



Reglos:

- 1.-Desde el inicio, la pelota debe recorrer casilla por casilla hasta llegar a cualquier casilla vecina del portero.
- 2.-La pelota se puede mover en horizontal o vertical para avanzar hacia otra casilla.
- 3.-La pelota no se puede mover a una casilla de un enemigo.
- 4.-Si la pelota se mueve hacia una casilla vecina de un enemigo que apunte a la pelota, se debe iniciar una confrontación.

5.-Al iniciar una confrontación con un enemigo, se debe tirar el dado para definir si la pelota sigue avanzando o no.

6.-Si el dado indica el número de la letra T, significa que has provocado una falta, después debes tirar el dado para definir si la pelota sigue avanzando o no.

7.- Si el dado indica el número de la coordenada de una casilla, significa que la pelota deberá moverse a esa casilla, después debes tirar el dado para definir si la pelota sigue avanzando o no.

8.-Si el dado indica el número de GOL, significa que tu enemigo anotó un gol, después debes regresar al inicio.

9.-Si el dado no te indica ningún número en el enemigo, podrás seguir avanzando.

10.—Si provocas dos faltas en todo el juego, se termina el juego, y sólo ganas si has anotado más goles.

11.—Si te anotan 5 goles, has perdido.

12.-Si el dado no te indica ningún número en el portero, has anotado un gol, después debes regresar al inicio.

13.-Ganas si anotó 5 goles.

COORDENADA:

Dirección hacia donde se debe mover la pelota.

TARJETA:

Obtienes una folta, y pierdes
una torjeta.

GOL:

Obtienes un gol en contra.

Inicio

B2:  

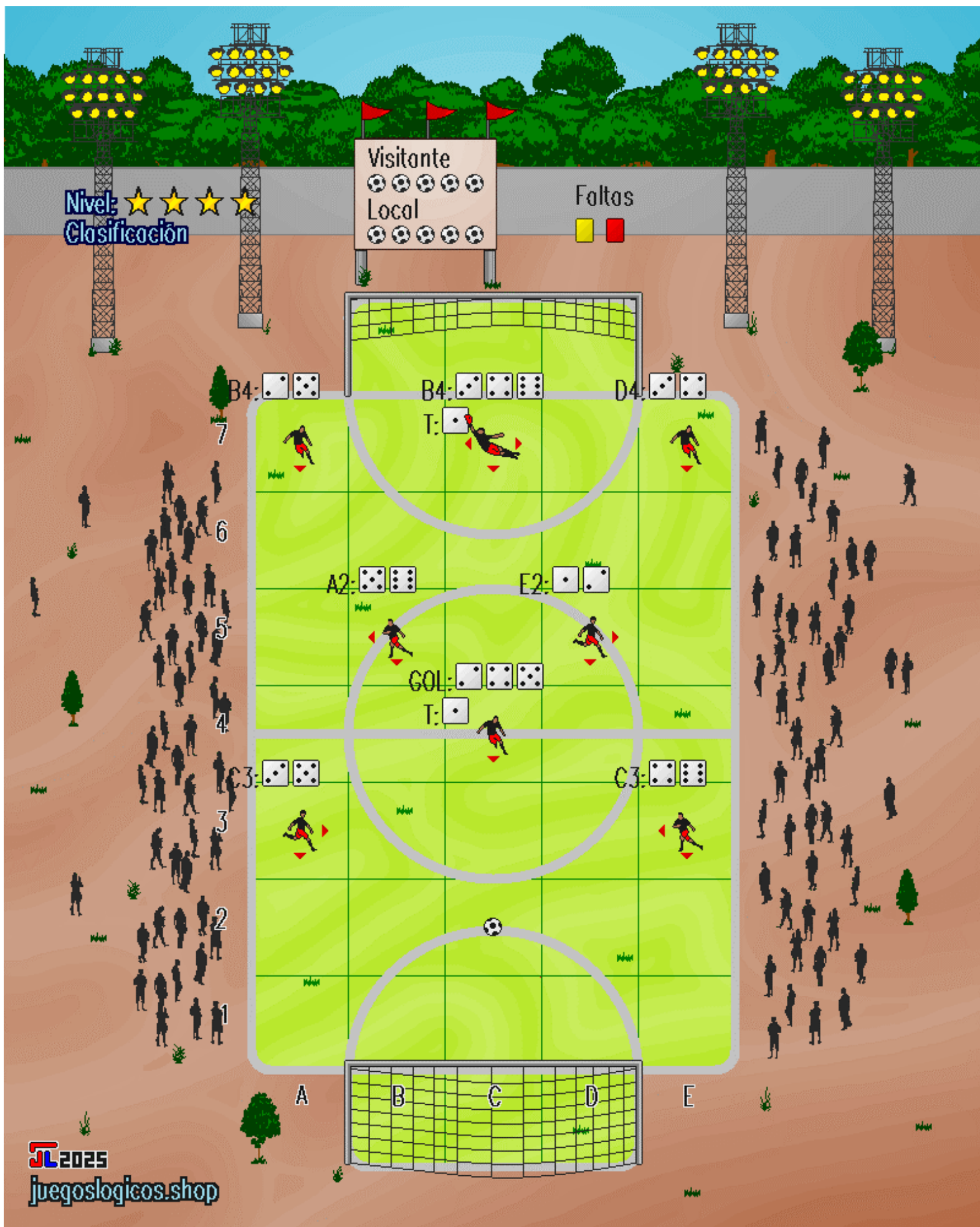


Enemigos

Portero

GO 

E
5



Nivel: ★ ★ ★ ★
Cuarto Final

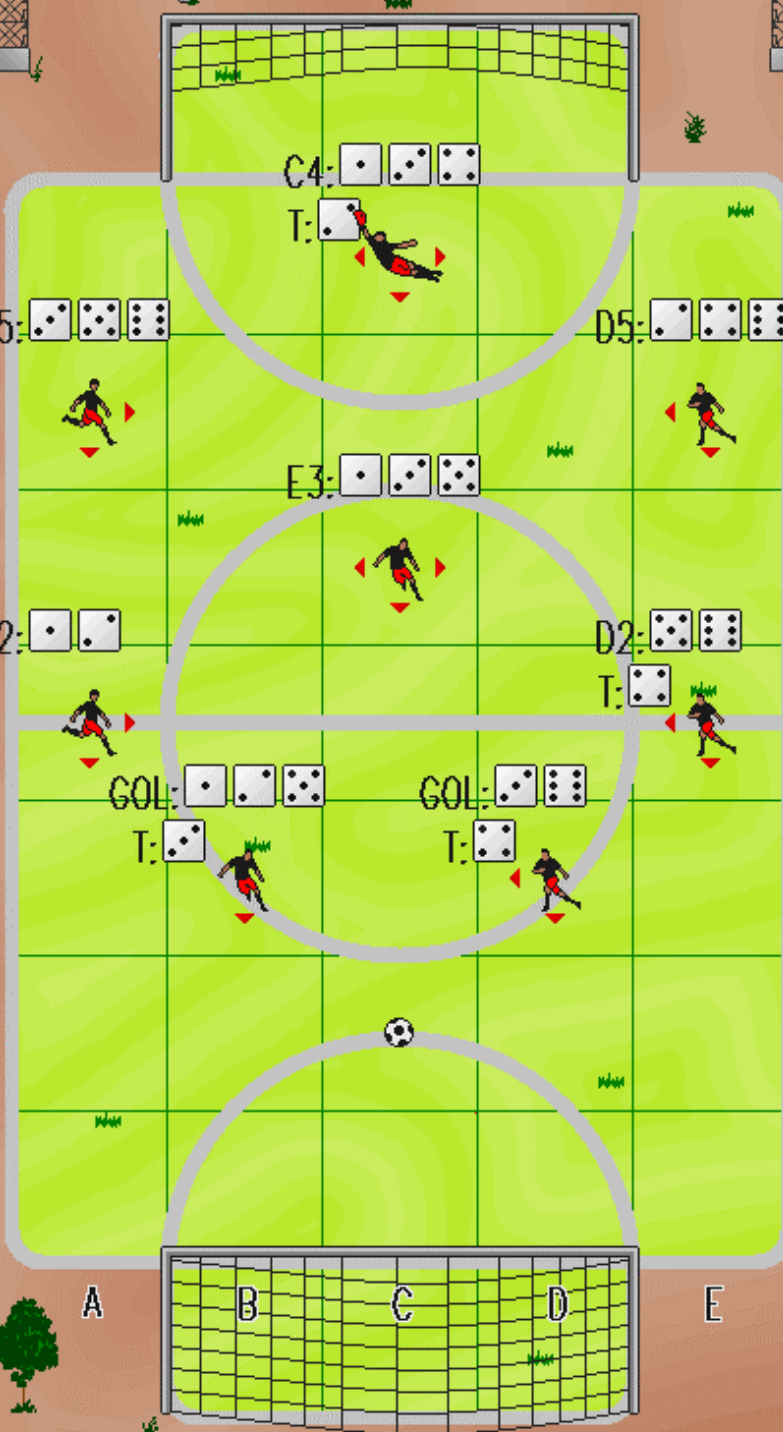
Visitante

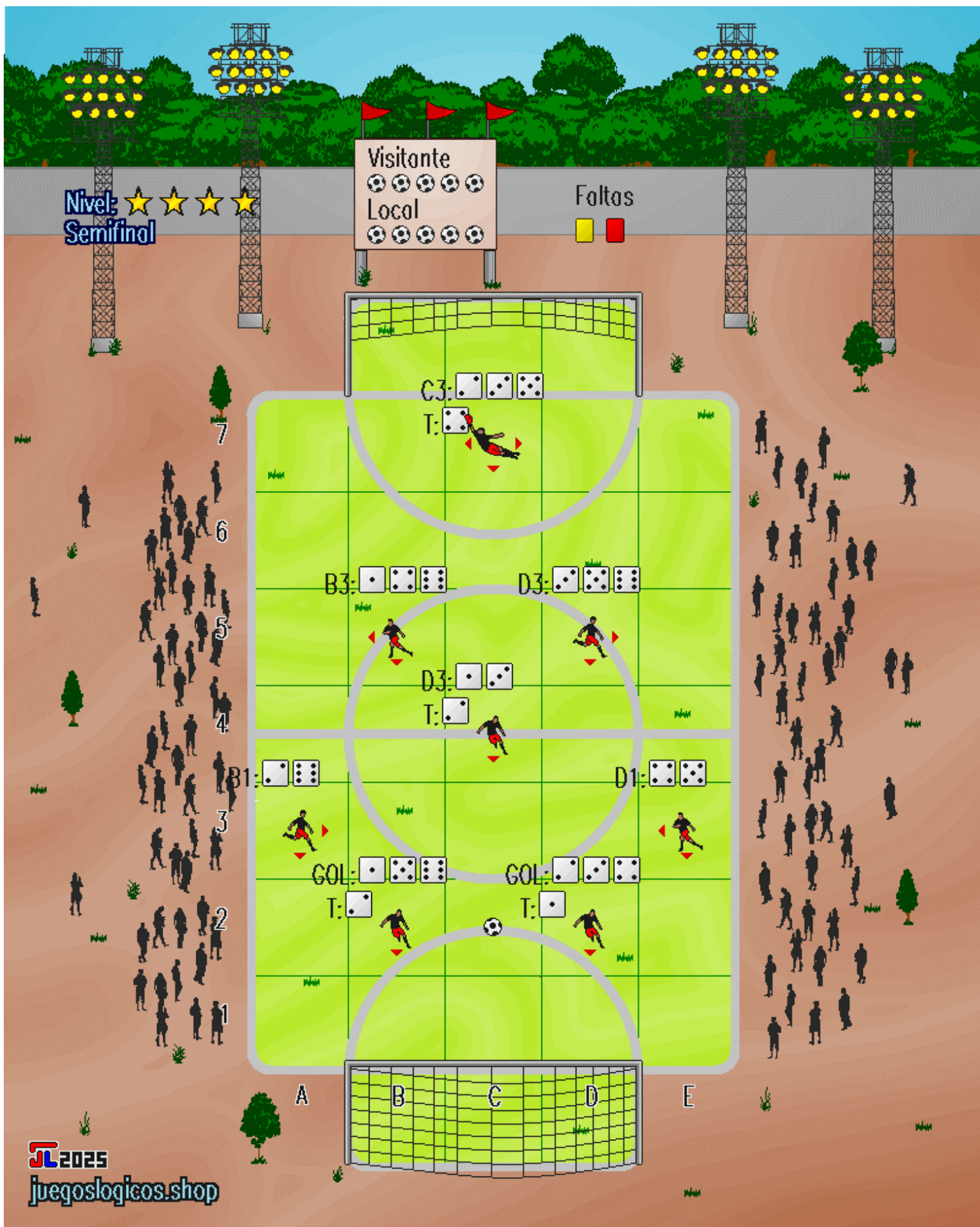


Local



Faltas





Nivel: ★ ★ ★ ★
Gran Final

Visitante
● ● ● ● ●
Local
● ● ● ● ●

Faltas
● ●

