

CÓMO JUGAR

Dos capitanes, por turnos, **ficharán al resto de jugadores** hasta que no quede nadie sin equipo. Sorteád cuál de los dos equipos será siempre el que empiece leyendo las fases del juego.

Hay **cinco fases** (calentamiento, primer tiempo, descanso, segundo tiempo, prórroga) y **una ronda final de penaltis**. Sacad todas las tarjetas, barajadlas por fases y colocadlas sobre la mesa.

Esta será la táctica hasta los penaltis:

- ✕ El capitán del primer equipo **lee las normas** en cada una de las fases.
- ✕ Un jugador de su equipo coge la primera tarjeta y elige **una de las dos opciones de la cara que está boca abajo**.

✕ Cada equipo juega **dos tarjetas seguidas** en cada fase y pasa el turno al contrario.

✕ Si el equipo que está en su turno **acierta, se queda la tarjeta**. Si falla, hay **rebote** y el equipo contrario se la puede llevar si contesta correctamente. ¿Ninguno se la sabe? **Descartadla** en un montón central.

Al final de la prórroga cada equipo sumará **1 punto por tarjeta acertada**, pero no cantéis victoria... aún quedan los **penaltis**, donde **solo el equipo ganador se llevará 5 puntos adicionales**.

El equipo que **más puntos** acumule será el **ganador de *Tiki taka*** y los MVPs pasarán por rueda de prensa para compartir sus impresiones.

¿Preparados para el partido de vuestra vida?

hellof~n!

CALENTAMIENTO

¡ALINEACIONES CONFIRMADAS!

Ambos equipos saltan al campo para iniciar los ejercicios de calentamiento.

Para demostrar la conexión y sintonía en el conjunto, **dos jugadores** del mismo equipo tendrán que **coincidir, a la de tres,** con la **misma palabra sobre el tema** elegido.

PRIMER TIEMPO

¡COOOOMIENZA EL PARTIDO!

La primera acción por parte de un jugador será **leer la pregunta** elegida al resto de su equipo, que tendrá **30 segundos** para debatir pero **una sola oportunidad** para acertar la respuesta.

DESCANSO

¡FINAL DE LA PRIMERA PARTE!

Fondo norte y fondo sur se enfrentan por ser la mejor afición.

El equipo que está en su turno deberá comenzar dando una **respuesta válida sobre el tema** elegido, pudiendo usar el ejemplo. El **equipo contrario** responderá con **otra opción del mismo tema** hasta que uno de los dos repita, **falle** o tarde más de 15 segundos en contestar. ¿Creéis que se han colado? Podéis parar el juego y **pedir el VAR** para comprobarlo: si su respuesta es correcta, ganarán la tarjeta, si es errónea, la ganaréis vosotros.

SEGUNDO TIEMPO

¡ARRANQUE DE LA SEGUNDA PARTE!

Los jugadores vuelven al terreno de juego y se reanuda el partido.

Si has echado la quiniela, este momento es crucial. Un jugador **leerá la pregunta** elegida y sus **tres posibles respuestas** al resto de su equipo, que tendrá **30 segundos** para debatir pero **una sola oportunidad** para acertar la respuesta.

PRÓRROGA

¡NOS VAMOS A LA PRÓRROGA!

Tras un partido muy calentito, el cansancio empieza a pasar factura.

Un jugador tendrá que defender sus colores

describiendo el concepto

elegido en solo **tres palabras**, sin poder utilizar las **palabras sancionadas**: el concepto, las tres indicadas en la tarjeta y sus derivadas o traducciones.

El resto de su equipo tendrá **30 segundos** para debatir, pero **una sola oportunidad** para acertar la respuesta.

PENALTIS

Colocad **una tarjeta de cada fase** frente a los dos equipos y elegid a **un jugador diferente** para que conteste la pregunta en cada fase.

Este jugador tirará el penalti **sin ayuda de su equipo**, que solo podrá leerle la pregunta. **No hay rebote**, si **acierta**, colocad una tarjeta por el lado **«GOL»**, si no, por el lado **«FALLO»**.



Si en vuestro penalti de la fase «Descanso» **gana el equipo contrario**, habréis **fallado** el penalti pero el rival no sumará gol.

Al final de la ronda, quien más goles haya metido (o en caso de empate quien consiga una ventaja tras seguir jugando penaltis) ganará **5 puntos adicionales**, independientemente de no haber acertado todos.