



GOLSTAR, es un juego de azar en el que debes demostrar tus habilidades y conocimientos sobre el fútbol. Se simula un partido de fútbol entre dos equipos, en el que se van estableciendo jugadas entre uno y otro jugador, como si fuese un partido de fútbol muy dinámico, lleno de acciones de fútbol, resultando un marcador final. Tienes un marcador con cuatro competiciones y balones que debes recortar para colocar en el marcador, según el número de goles que lleves. Se pueden hacer partidos, torneos y siempre tendrás en tu baraja a dos equipos, con lo que siempre podrás jugar en familia o invitar a un amigo.

REGLAMENTO

Los partidos son de dos jugadores, cada uno con sus cartas correspondientes a un equipo.

Al principio sacar 3 cartas del montón, que serán **PENALTI GOL** y **TIRO AL PALO**, dejarlas a un lado y sacar también **GOL DE ORO**, por si es necesaria en caso de empate.

Se inicia el juego dándole tus cartas al jugador rival y este dándote a ti las tuyas, siempre boca abajo. Después de barajarlas, eliminaréis **5 cartas** uno al otro que las escogerás al azar, sin verlas y que quedarán a un lado del juego. Os devolvéis las cartas uno al otro y tal como os las habéis devuelto, cogéis las **4 primeras** para empezar el juego y las demás esperan para ser cogidas sucesivamente, según tires una, recoges otra de tu montón, que está boca abajo.

Comienza el primero tirando la primera carta y el compañero-jugador hace lo mismo. Cada jugador tirará las cartas en su zona para poder visualizar las jugadas, comenzando el partido y anotando los goles que encajas y que marcas, según estas reglas. Puedes ayudarte con el marcador de las diferentes competiciones, recortando las pelotas y colocándolas en el número de los goles que llevas hasta que la colocas en el trofeo **LIGA, COPA, CHAMPIONS** o **MUNDIAL**, cuando ganas un partido.

NOMBRE DE LAS CARTAS Y REGLAMENTACIÓN DE CADA UNA:

➤ CARTAS DE ATAQUE

1-JUGADÓN GOLAZO: Es la carta estrella, ya que consigue 2 goles con simplemente tirarla, y no puede ser parada por ninguna carta.

2-GOL IMPARABLE: Te permite marcar 1 gol, sólo con tirarla y no puede ser parada por ninguna carta.

3-REGATE: Es una carta que se ha de unir a TIRO GOL en el siguiente turno de juego y su función puede ser bloqueada por DESPEJE BESTIAL o por ROBO DE BALÓN. Si consigues jugar esta y luego TIRO GOL, conseguirás 2 goles. Si el otro jugador a continuación juega PARADA IMPOSIBLE o PARADA RECHACE no será gol.

4-PASE GOL: Es exactamente lo mismo que REGATE, puede ser bloqueada por las cartas DESPEJE BESTIAL y DEFENSA INSUPERABLE, hace las mismas funciones y une con TIRO GOL.

5-TIRO GOL: Si se juega después de PARADA RECHACE del contrario se consigue 1 gol y combinada con el anterior turno de PASE GOL o REGATE vale 2 goles. Si el otro jugador a continuación juega PARADA IMPOSIBLE o PARADA RECHACE no será gol.

6-MEDIOCAMPISTA: Es una carta que tiene la misma función que REGATE y que PASE GOL, inicia jugada, pero une con DELANTERO GOL. Su función puede ser bloqueada por DEFENSA INSUPERABLE o DESPEJE BESTIAL. Si consigues jugar esta y luego DELANTERO GOL, conseguirás 2 goles. Si el otro jugador a continuación juega PARADA IMPOSIBLE o PARADA RECHACE no será gol.

7-**DELANTERO GOL**: Si se juega después de PARADA RECHACE del contrario se consigue 1 gol y combinada con el anterior turno de MEDIOCAMPISTA se consiguen 2 goles pero el otro jugador puede pararla con PARADA IMPOSIBLE o PARADA RECHACE.

8-**CENTRO**:. Si consigues jugar esta y luego REMATE DE CABEZA o REMATE CHILENA, conseguirás 2 goles pero si el otro jugador a continuación juega PARADA IMPOSIBLE o PARADA RECHACE no será gol. Su función puede ser bloqueada por DESPEJE BESTIAL.

9-**CÓRNER**: Exactamente lo mismo que CENTRO.

10-**REMATE CHILENA**: Debe unir en el turno anterior con CÓRNER o CENTRO y conseguirás 2 goles si el contrario en la siguiente tirada no juega PARADA IMPOSIBLE o PARADA RECHACE. Sólo DESPEJE BESTIAL se interpone entre las dos cartas que unen jugada.

11-**REMATE DE CABEZA**: Exactamente lo mismo que REMATE CHILENA.

➤ CARTAS DE DEFENSA

12-**PARADA IMPOSIBLE**: Para todos los remates a gol, sin posibilidad de rechace, menos en el caso de JUGADÓN GOLAZO y GOL IMPARABLE que serán siempre 2 goles y gol respectivamente.

13-**PARADA RECHACE**: Permite parar todas las jugadas, excepto GOL IMPARABLE y JUGADÓN GOLAZO, pero como rechaza, le permite al otro jugador marcar 1 gol de forma directa con DELANTERO GOL o TIRO GOL, sin tener que combinar con otra jugada.

14-**ROBO DE BALÓN**: Si interpones esta carta entre REGATE con TIRO GOL, se invalida la jugada y ya no se pueden conseguir los 2 goles.

15-**DEFENSA INSUPERABLE**: Cumple la misma función que ROBO DE BALÓN, pero se mete entre MEDIOCAMPISTA con DELANTERO GOL y PASE GOL con TIRO GOL para deshacer la posibilidad de jugada.

16-**DESPEJE BESTIAL**: Deshace los dos tipos de jugada, REGATE o PASE GOL con TIRO GOL, así como MEDIOCAMPISTA con DELANTERO GOL. También se interpone entre CENTRO o CORNER con REMATE DE CABEZA o REMATE CHILENA.

➤ CARTAS ESPECIALES

17-**CAMBIO**: Al jugar esta carta, puedes cambiarla por cualquiera de las 5 que te eliminó tu compañero de juego al principio, eligiendo la que te convenga.

18-**TARJETA AMARILLA**: Escoges sin verla, una carta de tu compañero de juego y la lanzas al juego quedándole invalidada su valor y contándole como turno.

19-**TARJETA ROJA**: Escoges sin verla una carta al compañero de juego y la colocas sin mirar en el montón de cartas que le eliminaste al principio, a partir de ahora jugará con 3 cartas en lugar de con 4 cada turno.

20-**FALTA**: Al jugar esta carta se escoge entre dos cartas que están fuera del juego y que están boca abajo, una es PENALTI GOL, la otra TIRO AL PALO, en el primer caso será gol, en el segundo no se marcará.

21-**GOL DE ORO**: Está fuera del juego y solo en caso de empate se mezclará con todas las cartas del juego, el contrario las baraja y las devuelve, se empiezan a sacar cartas que están boca abajo, el primero que saque GOL DE ORO, gana.