

ESCANEAR



Visita
www.golazo-game.co.uk
para ver videos de cómo
jugar y mucho más.

**GRACIAS
POR JUGAR**



© Golazo Games Ltd



**LAS LEYES
DEL JUEGO**

CONTENIDO

- 01 - BÁSICOS
- 02 - EL TABLERO
- 03- PREPARACIÓN
- 04 - MECÁNICA DEL JUEGO
- 08 - CARTAS DE ACCIÓN
- 10 - MOVIMIENTOS
 - 12 - JUGADORES
 - 13 - REGATES
 - 14 - PASES
- 15 - ENTRADAS
 - 16 - EVENTOS CLAVES
 - 16 - TIROS
 - 17 - GOLES
 - 18 - PARADAS/DESPEJES
 - 19 - TIROS LARGOS
 - 20 - CENTROS
- 21 - FINAL DEL PARTIDO?
- 22 - REGLAS AVANZADAS

BÁSICOS

OBJETIVO DEL JUEGO

Golazo es un juego de mesa basado en las reglas del fútbol. El objetivo es marcar más goles que el equipo contrario. Esto se consigue mediante una combinación de táctica, estrategia y un elemento de suerte.



JUGADORES

Cada jugador está representado por una ficha numerada en el campo de Golazo. Hay once jugadores en cada equipo.

Cada jugador tiene una posición inicial designada y marcada en el campo. Los porteros están representados por la ficha nº 1 y deben permanecer en el espacio del portero en todo momento.

Todos los demás jugadores (numerados del #2 al #11) pueden moverse por el tablero a medida que avanza el juego.

POSESIÓN

Sólo un jugador puede tener la posesión del balón en todo momento
- El balón se coloca encima de la ficha del jugador para mostrar que está en posesión. El equipo que está en posesión del balón es el "equipo atacante".



¿MÁS DE DOS JUGADORES?



Divididos en dos equipos rotando la tirada de dados y los pasos del juego para cada turno.
Otra posibilidad es diseñar tu propio torneo. Puede ser una eliminatoria directa, una liga o un torneo completo con fases de grupos y rondas eliminatorias.

Golazo [go-la-zo]

Adjetivo 1. Expresión futbolística que se refiere a un gol increíble y asombroso.
Nombre propio 2. Juego de mesa de fútbol lleno de acción que combina estrategia y azar.

EL TABLERO



2

PREPARACIÓN

Coloca las fichas de los jugadores en los espacios numerados designados.

Mezcla las cartas **POWERCARDS** on el resto de las cartas del mazo de **ACCIÓN** y en el tablero.

Coloca las cartas de **SHOOT(CHUTAR)** y **SAVE(PARAR)** en el lateral del campo.

Coloca el **CONTADOR DE TIEMPO** en el espacio KO del cronómetro.

Coloca un **CONTADOR DE PUNTAJÓN** a "0" en cada marcador.

Cada jugador toma un dado **GOLAZO**.

Los 4 dados clásicos pueden colocarse a un lado del tablero

¡Ya estás preparado para jugar!



DADOS GOLAZO



DADOS CLÁSICOS



3

MECÁNICA DEL JUEGO

COMIENZO

Al comienzo del juego, cada equipo lanza un dado clásico.

El equipo que saque el número más alto sacará desde el centro.

SAQUE DE CENTRO

El equipo que hace el saque de centro debe mover un jugador, con el balón, al espacio de saque de centro (KO) y luego tirar un dado clásico.

A continuación, pueden realizar movimientos en función del número obtenido, es decir, 4 dados = 4 movimientos (ver movimientos).

> Ver movimientos p10



4

Después del saque de centro cada turno posterior se divide en 3 pasos...

1

PASO 1 - LA TIRADA DE DADOS

Ambos equipos tiran el dado **GOLAZO**. El más alto gana.



¿EMPATE?

Si ambos equipos sacan la misma tirada, vuelven a tirar.

> Pasa al paso 2

5

2

PASO 2 - MUÉVETE

SACAS 1-5

Ambos equipos reciben movimientos en función del número que hayan sacado en el paso 1, es decir, si tiras un 4 = 4 movimientos.
El equipo que gana la tirada de dados completa primero todos sus movimientos.
> Ver: Movimientos p10



SACAS

El equipo que saque una  toma una **carta** del mazo de **ACCIÓN** y completa la acción como se describe.
No se da ningún movimiento a ninguno de los dos equipos cuando sale el icono .

> Ver: Cartas de Acción p8



+ TIEMPO

El **contador de tiempo** también debe avanzar un espacio.



Una vez completados todos los movimientos > Pasar al paso 3

6

3

PASO 3 - EVENTO CLAVE

Es posible que en este paso ocurra algún evento clave.

TIRO LARGO

Si un jugador está en posesión del balón en el **ESPACIO DE TIRO LARGO**, puede realizarlo.
> Ver: Tiro largo p19



CENTRO

Si el jugador en posesión del balón está en la **ZONA DE CENTRO (CROSS)**, puede intentar centrar.
> Ver: Centro p20



TIRO

Si un jugador tiene la posesión del balón en el **ZONA DE PENALTI** del adversario, puede efectuar un disparo.
> Ver: Tiro p16

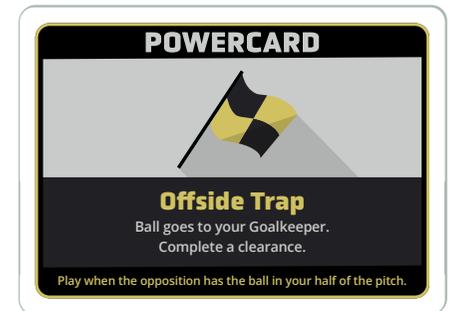
Una vez completados todos los posibles eventos clave > Volver al paso 1

7

CARTAS DE ACCIÓN



CARTAS DE ACCIÓN

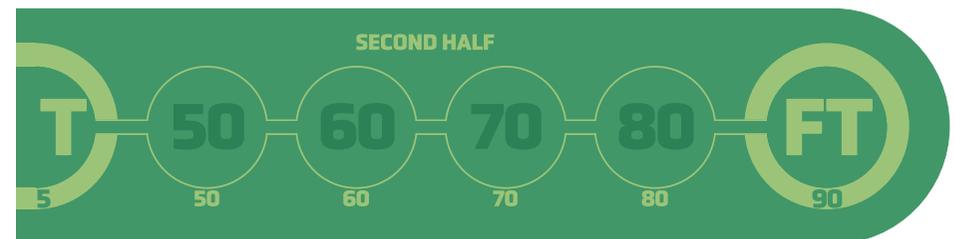
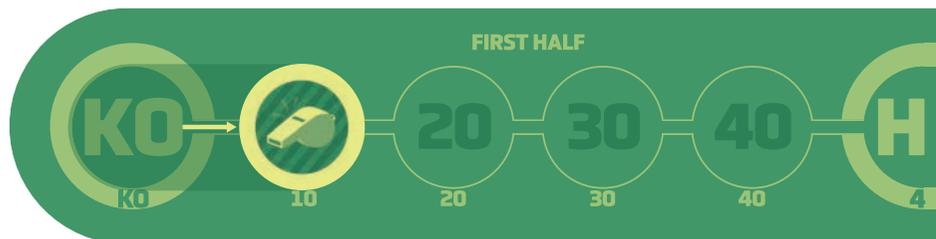


Si sale una ninguno de los dos equipos tiene movimientos. En su lugar, el equipo que sacó la roba una carta del mazo de **ACCIÓN** y realiza dicha acción.

Cuando se saca una carta dividida ATTACKING/DEFENDING (ataque/defensa), el equipo en posesión del balón realiza la acción del "**Attacking Team**". Si no está en posesión, realiza la acción del "**Defending Team**".

Nota: Sólo el equipo que sacó realiza las acciones de la tarjeta.

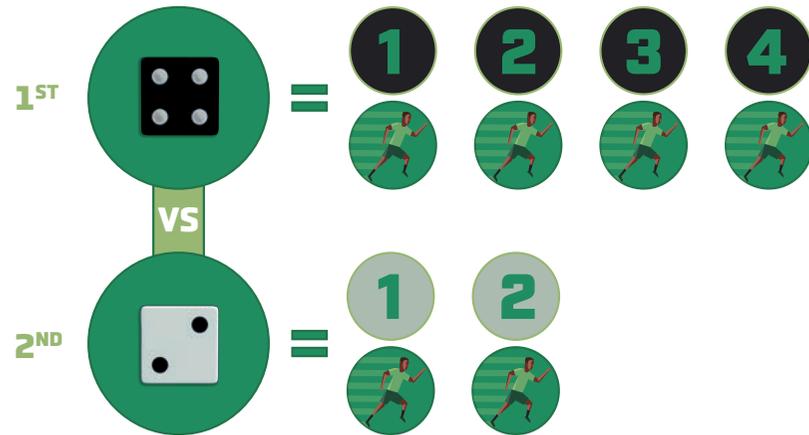
EI CONTADOR DE TIEMPO se mueve cada vez que se toma una carta del **MAZO DE ACCIÓN** a menos que la carta lo impida.



MOVIMIENTOS

Ambos equipos pueden hacer tantos movimientos como hayan sacado en el paso 1, es decir, **sale un 4 = 4 movimientos**.

El equipo que gana la tirada de dados completa primero todos sus movimientos.



COMPORTEAMIENTO ANTIDEPORATIVO...

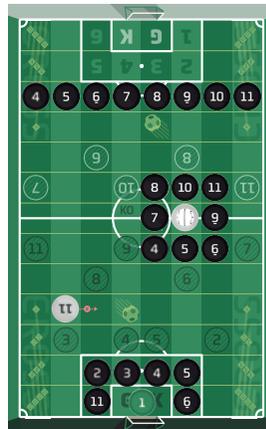
Es ILEGAL en cualquier momento del juego:

Formar un muro de jugadores para bloquear todo el ancho del campo.

Rodear completamente a un jugador con el balón.

Desplazar a un jugador del equipo contrario a menos que lo indique una carta de **ACCIÓN**.

Tener 6 jugadores en tu propia zona de penalti.



TIPOS DE MOVIMIENTOS DISPONIBLES:

Se puede utilizar cualquier combinación de las siguientes hasta completar todos los movimientos.

JUGADORES:

Un movimiento de un espacio con un jugador sin el balón en cualquier dirección. > p12
(1 movimiento)

REGATES:

Un movimiento de un espacio con el jugador con el balón en cualquier dirección. > p13
(1 movimiento)

PASES:

Un pase del balón a otro jugador. > p14
(1 movimiento)

ENTRADAS:

Uso de dos movimientos para quitarle el balón a un jugador rival. > p15
(2 movimientos)

NOTA: Ten en cuenta que el equipo que ha perdido la tirada de dados no puede quitar el balón con sus movimientos.

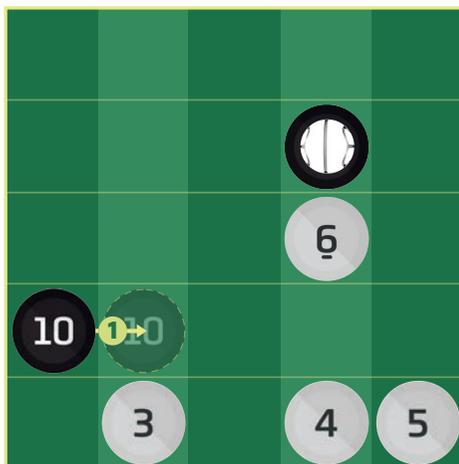
MOVIMIENTOS

JUGADORES

Un movimiento de un espacio con un jugador sin el balón en cualquier dirección.

El mismo jugador puede completar múltiples movimientos durante cada turno.

Por ejemplo: El jugador #10 se mueve lateralmente un espacio.



12

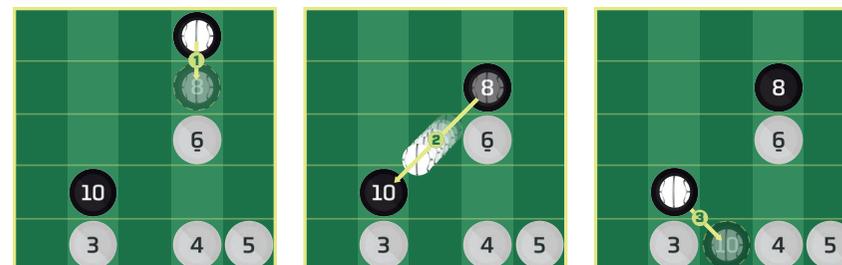
MOVIMIENTOS

REGATES

Un movimiento de un espacio con el jugador con el balón en cualquier dirección.

Después de completar un movimiento de **regate**, el jugador en posesión del balón **no puede** volver a moverse durante este turno hasta que el balón sea pasado a otro jugador.

Por ejemplo, 3 movimientos:



El jugador #8
"Regatea" un espacio
hacia delante

Pasa a #10

el jugador #10
"Regatea" un espacio
en diagonal.



13

MOVIMIENTOS

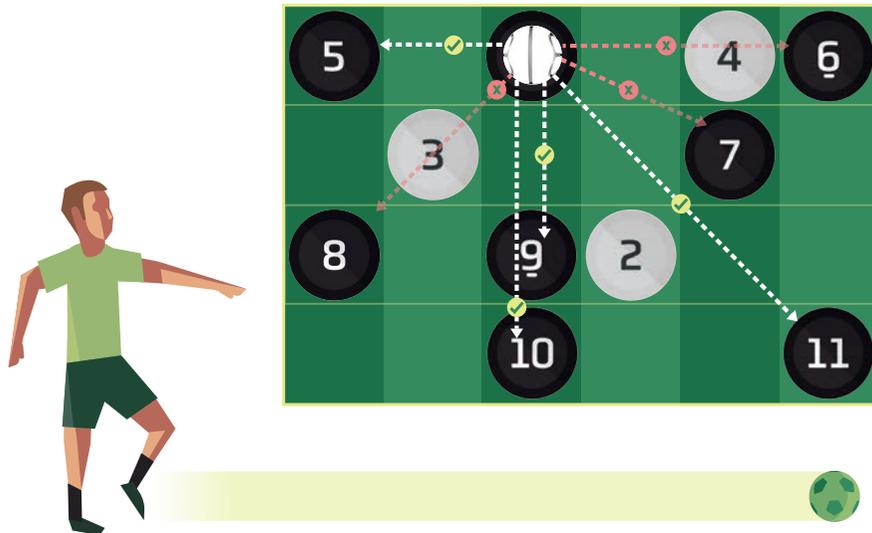
PASES

Un pase debe cumplir dos criterios para ser permitido:

- 1 La trayectoria del balón debe seguir los espacios horizontales, verticales o diagonales de un jugador a otro.
- 2 La trayectoria del balón debe estar libre de obstáculos por parte de un jugador rival.

Los pases diagonales deben seguir la línea de espacios entre los 2 jugadores (cómo se movería el alfil en el ajedrez).

Un pase sólo requiere **1 movimiento** y no hay límite en la distancia que puede recorrer el balón entre dos jugadores sin obstáculos.



14

MOVIMIENTOS

ENTRADAS

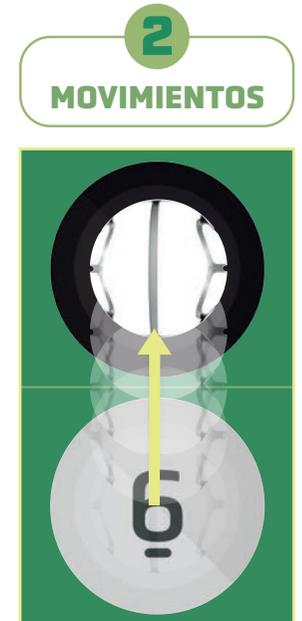
Sólo el equipo que ha ganado la tirada de dados puede hacer una entrada para tomar posesión del balón.

SECUENCIA:

El jugador que realiza la entrada debe estar en un espacio junto al adversario en posesión del balón **antes** de realizar la entrada.

El jugador que ataca utilizará **dos movimientos** para quitar el balón.

Los movimientos restantes después de realizar una entrada pueden utilizarse para completar cualquier tipo de jugada.



NOTA: El equipo que ha perdido la tirada de dados no puede hacer una entrada con sus movimientos.



15

EVENTOS CLAVE

TIRO

Cuando un jugador, en posesión del balón, se encuentra en el zona de penalti del adversario, ¡puede disparar a puerta!

SECUENCIA:



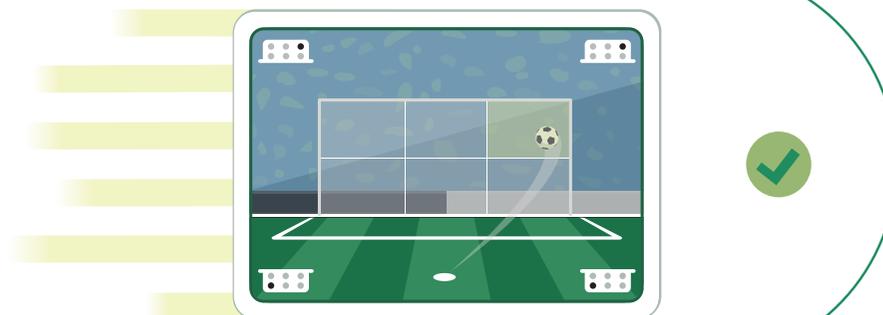
EQUIPO ATACANTE

El atacante elige una carta del mazo "SHOOT" (Chutar). Cada carta "SHOOT" muestra hacia dónde se dirige el disparo.

EVENTOS CLAVE

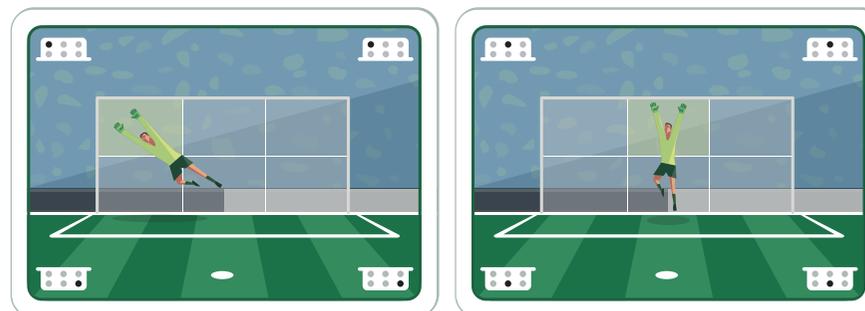
GOL

Una vez que ambos están satisfechos con su elección, las cartas se revelan simultáneamente. Si el defensor no ha seleccionado la carta de "Save" correspondiente, ¡el equipo atacante ha marcado!
¡GOLAZOOOOOO!



EQUIPO DEFENSOR

El defensor escoge 2 cartas del mazo "SAVE" (Parar).

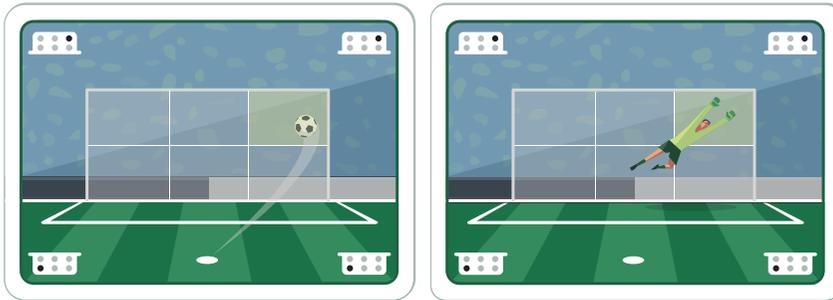


Los jugadores vuelven a sus posiciones iniciales y el equipo que ha recibido el gol hace el saque de centro.

EVENTOS CLAVE

PARADA/DESPEJE

Si el defensor ha elegido la tarjeta de parada que coincide con la selección del atacante, el disparo se para y el portero toma posesión del balón.



Todos los jugadores deben salir del zona de penalti y desplazarse a un espacio disponible en la misma mitad del campo. El equipo que realizó el disparo mueve primero a sus jugadores. El portero tiene ahora dos opciones:

- 1 Realiza un pase, **según las reglas de pases**, a un jugador en la misma mitad del campo.
- 2 Realiza un despeje alto tirando 2 dados clásicos.

En el caso de un despeje alto, el balón se entrega al jugador con el número total que haya salido de los 2 dados, por ejemplo, $3+5=8$. El balón va directamente al jugador número 8.

Si se saca un 12, el equipo puede elegir dar el balón a cualquier jugador disponible.



Nota: Si el jugador ha sido expulsado, entonces el balón pasa al jugador contrario del mismo número. Si ninguno de los dos jugadores está disponible, entonces vuelve a tirar el dado.

Nota: Si la posesión es tomada por un jugador y un evento clave es posible, entonces este evento puede ser completado antes de que el juego continúe.



EVENTOS CLAVE

TIRO LARGO

Si un jugador tiene la posesión del balón en el espacio de tiro largo en el campo contrario, ¡puede intentar un tiro largo! El equipo en posesión del balón puede realizar un tiro lejano incluso si un jugador rival se encuentra entre el balón y la portería.



SECUENCIA:



EQUIPO ATACANTE:

El atacante elige una carta del mazo de "SHOOT".

EQUIPO DEFENSOR:

El defensor elige CUATRO cartas del mazo "SAVE".



RESULTADO: GOL/PARAR/DESPEJE

EVENTOS CLAVE

CENTRO

Cuando un equipo tiene la posesión del balón en una zona de centro en el campo contrario, puede intentar un centro.

SECUENCIA:

- 1 Se toman 1, 2, 3 o 4 dados clásicos, dependiendo de cuántos dados aparezcan en el espacio donde el jugador tiene el balón.
- 2 Se tiran los dados... Si alguno de los dados coincide con el espacio numerado que ocupa un jugador atacante en el área de penalti, ¡se marca un gol! ¡GOLAZOOOOO!

EJEMPLO

El equipo atacante tiene dos jugadores en los espacios numerados "3" y "6".

El jugador en posesión del balón está en el espacio "3 dados".

El equipo atacante tira 3 dados = 2, 2 y 6.

El jugador en el espacio "6" coincide con los 6 dados, por lo tanto se marca un gol.



Si no se marca un gol, el balón va al portero > Despeje p18



¿FIN DEL JUEGO?

MEDIO TIEMPO (HT)

Cuando el contador de tiempo llega al espacio HT y se han completado todas las acciones/eventos clave, los jugadores se reinician en sus posiciones iniciales.

Sacará el equipo que no realizó el saque de centro en el primer tiempo > **Saque de centro p4**

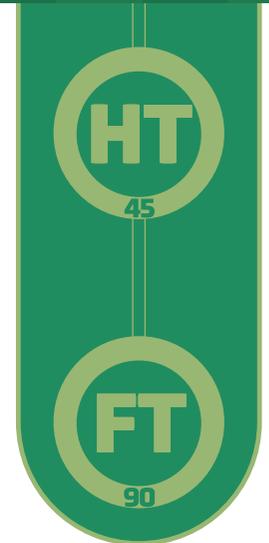
TIEMPO COMPLETO (FT) Y TIEMPO AÑADIDO

Cuando el contador de tiempo llega al espacio FT y se han completado todas las acciones/eventos clave, ¡el juego entra en el tiempo añadido!

- 1 Se tira un dado clásico.
- 2 El número que se tira indica cuántos turnos quedan antes de que termine la partida. Por ejemplo, si se tira 4 = quedan 4 turnos.

Durante el tiempo añadido no se utilizan los dados GOLAZO. Ambos equipos utilizan los dados clásicos para cada turno.

Una vez completados todos los posibles eventos clave después del último turno, ¡el juego ha terminado!



EMPATE?

GOL DE ORO

Si el partido termina en empate, puedes seguir jugando hasta que un equipo marque un gol. El juego termina inmediatamente cuando se marca un gol.



¡PENALTIS!

Si prefieres el mayor nivel de adrenalina, cada equipo chuta por turnos utilizando las reglas estándar de tiro y parada. El ganador es el que marca más goles de 5 tiros.

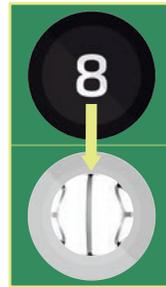
REGLAS AVANZADAS

Una vez que hayas dominado los fundamentos del GOLAZO, ¿por qué no intentas añadir reglas avanzadas? Todas estas son opcionales, pero añaden un mayor nivel de profundidad y estrategia al juego.

ENTRADA DESESPERADA

Después de perder la tirada de dados, un equipo puede optar por cambiar todos sus movimientos para intentar una entrada desesperada.

El jugador que intenta esta entrada debe estar en un espacio adyacente al del jugador con el balón.



SECUENCIA

- 1 El equipo que ganó la tirada de dados completa sus movimientos.
- 2 El equipo que perdió puede intentar una entrada desesperada antes de hacer cualquier movimiento.
- 3 El equipo defensor lanza un dado clásico.



RESULTADOS:

 1 ROLLED El jugador que intenta la entrada es expulsado y retirado del campo.	 2-5 ROLLED El equipo defensor pierde todos sus movimientos.	 6 ROLLED ¡La entrada del equipo defensor es exitosa! Ganan el control del balón y reciben 6 movimientos en este turno.
---	---	--

REGLAS AVANZADAS

GOLAZO TÁCTICO:

Puedes jugar una versión más táctica del GOLAZO permitiendo que el equipo que perdió la tirada de dados realice sus movimientos primero en el turno.

El equipo que ha perdido la tirada de dados no puede quitar la pelota con estos movimientos, pero le permitirá reorganizar a sus jugadores para crear problemas al rival o incluso mantener la posesión con un juego táctico inteligente.

Éstas son sólo dos de las muchas reglas avanzadas, los detalles completos de todas las reglas avanzadas, junto con diagramas y vídeos explicativos, se pueden encontrar en www.golazo-game.co.uk.



TIEMPO EXTRA!

 **MANAGERS** 
EXPANSION PACK



¿Quieres añadir aún más profundidad a tu juego?

Los Golazo Managers pueden adquirirse por separado en
www.golazo-game.co.uk/managers



Cada uno de los Golazo Managers tiene 3 habilidades especiales que te darán ventaja sobre tu oponente.

Elige tus entrenadores al principio de la partida.

Solo puedes usar cada carta una vez, así que úsalas con sabiduría.



Play and win an unopposed dice roll for the next turn.

Play before the dice roll.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES



Nos gustaría agradecer especialmente a nuestra familia y amigos que nos han apoyado a lo largo de nuestro viaje para hacer este juego.

También queremos dar las gracias a todos los que nos apoyaron en Kickstarter e Indiegogo. Sin vuestro apoyo, esto no habría sido posible!

GOLAZO fue diseñado y desarrollado por:

MARK WRIGHT
IAN AKEHURST
CRAIG AKEHURST
ANDREA ROSERO VILLARREAL