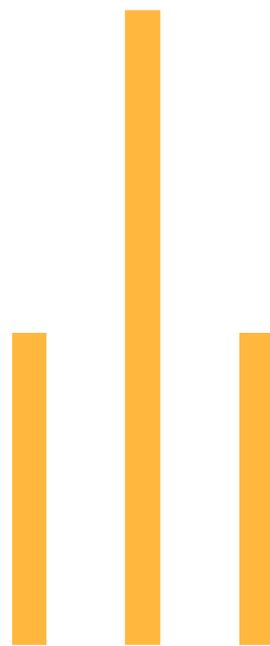


Penales

Imprimible



Penales

Reglamento de juego

Llegó la hora de la verdad, la definición desde los 12 pasos. Debemos definir el partido. Armá el tablero tal como se describe en la Figura 1, colocando un arco de espaldas al otro. Las dos personas que jueguen se colocarán enfrentadas.

Figura 1



Para jugar, cada participante tomará las fichas de su color, 5 de patear y 5 de atajar, y las colocará en su parte del tablero apuntando al centro, a la derecha o a la izquierda, tanto para los lanzamientos como para las atajadas, según la dirección que elija para cada turno.

Una vez colocadas todas las fichas, se cotejarán los lanzamientos y atajadas de forma cruzada. El primer lanzamiento del jugador A con la primera atajada del jugador B, y así sucesivamente.

Cuando la flecha de un disparo apunte en la misma dirección de la atajada del oponente, este penal se considerará "atajado". Cuando no haya coincidencias, el penal se considerará "gol".



Penal atajado



Gol



Si al cabo de los 5 penales hay empate, se procederá a definir en rondas de 1 y 1.

Modo extremo

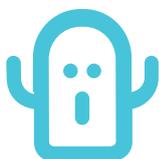
Si querés sumarle adrenalina y dificultad, agregá un dado a la partida. Por cada penal ejecutado se deberá lanzar un dado. Cuando se patee al centro, si no se ataja podrá ser gol siempre y cuando no se obtenga un 6. Al patear a los costados no se deberá sacar ni 6 ni 1 en los dados.

Lanzamientos al centro:

1, 2, 3, 4, 5: Tiro al arco
6: El tiro se va afuera

Lanzamientos a los palos:

2, 3, 4, 5: Tiro al arco
1, 6: El tiro se va afuera



- 5°
- 4°
- 3°
- 2°
- 1°



- 5°
- 4°
- 3°
- 2°
- 1°



- 1°
- 2°
- 3°
- 4°
- 5°



- 1°
- 2°
- 3°
- 4°
- 5°



¡Armá tus equipos pintando las fichas de los colores que quieras!

