GOLAZO

REGLAS DE JUEGO

Manu Sánchez

Dany Molero

6+ | 2 jugadores | 15'

GOLAZO ES UN RÁPIDO JUEGO DE CARTAS QUE EMULA LA EMOCIÓN, TÁCTICA Y AZAR DE UN PARTIDO DEFÚTBOL. IDEAL PARA JUGAR PARTIDOS AMISTOSOS O CAMPEONATOS ORGANIZADOS.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- Cada participante elegirá un equipo (Rojo 1 o Azul 2) y colocará en su zona de juego el marcador y las cartas de tiro/bloqueo de su equipo.
- Barajamos el resto de cartas y repartimos 4 a cada participante, el resto de cartas las dejamos boca abajo en el centro de la zona de juego formando asi un mazo de robo.
- Dará comienzo la primera parte del partido tras decidir quién comienza lanzando una de las fichas al aire.
- El partido tiene una duración de dos tiempos, los tiempos terminan cuando se acabe el mazo de robo. Para empezar el segundo tiempo barajaremos el mazo de robo y de descartes y lo pondremos en el centro de la mesa, boca abajo creando un nuevo mazo de robo.

CARTAS EQUIPO



CARTAS DE ACCIÓN



CARTAS DE TIRO/BLOQUEO



CÓMO JUGAR:

El juego es una continuación de turnos alternos entre cada equipo. En el turno de tu equipo primero deberás robar una carta del centro de la mesa y luego puedes hacer una de estas dos opciones:

- Hacer una jugada y chutar a portería
- Descartar una carta (Boca arriba formado el mazo de descartes)

MARCADOR



OBJETIVO DEL JUEGO:

Ser el equipo que más goles marque cuando se acabe el segundo tiempo.

ROBA UNA CARTA:

Se puede robar una carta del mazo de robo o la primera carta del mazo de descarte si no es una carta de acción.

DESCARTAR UNA CARTA:

Si un equipo no ha realizado una jugada en su turno debe descartar una carta de forma obligatoria en la pila de descartes.

HACER UNA JUGADA:

Para intentar marcar un gol hay que hacerlo por medio de una jugada y existen dos formas de hacer jugadas con las cartas de juego: Conseguir tres iconos: uno de **Defensa**, uno de **Centrocampista** y uno de **Delantero** con cartas de tu propio equipo (se pueden utilizar desde una a tres cartas para ello).



Jugar 4 cartas o más del mismo equipo (da igual la posición del jugador) y se puede utilizar el portero (dorsal 13) como comodín ya que es válida para los dos equipos. En el caso de que la jugada se haga con 4 cartas o más del equipo rival se considera un error defensivo en el que se puede lograr un gol "en propia puerta".



CHUTAR A PORTERÍA:

Una vez que se ha conseguido una jugada legal (ver más adelante carta de acción "Fuera de juego") el equipo que ha realizado la jugada puede "chutar a gol". Para ello debe elegir en secreto una de sus tres cartas de tiro/bloqueo y colocarla bocabajo con la dirección del balón en la parte superior de la carta.

El otro participante debe elegir otra de sus cartas de tiro/bloqueo y enfrentarla orientando su portero hacia el otro equipo. De forma simultánea se revelan las cartas y se comprueba el resultado. Si el portero no ha bloqueado el tiro, la jugada termina en gol y se ha de cambiar el marcador del equipo que ha logrado superar al portero.
Tras la celebración del gol o de la parada, el equipo que realizó la jugada roba hasta tener 4 cartas en su mano y terminará su turno. Las cartas utilizadas para la jugada se depositan en el fondo del mazo de descartes.

GOLAZO:

Un golazo se consigue con una jugada donde la suma de los dorsales de los jugadores participantes en ella es de 25 puntos o más. En este caso es un gol directo, sin oportunidad de bloqueo por parte del rival ni de fuera de juego.

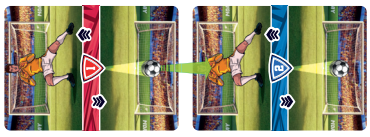


GOL



JUGADOR QUE TIRA — JUGADOR QUE BLOQUEA

PARADA



JUGADOR QUE TIRA — JUGADOR QUE BLOQUEA

CARTAS DE ACCIÓN:

Las cartas con el círculo central oscuro son las cartas de acción. Estas acciones siempre se realizan al descartar la carta, al final del turno del jugador activo:

ANIMACIÓN DEL PÚBLICO: Puedes volver a jugar tras descartar esta carta, es decir que vuelves a robar y decidir si haces jugada o descartas una carta.

TARJETA ROJA: El jugador rival debe descartar una carta aleatoria de su mano y sustituirla por otra del mazo de robo

CAMBIO: El jugador coge las tres primeras cartas del mazo de robo y se quedará una de las cartas sustituyendo la nueva por una de su mano, la carta sustituida va al mazo de robo de nuevo. Se ha de barajar el mazo de robo.

FUERA DE JUEGO: Es la única carta que se puede jugar en el turno del rival. Esta carta se puede jugar tras la jugada del contrincante para anularla (a menos que la jugada sea considerada como "Golazo"). Tras jugar esta carta se repone del mazo de robo, para que el participante que la ha jugado vuelva a tener 4 cartas en su mano.



CAMBIO — ANIMACIÓN PÚBLICO — FUERA DE JUEGO — TARJETA ROJA

FIN DE LA PARTIDA:

Cuando se termine por segunda vez el mazo de robo termina el partido y se declarará al ganador o ganadora.
Si el partido termina en empate se realizará una tanda de penaltis. Ésta consiste en jugar mínimo 5 veces por equipo la carta de tiro/bloqueo como en un partido real hasta que se declare un equipo ganador en la tanda de penaltis

INFORMACIÓN DE LOS EQUIPOS:

Los equipos están compuestos por 12 jugadores:
Portero con el dorsal N.º 13, que hace las funciones de comodín
Defensas, dorsales 2, 3, 4, 5, 6 y 12
Medios, dorsales 6, 7, 8, 9 y 12
Delanteros, dorsales 9, 10, 11 y 12

Ref. 34028 | JUFASA ©2025 | www.falomir.es