

11

Un juego de fútbol para 2 personas, de **Dieter Stein**.

MATERIAL

- Un tablero (el campo de fútbol)
- 2 x 10 fichas (jugadores)
- 2 fichas de portero
- 1 balón (blanco)
- 1 dado verde
- Un reloj o cronómetro (no incluido)

OBJETIVO

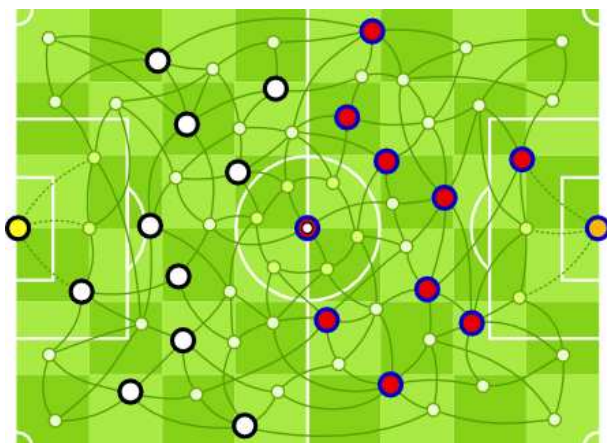
Se establece una duración del partido (se recomienda 2x20 minutos). Tras la primera parte, los jugadores intercambian sus puestos. El que marque más goles gana la partida.

PREPARACION

Se coloca el tablero en el centro de la mesa. Los jugadores deciden en que lado juegan y su equipo.

Primero, cada jugador coloca a su portero en la casilla de la portería.

Se determina el jugador inicial. Este toma el dado y coloca uno de sus jugadores (con el balón encima) en la casilla central. Entonces los jugadores se alternan colocando una ficha en una casilla libre de su lado del campo, excepto en las 7 centrales.



Ejemplo de preparación

Tras la preparación, los jugadores se alternan comenzando por el inicial.

JUGAR

En su turno, el jugador primero lanza el dado. El resultado representa los puntos de **movimiento** y **ataque**, que pueden distribuir libremente entre sus fichas (jugadores y/o portero).

Movimiento

Los futbolistas y porteros se mueven (con o sin el balón) de casilla en casilla a lo largo de las líneas que las conectan, sin cambiar de dirección donde éstas se cruzan. La casilla de la portería sólo puede estar ocupada por el portero de ese equipo.



Los puntos se pueden distribuir libremente.

Ataque

Los futbolistas sólo pueden atacar si no controlan el balón.

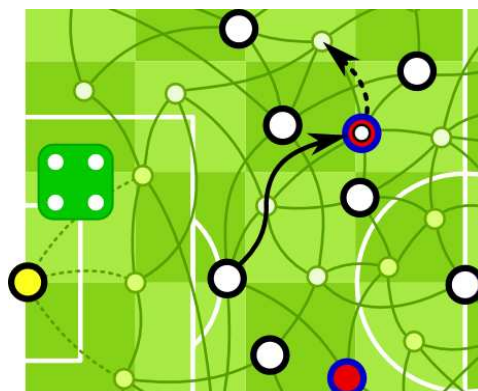
Atacar significa entrar en la casilla de un oponente y desplazarlo a una casilla libre adyacente. Siempre hay una casilla libre adyacente, ya que la casilla de donde llegó el atacante estará vacía.

Cada movimiento cuesta un punto. Robar el balón cuesta también un punto:

- Entrar en la casilla de un contrario = 1 punto
- Robar el balón a un contrario = 1 punto
- Mover al jugador contrario a una casilla adyacente = 1 punto

Por tanto, si un futbolista ataca a un contrario adyacente, necesitará 2 puntos, mas un tercero si el contrario tenía el balón.

Entrar en una casilla donde sólo está el balón y tomar posesión de él sólo cuesta 1 punto.



El futbolista blanco mueve 2 casillas (2 puntos) atacando al rojo, moviéndolo a una casilla adyacente (1 punto) y robándole el balón (1 punto) = 4 puntos.

Un movimiento no es posible si no se dispone de suficientes puntos. También pueden no utilizarse todos.

Porteros

Los porteros que están en su área (4 casillas oscuras) son especiales:

- **No pueden** ser atacados.
- Pueden atacar a otros futbolistas, tomar posesión del balón, recibir el balón de un compañero o parar un disparo. ¡Pero no pueden quedarse con él! Deben chutar el balón inmediatamente en el mismo turno a otro futbolista o casilla libre (ver 'chutar'). Esto significa también que un portero no puede atacar si se ha hecho un chute en el mismo turno.

Observa que los porteros que estén fuera de su área se comportan como futbolistas normales. Pueden tener el balón y ser atacados. Pero si vuelven a su área, las reglas de portero se aplican. Esto puede implicar que un portero no pueda volver a su área porque controla el balón si ha sido chutado en ese turno.

Chutar

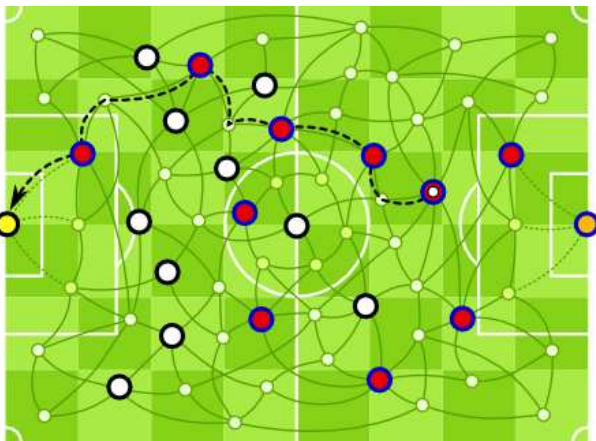
Sólo una vez por turno se puede chutar el balón. Esta acción no consume puntos.

El futbolista que controla el balón puede chutarlo a 1 o 2 casillas de distancia (estos balones de alta tecnología hacen a veces curvas extrañas). El balón no puede pasar a través de una casilla ocupada por un contrario, ya que esto terminaría el chute. El balón puede chutarse a un espacio vacío.

Chutes en serie

Si el balón llega a una casilla ocupada por un compañero, está permitido volver a chutar de nuevo (1 o 2 casillas) mientras el balón esté en posesión del mismo equipo. El último chute puede dirigirse a la portería contraria (pero sólo 1 espacio, como se indica en 'Marcar gol').

No está permitido chutar, mover y chutar de nuevo. Pero si mover, chutar y mover de nuevo.



El equipo rojo juega el balón. Tras 4 pases, puede dispararse a puerta.

Marcar gol

Para marcar un gol, el futbolista que controla el balón debe disparar desde uno de los 3 espacios de área contraria.

Si el portero no está en la portería, el gol es automático.

Pero si el portero está en la portería, puede intentar parar el tiro. Para ello el atacante coge el dado (se descartan el resto de puntos del turno) y lo coloca sobre la mesa en secreto


cubriéndolo con la mano. Ahora el jugador contrario debe decir en voz alta '¡Bajo!' '¡Medio!' o '¡Alto!'.

El portero para el balón si la respuesta es correcta:

- **Bajo:** números 1 o 2
- **Medio:** números 3 o 4
- **Alto:** números 5 o 6

Ejemplo:

Portero dice: "¡Alto!" +  = Para el disparo

Portero dice: "¡Bajo!" +  = ¡Gooooool!

Si se para el balón, el portero toma posesión del balón y su propietario toma el dado para jugar el siguiente turno. Recuerda que el portero no puede quedarse con el balón.

Si se marca gol, todos los futbolistas que están...

- En el campo contrario o
- En el área central (7 espacios)

...se retiran del tablero. Entonces, primero los jugadores colocan a sus porteros en las porterías si no lo están. Después el jugador que ha recibido el gol toma el dado, coge uno de sus futbolistas de fuera del campo (o del campo, si no hay ninguno fuera) y lo coloca en el centro con el balón encima. Finalmente, comenzando con el jugador que ha marcado, se colocan alternativamente en el tablero (cada uno en su zona y sin ocupar las casillas del área central). Si uno de los jugadores ya ha colocado todos sus futbolistas, el otro continúa hasta que todos están colocados.

FIN DEL PARTIDO

Trascurridos los 20 minutos, los jugadores siguen jugando hasta que se lanza un 1. Esta tirada se descarta y se retiran todos los futbolistas del tablero. Los jugadores intercambian sus puestos (cambio de campo) y comienza la segunda parte, con idéntica preparación a la antes explicada. El jugador que comenzó en la primera parte ahora es segundo.

Tras otros 20 minutos (y, de nuevo, el lanzamiento de un 1) el partido termina. Gana el que haya marcado más goles. Los partidos pueden acabar en empate. Si quieres desempatar, puedes jugar dos tiempos extra de 5 minutos, y si persiste el empate, una tanda de penaltis.

TANDA DE PENALTIES

Cada jugador tiene 5 tiros, que se realizan alternativamente. Los jugadores seleccionan 5 de sus futbolistas y colocan al primero en la posición de penalty. Se tira a puerta como de costumbre. El que más goles consiga tras estos 10 lanzamientos gana. Si persiste el empate, se continúa hasta que uno de los 2 consiga una ventaja de 2 goles.

¡Que gane el mejor!