

REGLAS DE JUEGO



www.paniniadrenalyn.com.ar

1 CREA TU EQUIPO

Antes del inicio del partido con Adrenalyn XL, debes crear tu equipo. Necesitas 14 jugadores; 11 titulares y tres suplentes. Cada equipo debe tener un arquero y un máximo de cinco jugadores por cada línea.

2 ELIGE TU SISTEMA DE JUEGO

Después de haber elegido a tus jugadores, debes crear tu sistema de juego (ej. 4-4-2, 4-3-3, 3-5-2, etc.). Intenta crear el sistema que mejor se adapte a tus jugadores. Si tienes abundancia de buenos defensores utiliza un sistema más defensivo, si por el contrario elegiste muchos delanteros, arma un sistema más ofensivo.

FORMACIÓN
4-4-2



4 EMPIEZA EL PARTIDO

Los jugadores deberán enfrentar los valores de las cartas elegidas. La carta que tiene el valor más alto marca un gol e inicia el próximo enfrentamiento. Las cartas que han sido elegidas para ese nuevo enfrentamiento no pueden ser utilizadas de nuevo durante la partida y son colocadas al lado del campo de juego.

Si las puntuaciones de las dos cartas utilizadas en el enfrentamiento son iguales el desempate se decide a través del valor que aparece en la parte inferior de todas las cartas y que corresponde a la suma total de las puntuaciones de ataque, defensa y control de juego de cada jugador. Si este valor de suma total también termina en empate, las dos cartas serán descartadas y ningún jugador vence el enfrentamiento. Cuando los jugadores han elegido sus equipos, el lanzamiento de una moneda al aire decide quién empieza.



El ganador del sorteo elige una de sus cartas y, sin mostrarla al adversario, decide si ataca, defiende o si elige la opción del control del juego. A su vez, el rival elige una de sus cartas y, sin mostrarla al adversario, la utiliza en defensa, en ataque o utiliza la puntuación del control del juego. **Muy importante:** Si el primer jugador ataca, el adversario deberá defenderse y viceversa. Si el primer jugador utiliza la puntuación del control del juego, su rival deberá responderle con esa misma puntuación.



HAZ UN CAMBIO

Recordá que como en un partido de verdad, los suplentes pueden darte la victoria en los últimos segundos, ¡pero debes utilizarlos de manera eficaz! Los cambios deben hacerse al inicio de un enfrentamiento, antes de elegir la carta de un delantero, de un medio o de un defensa.

Nota: Debes descartar siempre la carta que has reemplazado.

ESCUDOS CON BONUS

Los escudos de los equipos pueden aportarte un bonus especial. Al inicio de la partida, junto a los 11 titulares y los 3 suplentes, puedes elegir el escudo del equipo que tú desees. Lo puedes utilizar en un enfrentamiento (¡solo uno!) durante una partida. Debes colocarlo encima de la carta del jugador cuando aún no ha sido descubierta (antes de iniciarse un enfrentamiento) y, si el escudo coincide con el equipo del jugador elegido, sumará tres puntos a los del valor que hayas elegido para el enfrentamiento con la carta de tu rival. Si el escudo no coincide con el equipo del jugador, entonces sumarás solo un punto en ese enfrentamiento.

LIGA PROFESIONAL DE FÚTBOL



5 PENAL

Una vez por partida el arquero puede cometer un foul. **Nota:** Esto sólo es posible para el jugador que debe defenderse y que aún no ha mostrado su carta. En este caso, se señala un penal. Todas las tarjetas tienen un símbolo que representa el tiro al arco y los arqueros, uno que representa la atajada. Cuando enfrentas a las dos tarjetas imagina que estás sobreponiendo ambos íconos y sabrás si el jugador ha marcado gol o si el arquero ha atajado el disparo.



¡TIRO, GOL!



¡ATAJADA!

Como alternativa, puedes jugar con la tarjeta de tu arquero en cualquier momento del partido, haciendo simplemente referencia a su valor en ataque o en defensa.

¿QUIÉN GANA EL PARTIDO?

Gana el partido quien sale ganador en el mayor número de enfrentamientos, y por lo tanto el que ha sumado más goles, una vez que han sido utilizadas todas las cartas.

¡PENAL!

¿QUIERES PROBAR LA EMOCIÓN DE UN ENFRENTAMIENTO RÁPIDO Y EXCITANTE? ¡ENTONCES JUEGA A LOS LANZAMIENTOS DE PENALES!

- Cada jugador selecciona un arquero y cinco pateadores de penales.
- Cada jugador deja descubierta la carta del arquero y mezcla las de sus cinco pateadores, formando después con ellas un mazo cubierto.
- El lanzamiento de la moneda decide quién empieza.
- El ganador toma la primera carta de su mazo y confronta el lugar en el que está el símbolo de tiro de su pateador con el símbolo que indica el espacio que ataja el arquero adversario.
- Si el jugador supera el espacio cubierto por el arquero es gol, en caso contrario es penal atajado. Los lanzamientos se hacen de manera alterna y se contabilizan como en un partido auténtico.
- Si el jugador supera el espacio cubierto por el arquero es gol, en caso contrario es penal atajado. Los lanzamientos se hacen de manera alterna y se contabilizan como en un partido auténtico.
- Quien falla primero, antes o después de que su rival haya marcado, pierde el partido.

3 PREPARADO PARA EMPEZAR

Coloca las cartas boca abajo en el espacio indicado sobre el tablero de juego: los defensores en la defensa, los mediocampistas en el medio y los delanteros en la delantera. En el dorso de cada carta está marcada la posición que ocupa cada jugador. Durante la partida no está permitido mirar tus cartas en juego ni tampoco las de tu adversario.

¿AMISTOSO O CAMPEONATO?

Antes del inicio del partido los dos adversarios deben decidir si se juega para ganar la carta del adversario (Campeonato) o sólo por pura diversión (Amistoso). En el primer caso, el vencedor de cada turno se queda la carta del adversario. Si se está jugando un amistoso, una vez que hayas utilizado la carta ésta queda simplemente descartada.

ESCUDO DEL EQUIPO



- Nº DE CARTA
- SÍMBOLO DE TIRO
- VALOR EN DEFENSA
- CONTROL DE JUEGO
- VALOR EN ATAQUE
- SUMA TOTAL
- NOMBRE
- POSICIÓN

IMPRESO EN ARGENTINA