



Lastuf Futbol es un juego de **2-4 jugadores** en el que tendrás que marcar **3 goles** a tu/s rivales para eliminarlo/s y evitar que te marquen a ti para ser eliminado.

Contenido La caja contiene **77 cartas** de los siguientes tipos:



Preparación

Baraja el mazo de cartas y reparte **5 cartas por jugador**. El mazo de cartas restantes se situará boca abajo en medio de la mesa al alcance de todos los jugadores y servirá para robar cartas, junto a él, y boca arriba, se irá formando otro mazo con las cartas descartadas. Cuando el mazo principal se agote, se cogerá el mazo de cartas descartadas, se barajará correctamente y se situará boca abajo: este se transformará en el mazo principal para robar.



Objetivo del juego

El objetivo del juego es ser el último jugador en ser eliminado. Un jugador será eliminado cuando encaje **3 goles en su portería**.

Mecánica

Para empezar la partida cada jugador deberá **escoger una portería** y la situará encima de la mesa en frente suyo.

En la versión para 2 jugadores se podrá jugar con 2 variantes:

- Cada jugador juega con una sola portería.
- Cada jugador juega con dos porterías.

En el caso de jugar con dos porterías, se tendrá que decidir antes de empezar si un jugador queda eliminado cuando encaje 3 goles en una de sus porterías o si debe encajar **3 goles en cada una de ellas**.

Para generar defensa en nuestro equipo deberemos bajar **cartas de jugador** del color de la portería que defendemos, y para generar ataque deberemos bajar **cartas de jugador** del color de la portería que queramos atacar.

Para poder marcar goles, el equipo atacante debe generar superioridad sobre el equipo defensor.

Ejemplo: El jugador con la portería roja tiene bajadas 2 cartas de jugador rojas (formando su equipo defensor). El jugador con la portería amarilla deberá tener al menos 3 cartas de jugador de color rojo bajadas (formando su equipo atacante) para poder marcar un gol.



Fases del juego

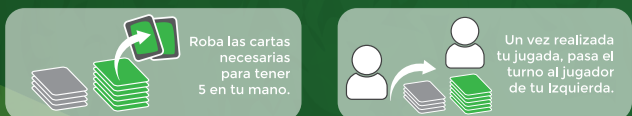
En tu turno, elige entre **jugar una carta o descartarte** un máximo de dos. Después, roba el mismo número de cartas que has descartado para volver a tener 5 en tu mano y pasa el turno al siguiente jugador. No puedes pasar tu turno sin realizar una jugada.

FASE 1: Elige JUGAR UNA CARTA O DESCARTAR un máximo de 2



FASE 2: ROBAR

FASE 3: PASAR



Tipo de cartas



PORTERIA:

Cada jugador debe tener una portería. En la modalidad de dos jugadores, se podrá utilizar una o dos porterías según lo acordado al inicio de la partida.



JUGADOR DE CAMPO:

Sirve para formar el equipo de defensa o ataque. Los jugadores del color de tu portería servirán para generar la defensa, los jugadores del color de la portería de tus rivales servirán para generar el ataque en cada una de ellas.



PELOTA:

Sirve para marcar gol.



TARJETA ROJA:

Juega la carta de Tarjeta Roja para eliminar cualquier jugador de un rival, una vez utilizada, la carta y el jugador eliminado se pondrán en el mazo de descartes.



TARJETA AMARILLA:

Juega la carta de Tarjeta Amarilla sobre cualquier jugador de un rival, cuando un jugador rival reciba 2 amarillas este será eliminado. Recogeremos las dos tarjetas amarillas y el jugador eliminado y los colocaremos en el mazo de descartes.



LESIÓN:

Juega la carta de Lesión sobre cualquier Jugador de un rival. Mientras el Jugador esté lesionado, quedará inutilizado y no contará para generar defensa o ataque, este jugador volverá a estar activo cuando lo curemos con la carta de doctor.



DOCTOR:

Sirve para curar un jugador. Una vez utilizada, la carta de lesión y de doctor irán mazo de descartes.



CAMBIO DE JUGADOR:

Utiliza esta carta para cambiar un jugador de tu equipo por un jugador del equipo rival, si el jugador cambiado está lesionado o amonestado con tarjeta amarilla, se traspasara el jugador con su amonestación.



FUERA DE JUEGO:

Sirve para anular un gol. Juega esta carta cuando un rival te haga gol. Una vez utilizada pon la carta de **Fuera de Juego** y la de **gol** en el mazo de descartes y coge una carta del mazo para volver a tener tu mano completa de 5 cartas.



CAMBIO DE CAMPO:

La carta de cambio de campo sirve para intercambiar tu portería con la de un rival, al realizar el cambio, si **nuestra portería** o **la del rival** tienen algún gol se traspasarán con ella. Únicamente se intercambiará la portería y sus goles, el resto de cartas se mantendrán. Juega con estrategia esta carta para defenderte o atacar.



VAR:

Con la carta de VAR puedes evitar una situación en tu contra deshaciendo la jugada que se acaba de producir. Se puede jugar la carta VAR en las siguientes situaciones:

• EL RIVAL MARCA GOL -

Usa la carta VAR para evitar que sea válido. Una vez utilizada, la carta GOL y la carta VAR las descartaremos al mazo de descartes y robaremos una carta para completar nuestra mano de 5 cartas.

• TÚ MARCAS GOL A TU RIVAL PERO ÉL HA USADO LA CARTA DE FUERA DE JUEGO -

Usa la carta de VAR para evitar el Fuera de Juego y hacer que el GOL sea válido. Una vez utilizada, la carta **fuera de juego** y la **carta VAR** las descartaremos al mazo de descartes y robaremos dos cartas para completar nuestra mano de 5 cartas.

• EL RIVAL EXPULSA A UNO DE TUS JUGADORES DE CAMPO CON UNA TARJETA ROJA -

Usa la carta de VAR para evitar que la Tarjeta Roja sea válida. Una vez utilizada, la carta **tarjeta roja** y la **carta VAR** las descartaremos al mazo de descartes y robaremos una carta para completar nuestra mano de 5 cartas.

Consejos

Lastuf Futbol es un juego ágil y dinámico, estos consejos **son opcionales** y se exponen para agilizar las partidas.

En partidas de menos de 4 jugadores, saca los jugadores y la/s porterías que no jueguen para agilizar la partida.

Cuando eliminemos a un jugador podremos sacar las cartas de su color del mazo principal y del mazo de descartes, el resto de cartas de su color que estén bajadas en la mesa, las podremos utilizar estratégicamente para intercambiarlas con las de tu rival.



Lastuf Futbol è un gioco per 2-4 giocatori in cui bisogna segnare 3 gol per eliminare gli avversari ed impedire loro di segnare contro di te per non essere eliminato.

Contenuto La scatola contiene 77 carte dei seguenti tipi:



Preparazione

Mescolare il mazzo di carte e distribuire 5 carte per ogni giocatore. Il mazzo di carte rimanente verrà posto a faccia in giù al centro del tavolo e alla portata di tutti i giocatori e verrà utilizzato per pescare le carte; accanto ad esso, e a faccia in su, si formerà un altro mazzo con le carte scartate. Quando il mazzo principale sarà esaurito, il mazzo di carte scartate verrà preso, mescolato correttamente e posto a faccia in giù: questo diventerà il mazzo principale da cui pescare.



Obiettivo del gioco

L'obiettivo del gioco è essere l'ultimo giocatore ad essere eliminato. Un giocatore viene eliminato quando vengono segnati 3 gol nella sua porta.

Meccanica

Per iniziare la partita, ogni giocatore sceglie una porta e la posiziona sul tavolo di fronte a sé.

La versione per 2 giocatori può essere giocata con 2 varianti:

- Ogni giocatore gioca con una sola porta.
- Ogni giocatore gioca con due porte.

Nel caso di una partita a due porte, si deve decidere prima dell'inizio della partita se un giocatore viene eliminato quando vengono segnati 3 gol in una delle sue porte o se devono essere segnati 3 gol in ciascuna delle sue porte.

Per generare la difesa nella nostra squadra, dovremo giocare carte giocatore del colore della porta che stiamo difendendo, e per generare l'attacco, dovremo giocare carte giocatore del colore della porta che vogliamo attaccare.

Per segnare un gol, la squadra che attacca deve essere superiore rispetto alla squadra che difende.

Esempio: il giocatore con la porta rossa ha 2 carte giocatore rosse in mano (formando la sua squadra di difesa). Il giocatore con la porta gialla deve avere almeno 3 carte giocatore rosse (formando la sua squadra d'attacco) per segnare un gol.



Fasi di gioco

Al proprio turno, si sceglie di giocare una carta o di scartare un massimo di due carte. Poi si pesca lo stesso numero di carte scartate per riaverne 5 in mano e si passa il turno al giocatore successivo. Non si può passare il turno senza aver fatto una giocata.

FASE 1: Scegliere di GIOCARE UNA CARTA O SCARTARNE AL MASSIMO 2.

Gioca una carta dalla mano per turno.



FASE 2: DISEGNARE

Oppure scarta un massimo di 2 carte.



FASE 3: PASSAGGIO

Una volta effettuata la mossa, passare il turno al giocatore alla propria sinistra.



Tipo di carte:



PORTA:

Ogni giocatore deve avere una porta. In modalità a due giocatori, possono essere utilizzate una o due porte, come concordato all'inizio della partita.

GIOCATORE IN CAMPO:



Serve a formare la squadra di difesa o di attacco. I giocatori del colore della propria porta saranno utilizzati per generare la difesa, mentre i giocatori del colore della porta degli avversari saranno utilizzati per generare l'attacco a ognuno di essi.



PALLONE:

Serve per segnare un gol.



CARTELLINO ROSSO:

Una volta usato, il cartellino e il giocatore eliminato vengono messi nel mazzo degli scarti.

CARTELLINO GIALLO:



Giocare la carta Cartellino Giallo su un qualsiasi giocatore avversario; quando un giocatore avversario riceve 2 cartellini gialli, questo giocatore viene eliminato. Raccogliere i due cartellini gialli e il giocatore eliminato e metterli nel mazzo degli scarti.

INFORTUNIO:



Giocare la carta Infortunio su un qualsiasi giocatore dell'avversario. Mentre il giocatore è ferito, è disattivato e non conta per la difesa o l'attacco; torna attivo quando viene guarito con la carta Medico.

MEDICO:



Si usa per curare un giocatore. Una volta utilizzate, le carte Infortunio e Medico finiscono nel mazzo degli scarti.

SCAMBIO DI GIOCATORI:



Utilizzare questa carta per scambiare un giocatore della propria squadra con un giocatore della squadra avversaria; se il giocatore scambiato è infortunato o ammonito con un cartellino giallo, il giocatore sarà trasferito con la sua ammonizione.

FUORIGIOCO:



Utilizzata per negare un gol. Giocare questa carta quando un avversario segna contro di voi. Una volta utilizzata, mettere la carta Fuorigioco e la carta Gol nel mazzo degli scarti e pescare una carta dal mazzo principale per tornare alla propria mano completa di 5 carte.

SCAMBIO DI CAMPO:



La carta Scambio di campo serve a scambiare la propria porta con quella di un avversario; quando si effettua lo scambio, se è stato segnato un gol proprio o un gol dell'avversario, questi saranno trasferiti con lui. Solo la porta e i gol segnati saranno scambiati, mentre il resto delle carte rimarrà invariato. Giocare questa carta in modo strategico per difendere o attaccare.

VAR:



Con la carta VAR potete evitare una situazione a vostro sfavore annullando la giocata appena effettuata. La carta VAR può essere giocata nelle seguenti situazioni:

• L'AVVERSARIO SEGNA UN GOL

Utilizzare la carta VAR per evitare che sia valido. Una volta utilizzate, la carta PALLONE e la carta VAR vengono scartate nel mazzo degli scarti e si pesca una carta per completare la mano di 5 carte.

• SI SEGNA UN GOL CONTRO L'AVVERSARIO, MA QUESTO HA USATO LA CARTA DEL FUORIGIOCO

Utilizzare la carta VAR per evitare il fuorigioco e rendere valido il gol. Una volta utilizzate, la carta fuorigioco e la carta VAR vengono scartate nel mazzo degli scarti e vengono pescate due carte per completare la mano di 5 carte.

• L'AVVERSARIO ESPELLE UNO DEI TUOI GIOCATORI CON UN CARTELLINO ROSSO

Utilizzare la carta VAR per impedire che il cartellino rosso sia valido. Una volta utilizzate, il cartellino rosso e la carta VAR vengono scartate nel mazzo degli scarti e viene pescata una carta per completare la mano di 5 carte.

Suggerimenti

Lastuf Futbol è un gioco agile e dinamico; questi suggerimenti sono facoltativi e vengono dati per velocizzare il gioco.

Nelle partite con meno di 4 giocatori, eliminare i giocatori e le porte che non stanno giocando per velocizzare la partita.

Quando eliminiamo un giocatore, possiamo rimuovere le carte del suo colore dal mazzo principale e dal mazzo degli scarti; il resto delle carte del suo colore che si trovano sul tavolo, possiamo usarle strategicamente per scambiarle con quelle dell'avversario.





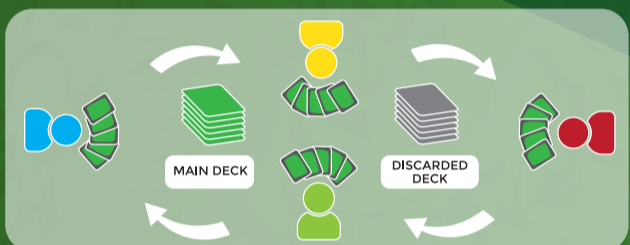
Lastuf Futbol is a 2-4 players game in which you will have to score **3 goals** to your opponent(s) to eliminate him/her/them and prevent them from scoring against you and therefore be eliminated.

Content The box contains **77 cards** of the following types:



Preparation

Shuffle the deck of cards and deal 5 cards per player. The remaining deck of cards will be placed face down in the middle of the table within reach of all players and will be used to draw cards, next to it, and face up, another deck will be formed with the discarded cards. When the main deck is used up, the deck of discarded cards will be taken, shuffled correctly and placed face down: this will become the main deck to draw from.



Goal of the game

The goal of the game is to be the last player to be eliminated. A player will be eliminated when **3 goals are scored in his goal**.

Game mechanics

To start the game, each player chooses a goal and places it on the table in front of him or her.

The 2-player version can be played with 2 variants:

- Each player plays with one goal
- Each player plays with two goals.

In the case of a two-goal game, it must be decided before the game starts whether a player is eliminated when he scores 3 goals in one of his goals or whether he must score 3 goals in each of his goals.

To defend our team, we will have to play player cards of the colour of the goal we are defending, and to attack the opponent, we will have to play player cards of the colour of the goal we want to attack.

To score goals, the attacking team must generate superiority over the defending team.

Example: The player with the red goal has 2 red player cards (forming his defending team) and the player with the yellow goal must have at least 3 red player cards (forming his attacking team) in order to score a goal.



Phases of the game

On your turn, choose to play one card or discard a maximum of two cards. Then draw the same number of cards you have played to get 5 back in your hand and pass the turn to the next player. You cannot pass your turn without making a play.

STAGE 1: Choose to PLAY ONE CARD OR DISCARD a maximum of 2



STAGE 2: STEAL



STAGE 3: PASS THE TURN



Type of playing cards



GOAL:

Each player must have a goal. In two-player mode, one or two goals may be used as agreed at the start of the game.



FIELD PLAYER:

Used to form the attacking or defending team. The players of the colour of your goal will be used to defend, the players of the colour of your opponents' goal will be used to attack in each of them.



BALL:

Used to score a goal.



RED CARD:

Play the Red Card to eliminate any player from an opponent, once used, the card and the eliminated player will be placed in the discard pile.



YELLOW CARD:

Play the Yellow Card card on any opponent's player, when an opponent's player receives 2 yellow cards he/she will be eliminated. Collect the two yellow cards and the eliminated player and place them in the discard pile.



INJURY:

Play the Injury card on any player of an opponent. While the player is injured, he is disabled and is not able to defend or attack, he becomes active again when he is healed with the doctor card.



DOCTOR:

Used to heal a player. Once used, the injury and doctor cards go into the discard pile.



PLAYER EXCHANGE:

Use this card to exchange a player from your team for a player from the opposing team, if the exchanged player is injured or yellow carded, the player will be transferred with the respective card.



OFFSIDE:

Used to disallow a goal. Play this card when an opponent scores a goal. Once used, place the Offside card and the goal card in the discard pile and draw a card from the discard pile to return to your full 5-card hand.



FIELD CHANGE:

The field change card is used to exchange your goal with the opponent's goal, when the change is made, if our goal or the opponent's goal has a goal, it will be transferred with it. Only the goal and its goals will be swapped, the rest of the cards will remain the same. Play this card strategically to defend or attack.



VAR:

With the VAR card you can avoid a situation against you by undoing the play that has just happened. The VAR card can be played in the following situations:

• THE OPPONENT SCORES A GOAL

Use the VAR card to prevent it from being valid. Once used, the GOAL card and the VAR card are discarded to the discard pile, and we draw a card to complete our hand of 5 cards.

• YOU SCORE A GOAL AGAINST YOUR OPPONENT BUT HE HAS USED THE OFFSIDE CARD

Use the VAR card to prevent the Offside and make the GOAL valid. Once used, the offside card and the VAR card are discarded to the discard pile and two cards are drawn to complete your hand of 5 cards.

• YOUR OPPONENT SENDS OFF ONE OF YOUR FIELD PLAYERS WITH A RED CARD

Use the VAR card to prevent the Red Card from being valid. Once used, the red card and the VAR card are discarded to the discard pile and a card is drawn to complete your hand of 5 cards.

Advice

Lastuf Futbol is an agile and dynamic game, these tips are optional and are given to speed up the game.

In games with less than 4 players, remove the players and the goal(s) that are not playing to speed up the game.

When a player is eliminated, you can remove the cards of his colour from the main deck and from the discard deck, the rest of the cards of his colour that are on the table can be used strategically to exchange them with those of your opponent.



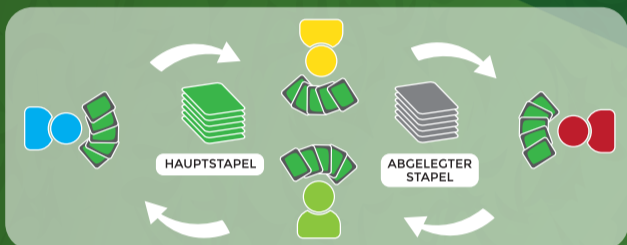
Lastuf Futbol ist ein Spiel für **2-4 Spieler**, bei dem du **3 Tore** gegen deine(n) Gegner schießen musst, um ihn/sie auszuschalten und zu verhindern, dass sie gegen dich punkten und somit ausscheiden.

INHALT Die Schachtel enthält **77 Karten** der folgenden Typen:



Vorbereitung

Mischen Sie die Karten und geben Sie jedem Spieler 5 Karten. Der verbleibende Kartenstapel wird verdeckt und in der Mitte des Tisches in Reichweite aller Spieler platziert und zum Ziehen von Karten verwendet; daneben wird mit den abgeworfenen Karten ein weiterer Stapel mit der Vorderseite nach oben gebildet. Wenn der Hauptstapel aufgebraucht ist, wird der Stapel mit den abgeworfenen Karten genommen, richtig gemischt und verdeckt abgelegt: Dies wird der Hauptstapel, von dem gezogen wird.



Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist es, als letzter Spieler auszuschneiden. Ein Spieler scheidet aus, wenn **3 Tore auf sein Tor gefallen sind**.

Spielmechanik

Zu Beginn des Spiels wählt jeder Spieler ein Tor aus und legt es vor sich auf den Tisch.

Die 2-Spieler-Version kann mit 2 Varianten gespielt werden:

- Jeder Spieler spielt mit einem Tor
- Jeder Spieler spielt mit zwei Toren.

Bei einem Spiel mit zwei Toren muss vor Spielbeginn entschieden werden, ob ein Spieler ausscheidet, wenn er in einem seiner Tore 3 Tore erzielt hat, oder ob er in jedem seiner Tore 3 Tore erzielen muss.

Um die Mannschaft zu verteidigen, muss man Spielerkarten in der Farbe des Tors spielen, das verteidigt wird, und um den Gegner anzugreifen, muss man Spielerkarten in der Farbe des Tors spielen, das Sie angreifen wollen.

Um Tore zu erzielen, muss die angreifende Mannschaft eine Überlegenheit gegenüber der verteidigenden Mannschaft erreichen.

Beispiel: Der Spieler mit dem roten Tor hat 2 rote Spielerkarten (die sein verteidigendes Team bilden) und der Spieler mit dem gelben Tor muss mindestens 3 rote Spielerkarten haben (die sein angreifendes Team bilden), um ein Tor zu erzielen.



Die Phasen des Spiels

Wenn Sie dran sind, können Sie eine Karte ausspielen oder maximal zwei Karten abwerfen. Dann ziehst du so viele Karten nach, wie du gespielt hast, um wieder 5 Karten auf der Hand zu haben, und gibst den Zug an den nächsten Spieler weiter. Du kannst deinen Zug nicht abgeben, ohne eine Karte auszuspielen.

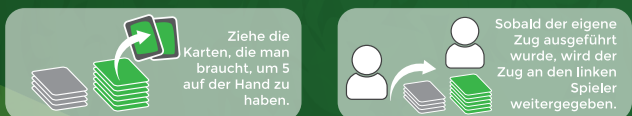
STUFE 1: Entscheiden Sie sich, EINE KARTE AUSZUSPIELEN ODER maximal 2 ABZULEGEN



STUFE 2: STEHLEN



STUFE 3: DEN ZUG WEITERGEBEN



Art der Spielkarten:



ZIEL: Jeder Spieler muss ein Tor haben. Im Zwei-Spieler-Modus können ein oder zwei Tore verwendet werden, wie zu Beginn des Spiels vereinbart.



FELDSPIELER: Werden zur Bildung der angreifenden oder verteidigenden Mannschaft verwendet. Die Spieler in der Farbe des eigenen Tores werden als Verteidiger eingesetzt, die Spieler in der Farbe des gegnerischen Tores werden als Angreifer eingesetzt.



BALL: Wird verwendet, um ein Tor zu schießen.



ROTE KARTE: Spielen Sie die Rote Karte aus, um einen beliebigen Spieler eines Gegners zu eliminieren. Sobald Sie die Karte benutzt haben, werden die Karte und der eliminierte Spieler auf den Ablagestapel gelegt.



GELBE KARTE: Spiele die Gelbe Karte auf einen beliebigen gegnerischen Spieler. Wenn ein gegnerischer Spieler 2 gelbe Karten erhält, wird er/sie eliminiert. Sammle die beiden gelben Karten und den ausgeschiedenen Spieler ein und lege sie auf den Ablagestapel.



VERLETZUNG: Spiele die Verletzungskarte auf einen beliebigen Spieler eines Gegners. Solange der Spieler verletzt ist, ist er außer Gefecht gesetzt und kann weder verteidigen noch angreifen. Er wird wieder aktiv, wenn er mit der Arztkarte geheilt wird.



ARZT: Wird verwendet, um einen Spieler zu heilen. Nach dem Einsatz kommen die Verletzungs- und Arztkarten auf den Ablagestapel.



SPIELERTAUSCH: Benutze diese Karte, um einen Spieler deiner Mannschaft gegen einen Spieler der gegnerischen Mannschaft auszutauschen. Wenn der ausgetauschte Spieler verletzt ist oder eine gelbe Karte erhält, wird der Spieler mit der entsprechenden Karte transferiert.



ABSEITS: Wird verwendet, um ein Tor zu verweigern. Spielen Sie diese Karte aus, wenn ein Gegner ein Tor erzielt. Nach dem Ausspielen legen Sie die Abseitskarte und die Torkarte auf den Ablagestapel und ziehen eine Karte vom Ablagestapel, um wieder eine volle Hand mit 5 Karten zu haben.



FELDWECHSEL: Die Feldwechselkarte wird verwendet, um das eigene Tor mit dem des Gegners zu tauschen. Wenn unser Tor oder das Tor des Gegners ein Tor hat, wird es mit übertragen. Es werden nur das Tor und seine Tore getauscht, die restlichen Karten bleiben gleich. Spielen Sie diese Karte strategisch aus, um zu verteidigen oder anzugreifen.



VAR: Mit der VAR-Karte können Sie eine gegen Sie gerichtete Situation vermeiden, indem Sie das soeben ausgeführte Spiel rückgängig machen. Die VAR-Karte kann in den folgenden Situationen gespielt werden:

• **DER GEGNER SCHIESST EIN TOR**

Verwenden Sie die VAR-Karte, um zu verhindern, dass das Tor gültig ist. Nach dem Einsatz werden die TOR-Karte und die VAR-Karte auf den Ablagestapel gelegt, und wir ziehen eine Karte, um unsere Hand aus 5 Karten zu vervollständigen.

• **SIE SCHIESSEN EIN TOR GEGEN IHREN GEGNER, ABER ER HAT DIE ABSEITSKARTE BENUTZT**

Setzen Sie die VAR-Karte ein, um das Abseits zu verhindern und das TOR gültig zu machen. Nach dem Einsatz werden die Abseits- und die VAR-Karte auf den Ablagestapel gelegt, und es werden zwei Karten gezogen, um Ihr Blatt von 5 Karten zu vervollständigen.

• **L'ADVERSAIRE EXPULSE UN DE TES JOUEURS AVEC UN CARTON ROUGE**

Setzen Sie die VAR-Karte ein, um die Gültigkeit der Roten Karte zu verhindern. Nach dem Einsatz werden die rote Karte und die VAR-Karte auf den Ablagestapel gelegt und eine Karte wird gezogen, um Ihre Hand mit 5 Karten zu vervollständigen.

Ratschläge

Lastuf Futbol ist ein agiles und dynamisches Spiel. Diese Tipps sind optional und sollen das Spiel beschleunigen.

Bei Spielen mit weniger als 4 Spielern sollten Sie die Spieler und das/die Tor(e), die nicht spielen, entfernen, um das Spiel zu beschleunigen.

Wenn ein Spieler eliminiert ist, kannst du die Karten seiner Farbe vom Hauptstapel und vom Ablagestapel entfernen. Die restlichen Karten seiner Farbe, die auf dem Tisch liegen, kannst du strategisch einsetzen, um sie mit denen deines Gegners auszutauschen.



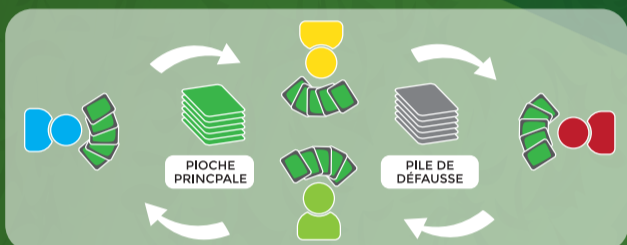
Lastuf Futbol est un jeu pour 2 à 4 joueurs dans lequel vous devez marquer **3 buts** pour éliminer vos adversaires et les empêcher de marquer contre vous pour être éliminé.

Contenu La boîte contient **77 cartes** des types suivants:



Préparation

Mélangez le jeu de cartes et distribuez 5 cartes par joueur. Le paquet de cartes restant est placé face cachée au centre de la table, à la portée de tous les joueurs, et servira de pioche; à côté, face visible, un autre paquet de cartes rejetées est formé. Lorsque la pioche principale est épuisée, la pile de défausse est prise, mélangée correctement et placée face cachée : elle devient la pioche principale dans laquelle les joueurs doivent piocher.



But du jeu

Le but du jeu est d'être le dernier joueur à être éliminé. Un joueur est éliminé lorsqu'on marque **3 buts** dans sa cage de but.

Mécanique

Pour commencer la partie, chaque joueur choisit une cage de but et la place sur la table devant lui.

La version pour 2 joueurs peut être jouée avec 2 variantes:

- Chaque joueur joue avec une seule cage de but.
- Chaque joueur joue avec deux cages de but.

Dans le cas d'un jeu à deux buts, il faut décider avant le début de la partie si un joueur est éliminé lorsqu'il reçoit 3 buts dans l'une de ses cages de but ou s'il doit recevoir 3 buts dans chacune de ses cages de but.

Pour générer de la défense dans notre équipe, nous devons jouer des cartes de joueurs de la couleur de la cage de but que nous défendons, et pour générer une attaque, nous devons utiliser des cartes de joueurs de la couleur de la cage de but que nous voulons attaquer.

Pour marquer des buts, l'équipe attaquante doit générer une supériorité sur l'équipe défensive.

Exemple: le joueur ayant le but rouge a 2 cartes de joueur rouges dans sa main (formant son équipe de défense). Le joueur au but jaune doit avoir au moins 3 cartes de joueur rouges (formant son équipe d'attaque) pour marquer un but.



Étapes du jeu

À votre tour, vous choisissez de jouer une carte ou de vous défausser de deux cartes au maximum. Vous piochez ensuite le même nombre de cartes défaussées pour en récupérer 5 en main et passer le tour au joueur suivant. Vous ne pouvez pas passer le tour sans avoir joué de carte.

ÉTAPE 1 : Choisissez de JOUER UNE CARTE OU D'EN DÉFAUSSER AU MAXIMUM 2.



ÉTAPE 2: TIRAGE



ÉTAPE 3: PASSER



Type de cartes:



CAGE DE BUT:

Chaque joueur doit avoir une cage de but. En mode deux joueurs, une ou deux cages de but peuvent être utilisées, comme convenu au début de la partie.



JOUEUR SUR LE TERRAIN:

Utilisé pour former l'équipe de défense ou d'attaque. Les joueurs de la couleur de son propre but seront utilisés pour former la défense, tandis que les joueurs de la couleur du but de l'adversaire seront utilisés pour former l'attaque.



BALLON:

Nécessaire pour marquer un but.



CARTON ROUGE:

Une fois utilisée, la carte et le joueur éliminé sont placés dans la pile de défausse.



CARTON JAUNE:

Jouez le carton jaune sur n'importe quel joueur adverse ; lorsqu'un adverse reçoit 2 cartons jaunes, il est éliminé. Ramassez les deux cartons jaunes et le joueur éliminé et placez-les dans la pile de défausse.



BLESSURE:

Jouez la carte Blessure sur l'un des joueurs de votre adverse. Tant que le joueur est blessé, il est désactivé et ne compte pas pour la défense ou l'attaque ; il redevient actif lorsqu'il est soigné avec la carte Médecin.



MÉDECIN:

Utilisé pour soigner un joueur. Une fois utilisées, les cartes Blessure et Médecin vont dans la pile de défausse.



ÉCHANGE DE JOUEURS:

Utilisez cette carte pour échanger un joueur de votre équipe contre un joueur de l'équipe adverse ; si le joueur échangé est blessé ou averti d'un carton jaune, le joueur sera transféré avec son avertissement.



HORS-JEU:

Utilisée pour refuser un but. Jouez cette carte lorsqu'un adverse marque contre vous. Une fois utilisée, placez la carte Hors-jeu et la carte Ballon dans la pile de défausse et tirez une carte de la pile principale pour retrouver votre main pleine de 5 cartes.



CHANGEMENT DE TERRAIN:

La carte d'échange de terrain est utilisée pour échanger sa propre cage de but avec celle de l'adversaire ; lorsque l'échange est effectué, si son propre but ou le but d'un adverse a des buts, ils seront transférés avec la cage de but. Seuls la cage de but et les buts marqués seront échangés, le reste des cartes demeurant inchangé. Jouez cette carte stratégiquement pour défendre ou attaquer.



VAR:

La carte VAR vous permet d'éviter une situation désavantageuse en annulant la mise jouée. La carte VAR peut être jouée dans les situations suivantes:

• L'ADVERSAIRE MARQUE UN BUT

Utilisez la carte VAR pour l'empêcher d'être valable. Une fois utilisées, les cartes BALLON et VAR sont jetées dans la pile de défausse et une carte est tirée pour compléter la main de 5 cartes.

• VOUS MARQUEZ UN BUT CONTRE VOTRE ADVERSAIRE, MAIS IL A UTILISÉ LA CARTE DE HORS-JEU.

Utilisez la carte VAR pour éviter le hors-jeu et rendre le but valable. Une fois utilisées, la carte de hors-jeu et la carte VAR sont jetées dans la pile de défausse et deux cartes sont tirées pour compléter la main de 5 cartes.

• L'ADVERSAIRE EXPULSE UN DE TES JOUEURS AVEC UN CARTON ROUGE

Utilisez la carte VAR pour empêcher la validité du carton rouge. Une fois utilisées, le carton rouge et la carte VAR sont jetées dans la pile de défausse et une carte est tirée pour compléter la main de 5 cartes.

Conseils

Lastuf Futbol est un jeu agile et dynamique ; ces conseils sont facultatifs et sont donnés pour accélérer le jeu.

Dans les parties de moins de 4 joueurs, éliminez les joueurs et les buts qui ne jouent pas pour accélérer le jeu.

Lorsque vous éliminez un joueur, vous pouvez retirer les cartes de sa couleur de la pile principale et de la pile de défausse ; le reste des cartes de sa couleur qui se trouvent sur la table peut être utilisé stratégiquement pour les échanger avec celles de l'adversaire.





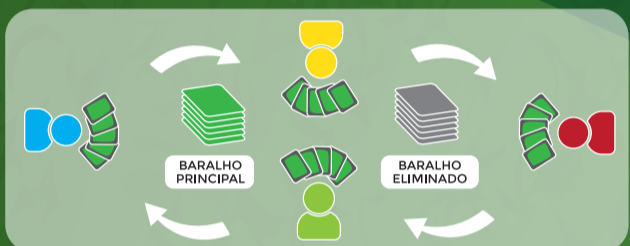
Lastuf Futbol é um jogo de 2-4 jogadores em que tens de marcar 3 golos para eliminar o(s) teu(s) adversário(s) e evitar que marquem contra ti para seres eliminado.

Conteúdo A caixa contém 77 cartas dos seguintes tipos:



Preparação

Baralhar o baralho de cartas e distribuir 5 cartas por jogador. O maço de cartas restante será colocado virado para baixo no meio da mesa, ao alcance de todos os jogadores, e será utilizado para tirar cartas. Ao lado, e virado para cima, será formado outro baralho com as cartas descartadas. Quando o baralho principal estiver esgotado, o baralho de cartas descartado é retirado, baralhado corretamente e colocado virado para baixo: este passa a ser o baralho principal.



Objetivo do jogo

O objetivo do jogo é ser o último jogador a ser eliminado. Um jogador é eliminado quando marca 3 golos na sua própria baliza.

Mecânica

Para começar o jogo, cada jogador deve escolher uma baliza e posicioná-la na mesa à sua frente.

A versão para 2 jogadores pode ser jogada com 2 variantes:

- Cada jogador joga com apenas um golo.
- Cada jogador joga com dois golos.

No caso de jogar com duas balizas, tem de ser decidido antes do início do jogo se um jogador é eliminado quando marca 3 golos numa das suas balizas ou se tem de marcar 3 golos em cada uma das suas balizas.

Para gerar defesa na nossa equipa, teremos de descarregar cartas de jogador da cor da baliza que estamos a defender, e para gerar ataque, teremos de descarregar cartas de jogador da cor da baliza que queremos atacar.

Para marcar golos, a equipa atacante deve gerar superioridade sobre a equipa defensora.

Exemplo: O jogador com a baliza vermelha tem 2 cartas de jogador vermelhas (formando a sua equipa de defesa). O jogador com a baliza amarela tem de ter pelo menos 3 cartas de jogador vermelhas no chão (formando a sua equipa atacante) para marcar um golo.



Fases do jogo

Na tua vez, escolhe jogar uma carta ou rejeitar um máximo de duas cartas. Depois, compra o mesmo número de cartas que descartou para voltar a ter 5 cartas na sua mão e passa a vez ao jogador seguinte. Não podes passar a tua vez sem fazeres uma jogada.

FASE 1: Escolher JOGAR UMA CARTA OU REJEITAR um máximo de 2



FASE 2: ROUBO

FASE 3: PASSAR



Tipo de cartas:



BALIZA:

Cada jugador debe ter um golo. No modo de dois jogadores, podem ser utilizadas uma ou duas balizas, conforme acordado no início do jogo.



JOGADOR DE CAMPO:

Serve para formar a equipa de ataque ou de defesa. Os jogadores da cor da sua baliza serão utilizados para gerar a defesa, os jogadores da cor da baliza dos seus adversários serão utilizados para gerar o ataque em cada um deles.



BOLA:

Utilizada para marcar um golo.



CARTÃO VERMELHO:

Jogar a carta Cartão Vermelho para eliminar qualquer jogador de um adversário, uma vez usada, a carta e o jogador eliminado serão colocados na pilha de descarte.



CARTÃO AMARELO:

Jogar a carta Cartão Amarelo em qualquer jogador de um adversário, quando um jogador adversário recebe 2 cartões amarelos é eliminado. Apanha as duas cartas amarelas e o jogador eliminado e coloca-os no monte de descarte.



LESÃO:

Jogar a carta Lesão em qualquer jogador de um adversário. Enquanto o jogador estiver lesionado, ficará incapacitado e não contará para a defesa nem para o ataque. Este jogador voltará a estar ativo quando for curado com a carta de médico.



MÉDICO:

Utilizado para curar um jogador. Uma vez usadas, as cartas de ferimento e de médico vão para a pilha de descarte.



MUDANÇA DE JOGADOR:

Utilize esta carta para trocar um jogador da sua equipa por um jogador da equipa adversária. Se o jogador trocado se lesionar ou receber um cartão amarelo, o jogador será transferido com a sua advertência.



FORA DE JOGO:

Serve para anular um golo. Joga esta carta quando um adversário marca um golo contra ti. Depois de usada, coloque a carta de Fora de jogo e a carta de Golo no monte de descarte e retire uma carta do monte de descarte para voltar à sua mão completa de 5 cartas.



MUDANÇA DE CAMPO:

A carta de mudança de campo é utilizada para trocar a sua baliza pela baliza do adversário. Quando faz a mudança, se a sua baliza ou a baliza do adversário tiver um golo, este será transferido com ela. Apenas a baliza e as suas balizas serão trocadas, o resto das cartas permanecerá igual. Usa esta carta estrategicamente para defender ou atacar.



VAR:

Com a carta VAR, pode evitar uma situação que lhe é desfavorável, anulando a jogada que acabou de ocorrer. A carta VAR pode ser utilizada nas seguintes situações:

• O ADVERSÁRIO MARCA UM GOLO

Utiliza a carta VAR para evitar que o golo seja válido. Uma vez utilizada, a carta GOLO e a carta VAR são descartadas para o monte de descarte e é retirada uma carta para completar a sua mão de 5 cartas.

• MARCA UM GOLO CONTRA O SEU ADVERSÁRIO, MAS ESTE UTILIZOU A CARTA DE FORA DE JOGO

Utiliza a carta VAR para evitar o fora de jogo e tornar o GOL válido. Depois de usadas, a carta de fora de jogo e a carta VAR são deitadas para o monte de descarte e tiramos duas cartas para completar a nossa mão de 5 cartas.

• O ADVERSÁRIO EXPULSA UM DOS SEUS JOGADORES DE CAMPO COM UM CARTÃO VERMELHO

Utiliza a carta VAR para impedir que o cartão vermelho seja válido. Uma vez utilizada, a carta vermelha e a carta VAR são descartadas para o monte de descarte e retiramos uma carta para completar a nossa mão de 5 cartas.

Conselhos

Lastuf Futbol é um jogo ágil e dinâmico, estes conselhos são opcionais e são dados para acelerar o jogo.

Nos jogos com menos de 4 jogadores, retirar os jogadores e a(s) baliza(s) que não estão a jogar para acelerar o jogo.

Quando eliminamos um jogador, podemos retirar as cartas da sua cor do baralho principal e do monte de descarte, o resto das cartas da sua cor que estão na mesa, podemos utilizá-las.

