



Reglas:

- 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 anotas 5 goles.

COORDENADA:

Dirección hacia donde se debe mover la pelota.

TARJETA:

Obtienes una falta, y pierdes una tarjeta.

GOL:

Obtienes un gol en contra.

Visitante

Inicio

B2:

T:

Enemigos

Portero

GOL:

T:

E5:

T:



Nivel: ★ ★ ★
Cuarto Final

Visitante



Local



Faltas



Nivel: ★ ★ ★
Semifinal

Visitante



Local



Faltas



Nivel: ★ ★ ★
Gran Final

Visitante



Local



Faltas

