

CONTENIDO DEL JUEGO

Si juegas con la camiseta de tu club o selección y/o las botas puestas, ya tienes un gol al empezar. ¡El fútbol es algo serio!

CONTENIDO:

180 tarjetas, 420 preguntas, 1 dado, 1 libreta, 1 lápiz.

Las **TARJETAS** están divididas en 6 categorías:

- R** **Récords y cracks:** récords y estadísticas de futbolistas de leyenda.
- C** **Clubs:** Historia de los clubs y de sus actuaciones destacadas en las ligas y copas.
- M** **Mundiales y Eurocopas:** historia de los Mundiales y de las Eurocopas.

- T Tiquitaca:** para testar la creatividad e intuición.
- F Fuera de juego:** anécdotas y frases divertidas del fútbol.
- + Más que fútbol:** cuando el fútbol es más que fútbol para bien... y algunas veces para mal.

Cada una de estas categorías está dividida en 3 niveles (cada jugador determinará en qué nivel quiere jugar en función de su edad y conocimientos de fútbol), excepto las categorías **Tiquitaca** y **Más que fútbol**, porque la creatividad y los valores en el fútbol no entienden de edad...

NIVELES:

- 1) Sabios:** historia del fútbol desde los primeros Mundiales.
- 2) Absoluta:** fútbol de los últimos 40 años.
- 3) Infantil:** fútbol reciente.

GUÍA DEL JUEGO

PREPÁRALO

Cada jugador determina su nivel (Sabios, Absoluta o Infantil). Se puede jugar de forma individual o por equipos. Baraja las tarjetas y coloca los montones por categorías bocabajo encima de la mesa.

EL JUEGO

¿Quién empieza?

Empieza el jugador más joven.

En tu turno

1. Tira el dado. El jugador situado a tu derecha (o enfrente si sois dos jugadores) cogerá una tarjeta de la categoría que indique el dado y te leerá en voz alta la pregunta correspondiente a tu nivel.

2. Tendrás que responder a la pregunta. Si lo haces correctamente, seguirás jugando hasta que aciertes tres tarjetas consecutivas (cada tarjeta representa un pase): entonces habrás marcado "gol". En ese caso, deja esa última tarjeta a tu lado (cada tarjeta a tu lado representa un gol) y descarta el resto. Tanto si metes gol como si fallas, el turno será para el siguiente jugador. Los turnos irán pasando en el sentido de las agujas del reloj.

¿Quién gana?

Ganará el jugador que primero marque 5 goles (tenga a su lado 5 tarjetas). También se puede determinar una duración y el que más goles marque en ese tiempo habrá ganado.