



SATOSHI'S GOAL

TUTORIAL



MAZO

45 cartas

SÚPER	15 5 colores x 3	
PÉRDIDA	6	
JUGADOR	21	
DEFENSA	3	

Las 45 cartas del mazo se barajan y se colocan en la pila de robar

Cuando un jugador usa o pierde cartas las deja en la pila de descartes

Cuando la pila de robar está vacía, se baraja la de descartes y vuelve al juego

CÓMO GANAR

Cumple 1 de estos 2 objetivos

A



Consigue todas las
Cartas de Jugador

*Más difícil y Mayor
recompensa

B



o... marca
3 Súper Goles!

INICIO DEL JUEGO

1

Cada jugador recibe 5 cartas

No hay **Cartas de Pérdida**
ni más de
1 Súper Carta de cada color

2

Aleatoriamente 1 de los
jugadores jugará como local
(empieza primero)
y el otro será el visitante

MOVIMIENTOS

Elige 1 opción por turno

A



Coge 1 carta de la pila (hasta 5 cartas)



Finaliza tu turno cuando quieras

B

1



Si ambos jugadores tienen 1 o más **Súper Cartas** del mismo color

3



Podrás cambiar **3 Cartas de Jugador** por **1 Súper Carta** de tu rival

20"

Tienes hasta 20s por turno

SÚPER CARTAS

Chutar / Bloquear

CHUTAR

Al reunir **3 Súper Cartas** del mismo color finalizas el turno y chutas a portería

BLOQUEAR

Cuando te chuten en contra, si reúnes **3 Súper Cartas** del mismo color lo bloqueas



Todos los colores valen igual

Si no se bloquea, el jugador que chuta consigue un **Súper Gol** y roba al rival sus **Cartas de Jugador**

Las **3 Súper Cartas** se descartan al chutar o bloquear

CONTRAATAQUE

Marca un **Súper Gol** jugando a la defensiva



Si no tienes
Cartas de Jugador
podrás realizar
Contraataques

Cuando te chuten en contra
intenta finalizar tu turno con
0 Cartas de Jugador

Conseguirás bloquear el disparo y
meter un **Súper Gol** de
Contraataque

PÉRDIDA DE BALÓN

Pierde Cartas y Turno



Recuerda, en el mazo hay
6 Cartas de Pérdida

Cada vez que recibas una carta de
Pérdida de Balón

Deberás descartarte de 2 cartas
(**Súper Carta** o **Carta de Jugador**)
y además perderás tu turno

Evítalo usando una **Carta de Defensa**
o aprovéchalo para tus **Contraataques**

CARTAS DE DEFENSA

Úsalas, solo si quieres, cuando recibas una carta de **Pérdida de Balón**

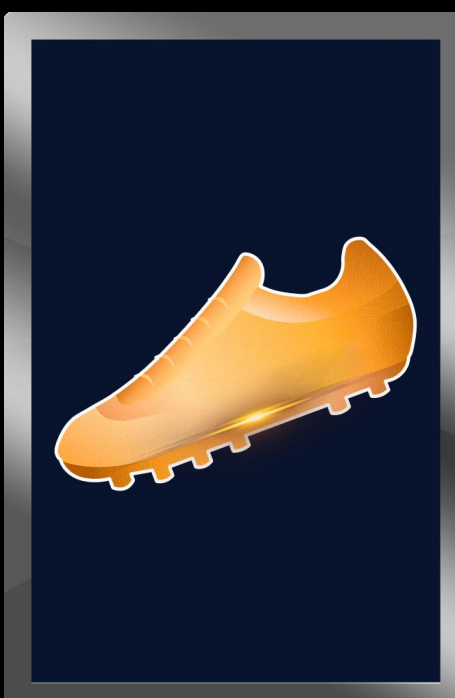
Si tienes las **3 Cartas de Defensa** tu rival no podrá comprarte **Súper Cartas**



RECUPERACIÓN: No pierdes turno ni cartas (1 uso)



ESPINILLERA: Pierde turno pero no tienes que descartar cartas (2 usos)



DESPEJE: Pierde turno pero tu rival debe descartarse 2 cartas (1 uso)