



1astuf GOL

INSTRUCCIONES RULES



INSTRUCCIONES



Es un juego de cartas para de 2 a 4 jugadores en el que tendrás que marcar goles a tus rivales para eliminarlos y evitar que te marquen a ti para ser el último en ser eliminado.

Contenido La caja contiene **81 cartas** divididas en los siguientes tipos:



Preparación del juego

Hay que barajar todo el mazo de cartas y repartir 5 cartas a cada jugador.

Se coloca el mazo boca abajo encima de la mesa para que todos puedan ir robando cartas.

Junto al mazo para robar se irá formando otro mazo con las cartas descartadas y cuando el mazo de robar se haya agotado se debe coger el de descartes, barajarlo bien, situarlo boca abajo y se transformará en el mazo principal para robar cartas.

Objetivo del Juego

El objetivo del juego es ser el último jugador en quedar en la partida. Un jugador quedará eliminado cuando le hayan metido **3 goles** en su portería.

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

- **Decidir jugar sólo con una portería cada jugador.**
- **Decidir jugar con 2 porterías cada jugador.**

En este caso también se tendrá que decidir antes de empezar la partida si un jugador queda eliminado cuando le meten 3 goles en cualquiera de sus porterías o si debe ser en las 2.

Cada jugador irá formando su equipo de defensa y equipos de ataque, que a su vez estarán formados por las cartas de jugadores de campo. El objetivo es formar un equipo defensor del mismo color que la portería que tengas que defender para evitar que te marquen goles y formar equipos atacantes de los colores de las porterías de tus rivales para marcarle goles a ellos.

Para poder marcar goles tienes que crear un equipo atacante con un mayor número de cartas de jugadores de las que tenga tu rival defendiendo según el color de la portería.

(El "equipo atacante", el "equipo defensor" y la portería deben ser del mismo color).

¿Cómo se marca un ¡GOL!?:

- Debe ser tu turno y tener al menos un balón en la mano.
- Debes tener en la mesa cartas de jugadores (formando un "equipo atacante") del mismo color que la portería en la que quieres marcar el gol.
- El "equipo defensor" debe estar formado por un número menor de cartas de jugador que tu "equipo atacante".

Ejemplo: si tu rival tiene una portería roja y dos cartas de jugador rojas encima de la mesa (formando su "equipo defensor"), tú debes tener al menos 3 cartas de jugador rojas (formando tu "equipo atacante") encima de la mesa y una pelota en la mano para hacer el Gol.

Mecánica del Juego

- Cada jugador debe tener al principio de su turno **5 cartas en su mano.**
- En cada turno sólo puedes hacer una jugada y puedes elegir **jugar una carta o descartarte de como máximo 2 cartas.**
- En tu turno puedes jugar los diferentes tipos de cartas situándolos encima de la mesa en frente de ti para ir formando tus "equipos" o sobre alguna otra carta dependiendo de su función (puedes ver la función de las cartas en la siguiente sección).



En caso de que tengas una portería en la mano **estás obligado a jugarla**. La debes situar en la mesa delante de alguno de los rivales (según te interese más) o puedes elegir situarla frente a ti y será la portería que debas defender. En el caso de tener más de una portería en la mano sólo puedes bajar a la mesa una por cada turno. Recuerda que cada jugador sólo podrá defender una portería (2 si lo habéis acordado en la modalidad de 2 jugadores).

· Para poder marcar un **¡GOL!** el jugador contrario debe estar defendiendo la portería de un color y tú debes tener en la mesa más cartas de jugadores del mismo color de la portería que tu rival.

1. Si el rival tiene la portería roja tú debes tener en la mesa más cartas de jugadores rojos que tu rival.
Por ejemplo: en el caso de que el rival con la portería roja tenga 2 cartas de jugadores rojos en la mesa (defendiendo la portería) tú debes tener 3 para poder marcarle.
2. El **¡GOL!** se debe hacer en tu turno y con la carta de la pelota entre las 5 que tienes en la mano.
3. Una vez se ha marcado el **¡GOL!** La carta de la pelota debe quedarse en la portería del equipo contrario.

· Para terminar cada turno tienes que robar las cartas necesarias para volver a tener 5 cartas en la mano y el turno pasará al siguiente jugador siguiendo las agujas del reloj.

· Cuando un jugador recibe el tercer **¡GOL!** queda eliminado y por lo tanto todas sus cartas de la mano y de la mesa, a excepción de la portería, deben ponerse a la pila de descartes.

Tipos de Cartas

PORTERÍA: Si tienes una portería en la mano estás obligado a jugarla y la puedes poner en la parte de la mesa de cualquier jugador que aún no tenga ninguna portería, incluido tú mismo. Cada jugador puede tener como máximo 1 portería (En la modalidad de 2 jugadores cada participante puede tener hasta 2 porterías).

JUGADOR DE CAMPO: La tienes que colocar en tu parte de la mesa, sirven para hacer un equipo tanto para defender tu portería del mismo color, como para marcar en la portería de un rival.

PELOTA: Sirve para marcar **¡GOL!** Si tienes en tu parte de la mesa más jugadores atacantes del color de la portería contraria que el rival defendiendo puedes colocar el balón en la portería contraria y será **¡GOL!**

TARJETA AMARILLA: La puedes colocar en cualquier carta de jugador de un equipo rival. Si una carta de jugador recibe 2 tarjetas Amarillas debe retirarse del juego y se pondrá en la pila de cartas descartadas. Las tarjetas amarillas también van en la pila de descartadas.



TARJETA ROJA: Juega la tarjeta roja para expulsar cualquier carta de jugador de un equipo rival y ponerlo en la pila de cartas descartadas. La tarjeta roja también va en la pila de descartadas.

LESIÓN: Juega la lesión sobre cualquier carta de jugador del equipo contrario. Mientras el jugador esté lesionado no contará ni para atacar ni para defender.

DOCTOR: Sirve para sacar una lesión a cualquier carta de jugador que tenga una carta de lesión encima. Tanto la carta de lesión como la del Doctor se van a la pila de descartadas.

CAMBIO: Puedes cambiar una carta de jugador de campo tuya por una carta de jugador de campo de un rival. Deben ser cartas de jugadores que estén ya jugadas en la mesa y pueden tener tanto tarjetas como lesiones.

TIEMPO MUERTO: Juega esta carta en tu turno y evitarás que durante toda una ronda te puedan marcar goles. Cuando vuelva a ser tu turno deberás hacer tu jugada normal y enviar la carta de Tiempo Muerto a la pila de cartas descartadas.

CAMBIO DE CAMPO: Con la carta de cambio de campo puedes cambiar tu portería con la de un contrario. Para poder usar el cambio de campo tanto tu como tu rival debéis estar defendiendo una portería y se intercambian únicamente la portería y las pelotas, es decir que el número de goles en contra también se está intercambiando. De esta manera las cartas de jugadores defensores pasan a ser atacantes y viceversa.

PARADÓN: Esta carta se juega en el turno de un rival cuando éste te marca un ¡GOL! en tu portería. Usa esta carta para evitar que el gol sea válido. Tanto la carta de la pelota como la carta del paradón deben ir a la pila de descartes.

RULES



Lastuf GOL is a card game for 2-4 players where you will have to score goals against your rivals to eliminate them. Do not let others score against you and be the last one standing!

Contents

This box contains **81 cards** of the following types:



Preparation of the game

The whole deck is shuffled and every player gets 5 cards. The remaining deck is placed face down on the table for all players to draw.

Next to the main deck, a new deck with thrown away cards will be formed. When the main deck runs out, the new deck must be taken, properly shuffled and flipped over: this will become the main deck for all to draw.

Object of the game

The object of the game is to be the last player standing.

A player is eliminated when the rivals have scored 3 times against him.

In the version for 2 players you may play in 2 variants:

- **Each player plays with a single goal**
- **Each player plays with 2 goals**

In such case players must decide whether a player is eliminated when being scored 3 times in either of his goals or 3 times in each of them.

Each player builds his “attacking teams” and his “defending team” out of Outfield Player cards. The object is, on the one hand, to build a defending team of the same color as the goal you are keeping to prevent others from scoring against you and, on the other hand, to build attacking teams of the same color as your rivals’ goals to score against them.

In order to score goals, your attacking team must outnumber the team that is defending the goal of a particular color. The “attackers”, the “defenders” and the goal must have the same color.

How to score a GOAL?

-It must be your turn and you need to have at least one Ball card in your hand.

-You must have Player cards on the table (building an attacking team) of the same color as the goal where you intend to score.

-The defending team is formed by less Player cards than your attacking team.

E.g.: If your rival has the red goal and 2 red Player cards on the table (building his defending team), you must have at least 3 red Player cards (building your attacking team) on the table and a Ball card in your hand to score a goal.

The game

- Each player must have 5 cards in his hand at the beginning of his turn.
- On each turn you can make just one play: choose to play a card or throw away 2 cards at the most.
- During your turn you can play any type of card by placing it on the table in front of you to build your teams or on some other card depending on its function (check out the roles of the cards in the next section).



If you have a goal in your hand you are forced to play it. You must place it on the table in front of a rival of your choice or you can place it in front of you and it will become the goal you have to defend. If you have more than one goal in your hand you can play just one goal on each turn. Remember that each player can keep only one goal (two goals if agreed in the two-player version).

- In order to score a GOAL, the rival must be defending his goal with Players of the matching color and your Player cards of that same color must be on the table and outnumber his.

1. If the rival has the red goal you must have more red Player cards on the table than your rival.

E.g.: If the rival with the red goal has 2 red Player cards on the table (defending the goal) you must have at least 3 of them to score against him.

2. The GOAL must be scored during your turn and using the Ball card among the five cards you have in your hand.

3. Once you have scored the GOAL, the Ball card shall remain at the goal of the opponent.

- In order to finish your turn you must draw as many cards as you need to have 5 cards in your hand again. Then it is the next player's turn, in clockwise order.

- When a player is scored for the third time he is eliminated. All the cards in his hand and on the table, except for the goal, must be moved to the discard pile.

Types of cards

GOAL: If you have a goal in your hand, you are forced to play it. You can put it on the table in front of any player that does not have one yet, including yourself. Each player can have 1 goal at the most (in the two-player version, each player may have up to 2 goals).

OUTFIELD PLAYER: Put them in front of you. These will build a team to keep your goal of the same color and to score against a rival.

BALL: Use it to score a goal. If your attacking team has the same color as the rival's goal and outnumbers his defending team, place the ball on the opponent's goal in order to score.

YELLOW CARD: You can put it on any rival's Outfield Player. If a Player card receives 2 Yellow Cards, it must be thrown away into the discard pile along with the Yellow Cards themselves.



RED CARD: Play the Red Card to send off any Player card of a rival team and throw it away into the discard pile along with the Red Card itself.

INJURY: Play this card to injure any Player of the rival team. As long as the Player is injured, it will not be able to attack or defend.

DOCTOR: Play this card to take away the Injury on any Player. Both the Injury and the Doctor cards are thrown away into the discard pile.

PLAYER SUBSTITUTION: You can swap one of your Outfield Player cards for a Player card of a rival. These must be already played on the table and can have both Yellow/Red Cards and Injuries on them.

TIME-OUT: Play this card on your turn to prevent others from scoring against you during a whole round. When it is your turn again, you must play normally and throw away the Time-out card into the discard pile.

SWAP SIDES: Replace your goal with the one of a rival. In order to use the side swapping, both you and your rival must be defending a goal. The goals are swapped along with the balls they contain, which means that the scores are also being swapped. By doing so, the defenders become the attackers and vice versa.

STOP: This card is played on an opponent's turn when he scores in your goal. Use this card to prevent the GOAL from being valid. Both the ball card and the save card must go to the discard pile.



lastuf
GOL



www.lastuf.com