



REGLAMENTO CARTA FÚTBOL CLUB

Contenido del juego: 121 naipes, 1 reglamento.

Preparación

Carta Fútbol Club se juega con dos mazos: Mazo Azul y Mazo Verde.

Carta Fútbol Club se puede jugar entre 2, 4 o 6 jugadores. En todos los casos se formarán dos equipos, cada uno con la misma cantidad de jugadores.

Sorteo inicial

Antes de empezar el partido se lanzará una moneda al aire y mediante el tradicional “cara o ceca” se elegirá Mazo (Azul o Verde) o Saque.

Cómo se ubican los jugadores y los equipos

Los jugadores se sentarán a la mesa de juego de forma intercalada. Cada participante deberá tener a un jugador rival sentado a cada uno de sus lados, como indica la figura:



Cómo se dividen los mazos

Antes de empezar, cada equipo deberá dividir su mazo (Azul o Verde) en tres grupos, de la siguiente manera:

1

1. En el primer grupo se ponen las cartas que tienen números. Estas cartas son las Cartas de Habilidad y representan las siguientes acciones: Pase-Interceptar, Gambeta-Barrida, Tiro al Arco-Atajada y también incluyen Comodines. A este grupo de cartas lo llamaremos “Mazo de Cartas de Habilidad”.
2. En el segundo grupo se ponen las cartas que no tienen números: las llamamos Cartas Especiales. Cada una contiene la descripción de su utilidad. A este grupo de cartas lo llamaremos “Mazo de Cartas Especiales”.
3. En el tercer grupo se ponen las cartas en cuyo dorso dice Suerte: estas son las Cartas de la Suerte. A este grupo de cartas lo llamaremos “Mazo de Cartas de la Suerte”.

Una vez divididos y mezclados, los tres mazos se ubican en el centro de la mesa, boca abajo y respetando el siguiente orden: Mazo de Cartas de Habilidad, Mazo de Cartas Especiales, Mazo de Cartas de la Suerte.

Cómo se reparten las cartas

Se repartirán —en el sentido de las agujas del reloj— 13 cartas por equipo, boca abajo.

Primero se repartirán del Mazo de Cartas de Habilidad, una por una, 10 Cartas por equipo:

1. Si el juego se desarrolla entre 2 jugadores, cada uno recibirá 10 Cartas de Habilidad de su correspondiente mazo (Azul o Verde).
2. Si el juego se desarrolla entre 4 jugadores (dos por equipo), cada jugador de un mismo equipo recibirá 5 Cartas de Habilidad.

2

3. Si el juego se desarrolla entre 6 jugadores (tres por equipo), cada jugador de un mismo equipo recibirá 3 Cartas de Habilidad y se repartirá una carta más al jugador de ese equipo que haya ganado el sorteo inicial: en cada mano irá rotando el jugador que reciba esa carta extra. Es decir que en cada ronda uno de los jugadores de cada equipo de 3 participantes obtendrá 4 Cartas de Habilidad.

Luego se repartirán una por una del Mazo de Cartas Especiales, 3 Cartas por equipo:

1. Si el juego se desarrolla entre 2 jugadores, cada uno recibirá 3 Cartas Especiales.
2. Si el juego se desarrolla entre 4 jugadores (dos por equipo), cada jugador de un mismo equipo recibirá una Carta Especial y se repartirá una carta más al jugador de ese equipo que tenga mayor edad: en cada mano irá rotando el jugador que reciba esa carta extra.
3. Si el juego se desarrolla entre 6 jugadores (tres por equipo), cada jugador de un mismo equipo recibirá una Carta Especial.

Las Cartas de la Suerte no se reparten.

La meta del juego

El objetivo es hacer más goles que el equipo contrario. Para eso los jugadores de un equipo tendrán que realizar al menos tres jugadas de ataque seguidas (Pases o Gambetas), utilizando sus Cartas de Habilidad o Cartas Especiales, sin que les quiten la tenencia del balón. Una vez realizadas estas tres jugadas de ataque, el equipo podrá utilizar las cartas de Tiro al Arco para pegarle al arco y ver si resulta en un

3

gol o en una atajada. El equipo contrario intentará permanentemente robarle la pelota, interponiendo sus cartas defensivas para poder iniciar su ataque.

Cómo se juega

El jugador que gana el sorteo inicial comenzará el partido. Este tendrá que iniciar la jugada de su equipo (Equipo 1), dando un pase, haciendo una gambeta o usando alguna jugada especial. Para ello tiene que elegir de su mano alguna Carta de Habilidad (Pase o Gambeta) o alguna Carta Especial, y arrojarla a la mesa boca arriba. Esta acción deberá ser acompañada por el anuncio, en voz alta, de la jugada y el número de la carta elegida.

Por ejemplo, en caso de que haya elegido un Pase con el número 6, el jugador dirá “Pase 6”; en el caso de que haya elegido una Gambeta con el número 8, dirá “Gambeta 8”.

En el caso de que haya elegido un Comodín 8, dirá “Gambeta 8”, si quiere utilizar el comodín como una gambeta o dirá “Pase 8” si quiere utilizar el comodín como un pase.

En caso de que tire una Carta Especial, tendrá que leer en voz alta nombre y descripción. Por ejemplo, en caso de que haya elegido Cañito dirá “Cañito: vale por una jugada de ataque. Solo se para con Súper Defensa”.

En caso de no poder o no querer jugar una Carta de Habilidad de ataque, el jugador tendrá que tirar una carta boca abajo y dirá “Juego tapada”.

A la carta tapada se le gana con Cartas de Habilidad (Barrida o

4

si quiere utilizar el comodín para interceptar.

En caso de que haya elegido una Atajada con el número 8, dirá “Atajada 8”. En el caso de que haya elegido un comodín con el número 10, si quiere utilizarlo como Atajada dirá “Atajada 10”.

Como se explicó anteriormente, en caso de que tire una Carta Especial, el jugador tendrá que leer en voz alta nombre y descripción. Por ejemplo, en caso de que haya elegido Off-Side dirá “Off-side: se cobra después de cualquier pase. Se anula con Siga-siga”.

En caso de no poder o no querer robar el balón, el jugador que defiende tendrá que tirar una carta boca abajo para que nadie sepa qué naipe ha descartado. Dirá “Paso” y de esta forma, el equipo atacante sumará una jugada.

Si el jugador defensor logra quitar el balón, deberá jugar nuevamente dando un pase, una gambeta o usando alguna jugada especial, para iniciar el ataque de su equipo.

El equipo que roba el balón, tendrá que hacer siempre al menos 3 jugadas de ataque para poder tirar al arco. No se cuentan las jugadas de ataque que haya realizado anteriormente.

Cartas que compiten entre sí

Gambeta contra Barrida: Gana el número más alto. En caso de coincidir el número, se cobra un Foul para el equipo que tenía la pelota.

Pase contra Interceptar: Gana el que tiene el número más alto. En caso de coincidir el número, gana la carta de Interceptar.

Tiro al Arco contra Atajada: Gana el que tiene el número más alto.

6

Interceptar) de cualquier valor.

Aclaración: a la carta tapada no se le gana con Cartas Especiales.

Si un jugador del Equipo 1 tira una carta tapada y el Equipo 2 también tira una carta tapada, entonces se le sumará una jugada de ataque al Equipo 1.

En el caso de que la jugada haya sido exitosa —es decir, que no le hayan quitado el balón al atacante— la continuará el jugador que está a la izquierda del defensor que no pudo quitar el balón. Si las jugadas 2 y 3 son exitosas, quien continúe la jugada podrá usar una carta de Tiro al Arco o Comodín para intentar hacer gol.

Por ejemplo, en caso de que haya elegido un Tiro al Arco con el número 8 dirá “Tiro al arco 8”. En el caso de que haya elegido un Comodín con el número 10, si quiere utilizarlo como Tiro al Arco dirá “Tiro al arco 10”. Si no tiene ninguna de estas cartas, tratará de que la jugada continúe para que otro miembro de su equipo pueda tirar al arco.

Ahora es el turno del equipo contrario (Equipo 2). El jugador que esté sentado a la izquierda del que inició el ataque tratará de quitarle el balón. Para hacerlo, puede utilizar Cartas de Habilidad o Cartas Especiales.

Por ejemplo: si ha elegido una carta de Interceptar con el número 9, dirá “Interceptar 9”. En caso de elegir una carta de Barrida con el número 10, dirá “Barrida 10”.

En el caso de que haya elegido un Comodín 8, dirá “Barrida 8” si quiere utilizar el comodín como una barrida o dirá “Interceptar 8”

5

En caso de coincidir el número, el pateador (la persona que va a TIRAR AL ARCO) saca una carta del Mazo de Cartas de la Suerte de su equipo y la arroja a la mesa boca arriba. Una vez vista por todos, se leerá en voz alta y se pondrá al final del mazo.

El Foul y sus consecuencias

Barrer con un Foul en las primeras dos jugadas, hace que el equipo contrario siga con la pelota pero empiece de nuevo desde la jugada uno. Si el Foul es en la jugada 3, se cobra un Tiro Libre Directo y se puede usar la carta Tiro al Arco. Si el Foul es en la cuarta jugada se cobra Penal. El jugador que tiene que patear el penal saca una carta del mazo de Cartas de la Suerte de su equipo que determinará si hay gol o no.

Duración del partido

Se jugarán 6 manos en total. Cada mano simboliza 15 minutos de juego (90 minutos en total).

Las primeras 3 manos representarán al Primer Tiempo y las siguientes 3 manos, representarán al Segundo Tiempo.

En el Segundo Tiempo se volverá a mezclar el mazo de las Cartas de Habilidad de cada equipo (Azul o Verde). Se repartirán las Cartas Especiales y las Cartas de la Suerte que no hayan sido utilizadas en el Primer Tiempo.

Iniciará el Segundo Tiempo el equipo contrario al que empezó a jugar en el Primer Tiempo.

7

Cuándo termina la mano

La mano termina cuando le toca el turno a un jugador que ya no tiene cartas. En ese momento, cada jugador deberá poner, en un pozo común y boca abajo, todas las cartas que tenga en la mano. Estas cartas ya no se usarán.

A continuación comenzará otra mano, repartiendo nuevamente 10 Cartas de Habilidad y 3 Cartas Especiales por equipo. Las jugadas siempre continúan desde el mismo lugar donde concluyó la mano anterior. Por ejemplo: si en la mano anterior un jugador estaba por tirar al arco, una vez repartidas las cartas de la nueva mano podrá concretar esta acción.

Una vez terminado el Primer Tiempo, los jugadores no podrán continuar con las jugadas inconclusas.

Alargue (opcional)

Si el partido termina empatado, se podrá jugar el alargue. Para jugar el alargue, se deberán mezclar nuevamente todos los mazos (Cartas de Habilidad, Cartas Especiales y Cartas de la Suerte) y se jugarán dos manos.

Iniciará la primera mano el mismo jugador que empezó el partido (Equipo 1). Esta mano simboliza los primeros 15 minutos del alargue y a su término la jugada no continuará.

El jugador del Equipo 2 que empezó el Segundo Tiempo del partido comenzará la segunda mano, que simboliza los segundos 15 minutos del alargue.

8

Si al término del Segundo Tiempo del alargue el marcador sigue empatado, habrá que definir el partido por penales.

Definición por penales (opcional)

1. Se mezclarán solo las Cartas de Habilidad que serán repartidas en su totalidad.
2. Para patear un penal, se utilizan las cartas de Tiro al Arco. En caso de no tener cartas de Tiro al Arco se podrá patear el penal con una carta boca abajo: solo en este caso, una carta boca abajo equivaldrá a un Tiro al Arco 1.
3. En la serie de penales, solo se ataja con Atajada. Un penal no se ataja con una carta tapada.
4. Se patean 5 penales por equipo. El que ataja deberá patear su penal a continuación.
5. Si la serie de 5 penales termina empatada, se patea un penal más por equipo, hasta que se saquen un gol de diferencia.



Facebook: [cartafutbolclub](#)

Visítanos en: <http://www.cartafutbol.club>

Escribinos a: info@futbolcarta.com.ar

Idea y contenido: Rafael Defelice.

Arte y diseño: Agustín Viguera.

Edición del reglamento: Máximo Pereyra Iraola,
Inés Hardoy, Mariana Sosa.

Fabricado por Ruibal S.R.L.
Industria Argentina

9