo se genera cuando el portero defensor tapa una opción al atacante, en su segundo lanzamiento ejecutado desde la posición de la camiseta #9 (solo se da el tiro de esquina desde esta posición).

Escenarios de Tiros de Esquina:

a. Si el portero tapa el lanzamiento en la zona de números pares, el tiro es desde la e esquina derecha del atacante (opciones en la bandera de esquina #4 5).

- **i.** Si el dado cae en el número (4) y el portero defensor tiene su ficha en el área de pares, el tiro es tapado, el jugador defensor colocará el balón en saque de meta y reanudará el juego con su turno.
- **ii.** Si el dado cae en el número (5) y el portero defensor tiene su ficha en el área de impares, el tiro es tapado, el jugador defensor colocará el balón en saque de meta y reanudará el juego con su turno.
- **iii.** Si el dado cae en el número (4) y el portero defensor está ubicado en el área de impares, ¡El jugador anota un GOL! El defensor colocará el balón en el medio de la cancha y reanudará el juego con su turno.
- **iv.** Si el dado cae en el número (5) y el portero defensor está ubicado en el área de pares, ¡El jugador anota un GOL! El defensor colocará el balón en el medio de la cancha y reanudará el juego con su turno.

b. Si el portero tapa el lanzamiento en la zona de números impar, el tiro es desde la esquina izquierda del atacante (opciones en la bandera de esquina #1, 6).

- **i.** Si el dado cae en el número (6) y el portero defensor está ubicado en el área de pares, el tiro es tapado, el jugador defensor colocará el balón en saque de meta y reanudará el juego con su turno.
- **ii.** Si el dado cae en el número (1) y el portero defensor está ubicado en el área de impares, el tiro es tapado, el jugador defensor colocará el balón en saque de meta y reanudará el juego con su turno.
- **iii.** Si el dado cae en el número (6) y el portero defensor está ubicado en el área de impares, ¡El jugador anota un GOL! El defensor colocará el balón en el medio de la cancha y reanudará el juego con su turno.
- **iv.** Si el dado cae en el número (1) y el portero defensor está ubicado en el área de pares, ¡El jugador anota un GOL! El defensor colocará el balón en el medio de la cancha y reanudará el juego con su turno.

Escanear Código QR

Visítenos en línea **T-SOCCER.COM**
Encuéntranos en @tsoccergame

⚠ ADVERTENCIA:
PELIGRO DE ASFIXIA – Piezas pequeñas que no son para niños menores de 3 años o cualquier persona que tenga tendencia a colocar objetos no comestibles en la boca.

HECHO EN USA BY TORINO SPORTS
12225 SW 128TH ST, UNIT 105 | MIAMI, FL
PREGUNTAS? INFO@T-SOCCER.COM

MADE IN USA

Registrado po Torino Sports. El diseño original y distintivo del juego de mesa, su logotipo, etiquetas de empaque, así como el proceso de juego y las reglas son marcas registradas de Torino Sports, para su juego de intercambio de propiedades y equipo de juego. ©2020 Torino Sports. Todos los derechos reservados. Antes de usar su sistema, lea cuidadosamente los peligros de advertencia del juego.

DESCARGUE ESTAS REGLAS EN OTROS IDIOMAS **T-SOCCER.COM/RULES**