



VERSIÓN 1.0

LOCAL O VISITANTE

Se decidirá quién juega de local o visitante con **CARA o CRUZ o PARES y NONES**. Quién gane será el jugador local y quien pierda será el jugador Visitante.

1. REPARTO DE JUGADORES / PABELLÓN / COLEGIO

1. Cartas Jugadores:
 - a. Se colocarán 3 jugadores boca abajo y el equipo local elegirá el primero, así hasta completar el quinteto inicial y se irán turnando para elegir cromos entre local y visitante.
 - b. Se recomienda colocar a los jugadores en su posición en caso de un jugador no se encuentre en su posición se le sacará tarjeta Amarilla y supondrá en la primera ronda que se les restará el dado de número con la puntuación que toque en caso de tener a más de un jugador fuera de posición se saca la tarjeta Roja y se tirarán dos dados de número para saber la puntuación que se le resta en la primera ronda..
2. Pabellón o Colegio:
 - a. Esta será la primera carta especial que se descubra boca arriba. El Jugador local elegirá en qué campo quiere jugar y tendrá que elegir si opta por la carta Pabellón o la de Colegio durante esa partida.



2. ELECCIÓN DE CARTAS ESPECIALES. 3 VARIANTES

2ª VARIANTE

Las cartas especiales se asignarán al inicio de la partida una vez repartidas las cartas de jugadores y Pabellón y podrás utilizar un máximo de 2 cartas especiales en cada ronda.

1. **Patrocinador** – Se colocan los patrocinadores boca abajo en la bandeja, y el local elige con cual jugar. El visitante escoge a continuación.
 - a. Correspondiente a la jugada 0. Se podrá utilizar en todas las partidas.
2. **Suerte** – Se colocan las cartas de Suerte. Se colocan boca abajo en la bandeja y el Local escoge con cual jugar (Podrán elegir un máximo de 4 cartas).
3. **Árbitro** – Se colocarán las carta de árbitro boca abajo y el Visitante escoge con cual se queda
4. **Entrenador / Director deportivo / CEO** - Se colocan las cartas de Entrenador / Director deportivo / CEO. Se colocan boca abajo en la bandeja y el local escoge con cual jugar.
 - a. Si has tenido suerte y tienes un entrenador podrás utilizar esta carta para realizar un cambio con las cartas que tengas en el banquillo.
5. **Escudo / Club o entidad** - Se colocan las cartas de Escudo / Club o Entidad Se colocan boca abajo en la bandeja y el Visitante escoge con cual jugar.
6. **Todas Tus Pymes** - Se colocan las cartas de TTP. Habrá 4 pymes, se colocan boca abajo y el Local empezará escogiendo.
7. **Asociación** - Se colocan las cartas de Asociación, habrá 3 Asociaciones, se colocan boca abajo y el visitante empezará escogiendo.
8. **VIP** – Se podrá utilizar en un enfrentamiento añadiendo la carta correspondiente al icono que tenga.



3. MODOS DE JUEGO. NIVEL BÁSICO

El jugador local elegirá con qué jugador va a querer empezar atacando y a quién se va a enfrentar.

Se elegirá la puntuación con la que se juega tirando el dado de colores y el color que toque es con el que se jugará.

A continuación, tirará el dado de números y se sumará la puntuación del dado a la del color que haya elegido.

Una vez que el primer jugador tira los dados elegirá si quiere utilizar las cartas especiales para sumarse más puntos.

El contrario empezará diciendo si quiere utilizar alguna carta especial antes de tirar los dados, una vez que haya elegido tirará los dados de colores y número para saber que puntuación ha obtenido.

Aclaración de color en las puntuaciones para el deporte FUTSAL:

- Azul = Tiro
- Naranja = Regate
- Rojo = Velocidad

Una vez finalizada la primera ronda el rival elegirá el jugador que ataca y contra quién se enfrenta. Se irán turnando para saber quien ataca y a quién ataca una vez por equipo.

En la última ronda del juego el punto es doble es decir quién gane esa ronda se llevará dos puntos.

En caso de que un enfrentamiento quede en empate, se decidirá con un doble penalti y podrás elegir si tu padrino quieres que juegue o te quedas con tu jugador. Los padrinos / padrinos pueden pertenecer a otros deportes diferentes.

GANADOR

Gana la partida quien consiga más goles después de haber disputado 5 enfrentamientos / rondas.