

“Jogo bonito”: anula cualquier carta de anulación de gol (incluido el VAR)... ¡nos gusta demasiado el fútbol!

4 CAMPO DE JUEGO

Las cartas de pase/gol se ponen delante del jugador. En caso de gol o de su anulación, las cartas se ponen a continuación en el “montón”. Las cartas de penalización se ponen en frente del jugador penalizado. Cuando ya no quedan cartas en el “banquillo”, se mezclan las cartas del “montón” y pasan a ser cartas del “banquillo”.

5 RECORDATORIO

GOL			
MARCAR	ANULAR		VALIDAR
	Jugador izquierda	Cualquier jugador	
3 pases y una carta “Tiro a portería”	Desviación o VAR	VAR	Jogo bonito
2 pases y una carta “Córner”	Cabezazo de salida o VAR	VAR	Jogo bonito
1 pase y una carta “Penalti”	Parada o VAR	VAR	Jogo bonito
1, 2 o 3 cartas pase y la carta “Público”	No se puede	No se puede	



Ref. Megasuperleague

Advertencia: no conviene para niños menores de 36 meses. Contiene piezas pequeñas.

MEGASUPERLEAGUE es un juego de B. Senior Expert S. L.
C/ Primavera 31. 28850 Torrejón de Ardoz.
www.queridosrecuerdos.com - Diseñado y fabricado en España.



MEGASUPERLEAGUE

¿Te gusta el fútbol? Defender, atacar, marcar goles, el “jogo bonito”... pues vivelo en casa, en familia o con amigos. ¡La emoción de un partido y muchas risas!

De 2 a 8 jugadores

Recomendado a partir de 6 años... hasta 106 años

Partidas de 20 minutos (o el tiempo que decidan los jugadores)

La caja incluye 12 pelotas representando cada una un gol y 105 cartas: 25 “1 pase”, 11 “2 pases”, 5 “3 pases”, 10 “Tiro portería”, 6 “Córner”, 3 “Penalti”, 5 “Desviación”, 3 “Cabezazo salida”, 1 “Parada”, 3 “Chupón”, 3 “Tarjeta amarilla”, 3 “Tarjeta roja”, 3 “Catenaccio”, 2 “Mercato”, 3 “Público”, 2 “Crack”, 3 “Entrenador top”, 3 “Jogo bonito”, 2 “Fraude”, 4 “VAR” y 5 cartas-resumen.

REGLAS DEL JUEGO

1 ¿QUIÉN GANA?

El que marca más goles en 20 minutos o el primero que llega a 5 goles.

2 ¿QUIÉN EMPIEZA?

Empieza el jugador más joven y se juega en el sentido de las agujas del reloj.

3 DESARROLLO DEL JUEGO

Cada jugador es un equipo y recibe 8 cartas al principio del juego. El resto de las cartas se pone boca abajo, en un montón que llamaremos “banquillo”.

3.1 JUGAR

El jugador tiene varias opciones:

- a) hacer uno o varios pases (cartas con marco gris).
- b) marcar un gol (cartas con marco verde).
- c) penalizar a otro equipo (cartas con marco rojo)
- d) cambiar de carta/s

a) Hacer uno o varios pases (cartas con marco gris)

Si el jugador tiene cartas “pase” (pero no tiene las cartas adecuadas para marcar un gol), puede hacer 1, 2 o 3 pases (pone estas cartas boca arriba de-

lante de él) y saca este mismo número de cartas del “banquillo”, para tener siempre 8 cartas en la mano. No se pueden hacer más de tres pases (¡nada de “tikitaka” improductivo!).

b) Marcar un gol (cartas con marco verde)

La base del fútbol son los pases para llegar a marcar un gol. Hay 4 formas de marcar un gol:

- Con 3 pases (tres cartas “1 pase”, una carta “1 pase” y una carta “2 pases” o una carta “3 pases”) y con una carta “Tiro a portería”.
- Con 2 pases (dos cartas “1 pase” o una carta “2 pases”) y una carta “Córner”.
- Con una carta “1 pase” y una carta “Penalti”.
- Con cualquiera de las cartas “1, 2 o 3 pases” y una carta “Público”.

Para marcar un gol, tiene que haber el número exacto de pases necesarios para cada tipo de gol.

c) Penalizar a otro equipo (cartas con marco rojo)

El jugador, en caso de no poder o querer marcar un gol ni hacer pases, puede atacar a otro equipo (el que quiera) de la forma siguiente:

“**Chupón**”: el jugador que recibe la carta perderá su próximo turno (pero podrá cambiar de carta/s).

“**Tarjeta amarilla**”: el jugador que recibe la carta perderá el turno sin tener derecho a cambiar de cartas.

“**Tarjeta roja**”: el jugador que recibe la carta perderá 2 turnos sin tener derecho a cambiar de cartas.

“**Catenaccio**”: el jugador que recibe esta carta solo puede marcar un gol de penalti, o con la carta “Público”, durante los 2 próximos turnos (sin embargo, este jugador atacado podrá anular el castigo con la carta “Entrenador top”). La carta “Catenaccio” pierde su valor con la carta “Público”.

“**Fraude**”: el jugador que recibe esta carta pierde todos sus goles (en el fútbol no vale todo...).

La carta se pone delante del jugador que recibe el castigo y sigue allí hasta que se termine el castigo.

d) Cambiar de carta/s

El jugador también puede elegir cambiar de carta/s (en vez de hacer pases, marcar un gol o atacar). Se pueden cambiar hasta tres cartas.

3.2 EN CASO DE INTENTO DE GOL: DEFENDER (CARTAS CON MARCO AZUL)

En caso de intento de gol de un jugador, el jugador de su izquierda (y solo él) puede defender y anular el gol de la manera siguiente:

- Con una carta “Desviación” o “VAR” para un “Tiro a la portería”.
- Con una carta “Cabezazo salida” o “VAR” para un “Córner”.
- Con una carta “Parada” o “VAR” para un “Penalti”.

Si el jugador de la izquierda no puede anular el gol, lo puede hacer cualquier otro jugador (por orden de jugada) con la tarjeta “VAR”. No se puede anular un gol que haya sido marcado con una carta “Público”.

3.3 VALIDACIÓN DE GOL

El jugador puede anular la carta “VAR” y las otras cartas de anulación de gol con la carta “Jogo bonito”, marcando así el gol. Si el gol no es anulado, el jugador coge una pelota, formalizando así que el gol es validado.

Después de cada jugada (por orden de juego) los jugadores ponen las cartas boca abajo en el nuevo “montón” y sacan del “banquillo” el mismo número de cartas jugadas (para siempre tener 8 cartas). Después (gol anulado o no), pasa a jugar el siguiente jugador. Cuando un jugador anula un gol (“Desviación”, “Cabezazo”, “Parada” o “VAR”), la anulación no se considera una jugada y por lo tanto el jugador que ha anulado no pierde su turno. Después del gol o de la anulación, juega el jugador a la izquierda del que acaba de jugar.

3.4 CARTAS “+” (CARTAS CON MARCO AMARILLO)

Existen 5 cartas para mejorar el juego, el jugador pone estas cartas boca arriba delante de él hasta que se termine la bonificación:

“**Mercato**”: el jugador puede cambiar hasta 3 de sus cartas (las que quiera) con cualquier jugador (sin ver previamente las del otro jugador).

“**Crack**”: en las 2 próximas jugadas, el jugador puede jugar dos veces seguidas cuando le toca jugar. Y no se le puede penalizar.

“**Público**”: el jugador puede marcar cualquier tipo de gol (hasta con “Catenaccio”) con 1, 2 o 3 pases y el gol no se puede anular.

“**Entrenador top**”: ningún jugador puede marcar un gol en el turno siguiente (los jugadores tienen que hacer pases, atacar o cambiar de cartas). La carta “Entrenador top” también cancela la carta “Catenaccio”.