

LOS FUTBOLÍSIMOS

CAMPO 4 JUEGO DE CARTAS

1

UNA EXTRAÑA INVITACIÓN

INTRODUCCIÓN

Todo empezó el día que recibimos una extraña invitación. Estábamos en el vestuario con nuestros entrenadores. Abrí el sobre y comencé a leer. Nos convocaban al torneo "Campo 4". Ninguno sabíamos nada de ese torneo. Ni tan siquiera Alicia, que siempre nos está contando historias de equipos míticos y misteriosos. Y nosotros no nos habíamos apuntado, eso estaba claro. En resumen, un desconocido nos invitaba a un torneo misterioso con unas normas sobre el terreno de juego muy diferentes a las que nosotros conocemos.

Rápidamente, pensamos que era un reto para Los Futbolísimos. Nadie mejor que nosotros podría resolver el misterio del Campo 4 y ganar en ese terreno de juego.

2

¿QUÉ OCURRE EN CAMPO 4?

PRESENTACIÓN

Campo 4 es el nuevo reto de Los Futbolísimos. Es un apasionante juego de cartas en el que entre 2 y 4 jugadores, a partir de 7 años, competirán por ganar un partido de fútbol. Las normas de este campo nadie las conoce, pero contáis con la ayuda de Los Futbolísimos. Juntos descubriréis cómo se multiplican los balones en el área de juego y cómo llevar hasta tu portería el mayor número de balones de tu color.

Los Futbolísimos, la atención y las estrategias serán vuestros mejores aliados para ganar el partido. La duración media de la partida es de 15 minutos.



3

ALINEACIONES Y RECURSOS

CONTENIDO



50 cartas de juego

24 cartas de balón

12 cartas de portería

4 cartas ayuda

4

TODO LISTO EN EL TERRENO DE JUEGO

PREPARACIÓN

Los Futbolísimos y tú ya estáis en Campo 4. Tenéis que prepararos a fondo para conseguir la victoria. Lee atentamente las normas para que todo esté listo antes de iniciar el partido:

- Elige el color de tu portería y sitúa las tres cartas que la forman, boca abajo, en tu zona de juego.
- Separa las cartas en dos mazos. En uno coloca todos los balones y en el otro, el resto de las cartas que denominaremos mazo de juego. Baraja el mazo de juego y colócalo boca abajo, en el centro de la mesa. A su lado, boca arriba, se formará la pila de descartes. Después, baraja el mazo de balones y sitúalo, boca abajo, junto al de juego. balones y sitúalo, boca
- Elige al azar, al jugador inicial.
- Y reparte 3 cartas de juego a cada jugador.
- Y reparte 3 cartas de juego a cada jugador.
- Dependiendo del número de jugadores, se dejará un número de porteros en el mazo:

- Para 2 jugadores coloca 5 porteros.
- Para 3 jugadores coloca 8 porteros.
- Para 4 jugadores coloca 10 porteros (la baraja completa).

NOTA

Cuando el mazo de juego se haya acabado, baraja de nuevo y lo pones boca abajo para continuar con la partida.

Cartas de juego



Portería 2



Cartas de juego

Mazo de juego



Cartas de juego

ZONA DE JUEGO 4



Portería 4

Pila de descartes



Mazo de balones



ZONA DE JUEGO 1



Portería 1

Portería 3

ZONA DE JUEGO 3



Cartas de juego



5

¿SABRÍAS GANAR EN CAMPO 4?

OBJETIVO DEL JUEGO

Para ganar en Campo 4, tendrás que conseguir el mayor número de balones del color de tu portería al finalizar la partida.

Los Futbolísimos te darán más balones en juego y también cogerán balones de otras porterías para ti. Además, cuentas con la ayuda de Camuñas para que ningún jugador pueda quitarte tus balones.

NOTA

La partida finalizará cuando todos los jugadores hayan completado sus porterías.

6

CÓMO JUGAR EN CAMPO 4

NORMAS DE JUEGO

NORMA 1: Durante tu turno, tienes que elegir entre jugar una carta de tu mano y aplicar su acción o descartarte de tantas cartas como quieras.



NORMA 2: Roba las cartas que necesites para tener tres en tu mano y pasa el turno al jugador de tu derecha.



NORMA 3: Cada vez que consigas un balón, sitúalo dentro de tu portería o de las partes de portería que tengas, de tal forma que sean visibles los colores de los balones. En el caso de que no tengas portería ni ninguna parte de ésta, los colocarás en tu zona de juego.



Norma 4: La partida finaliza cuando todos los jugadores han completado su portería.

Norma 5: Finalizado el partido, los balones que tenga cada jugador en su portería se convertirán en goles. Gana el jugador que tenga más goles del color de su portería. En caso de empate, el ganador será el que más goles tenga en total y si continúa el empate ganará el que esté antes en el turno.



7

LA AYUDA DE LOS FUTBOLÍSIMOS

CARTAS Y ACCIONES



1. Portero. El portero tiene tres tipos de acciones que puedes elegir en cada jugada y dependiendo del momento de juego.

- **Acción 1;** Utiliza un portero para girar una parte de tu portería.
- **Acción 2;** finalizada tu portería (3 partes boca arriba), puedes utilizar un portero para girar una parte de la portería de otro jugador.
- **Acción 3;** finalizada tu portería (3 partes boca arriba), puedes utilizar cada portero para impedir que un defensa te quite un balón de tu portería.

EXCEPCIÓN: en partidas de 2 jugadores, cuando un jugador complete su portería, los dos pueden utilizar el portero para evitar la acción del defensa.

NOTA

¡Cuidado! No pare tu acción un portero.



2. Defensas. La acción de los defensas es recuperar balones de una portería diferente a la tuya. Es decir, te permite robar un balón de cualquier color a cualquier jugador.

NOTA

Con tu portería finalizada, si un defensa intenta quitarte un balón puedes sacar un portero, colocándolo boca arriba en tu zona de juego, de esta forma invalidas la acción de dicho jugador. Esta acción la podrás repetir dentro de la ronda si posees más porteros. Al llegar tu turno si te queda alguna carta en la mano podrás realizar tu jugada y después robar tantas cartas como sea necesario para tener tres.





3. Delanteros. La acción de los delanteros te permite robar un balón del mazo de balones.



4. Árbitros. La acción de los árbitros impide, mientras te la hayan puesto en tu zona de juego, jugar ninguna carta. Esta carta se le coloca a otro jugador en su zona de juego y permanece boca arriba hasta que llegue su turno. En ese momento, el jugador la deja en el mazo de descartes y pasa.



5. VAR. La acción del VAR es anular un balón. Esta acción, te permite coger el balón de cualquier jugador y eliminarlo. Se coloca al final del mazo de balones.



6. Banquillo. La acción del banquillo te permite utilizar esta carta como: defensa, delantero o portero.



7. Barrera. La acción de la barrera anula cualquier amenaza para ti, durante un turno. Es decir, anula la acción de cualquier carta. Al llegar de nuevo tu turno se retira y se pone en el mazo de descartes. ¡Atención! La barrera no te protege de la falta.



8. Falta. El jugador que posea esta carta al finalizar la partida perderá un gol de su color. Es una carta que no puedes tirar al mazo de descartes y la única forma de deshacerte de ella es cambiársela a un jugador por otra suya (se elige entre sus cartas sin mirar). Dicho jugador no podrá pasarla hasta pasado un turno.

8

LA EXPERIENCIA DEL EQUIPO

CONSEJOS

- Si completas primero tu portería podrás impedir que te roben balones.
- Si has completado tu portería y vas ganando dedícate a completar la portería del resto de jugadores.
- ¡Cuidado! Presta toda tu atención y no acabes con la falta.
- Si hay muchos balones del color de tu portería en el juego, no utilices tus delanteros.
- El VAR te ayuda a quitar un balón de circulación durante un buen rato.

