

## ATAQUE

### ¡Terrible toque de la pelota!

El jugador del equipo contrario más cercano recibe la pelota.



## DEFENSA

### ¡Pésima entrada!

Solamente el equipo contrario tira los dados, usa los dados clásicos.



## ATAQUE

### ¡Tiro Libre!

Pasa la pelota a cualquier jugador libre de tu equipo.



## DEFENSA

### ¡Está solo!

La oposición puede mover a un jugador sin el balón 3 espacios en cualquier dirección.



## ATAQUE

### ¡La defensa se ha dormido!

Mueve el jugador con la pelota 2 espacios en cualquier dirección.



## DEFENSA

### Piensa tácticamente

Mueve hasta 2 jugadores a cualquier espacio disponible en tu propio campo.



## ATAQUE

### ¡Piscinazo!

El jugador del equipo contrario más cercano recibe la pelota.



## DEFENSA

### Defensa perezosa

El equipo contrario puede mover al jugador en posesión 2 espacios en cualquier dirección.



## ATAQUE

### ¡Pelotazo al aire!

Lanza 2 dados clásicos, la suma de estos es el número del jugador que recibe la pelota.



## DEFENSA

### ¡El estadio ruge!

Usa 3 dados clásicos para tu próximo turno. Usa el número más alto que salga.



## ATAQUE

### ¡Qué velocidad!

Mueve el jugador con la pelota 2 casillas en cualquier dirección.



## DEFENSA

### Pase terrible

El balón va a tu jugador más cercano.



## ATAQUE

### ¡Portero fuera del área!

¡Aprovecha! Tienes un tiro largo desde donde estés.



## DEFENSA

### ¡Brillante juego defensivo!

Coge el balón y dáselo a cualquier jugador del campo.



## ATAQUE

### ¡Inamovible!

El jugador en posesión no puede ser placado durante el siguiente turno.



## DEFENSA

### ¡A presionar!

Mueve a 1 jugador a un espacio adyacente al jugador con el balón.



## ATAQUE

### ¡A correr!

Mueve a un jugador sin el balón hasta 4 espacios.



## DEFENSA

### ¡Buen trabajo!

Mueve a 3 jugadores 1 espacio cada uno.



## ATAQUE



### ¡Arriba!

Mueve un jugador sin la pelota a la casilla de centrar de 4 dados.

## DEFENSA



### ¡Cinco estrellas!

Haz 5 movimientos ahora. Esto puede incluir una entrada.

## ATAQUE



### ¡Gran carrera!

Coloca a 1 jugador sin el balón en el área de penalti del rival.

## DEFENSA



### ¡Presión!

Desplaza al jugador contrario con el balón 1 espacio en cualquier dirección.

## ATAQUE



### ¡Que suerte!

El balón rebota hacia su jugador más avanzado.

## DEFENSA



### ¡Una defensa magnífica!

El balón va a su jugador más cercano y éste puede moverse 2 espacios en cualquier dirección.

## ATAQUE



### ¡Pésimo pase!

El balón va al jugador contrario más avanzado.

## DEFENSA



### ¡Gran defensa!

El balón va a tu jugador más cercano y éste puede moverse 1 espacio en cualquier dirección.

## ATAQUE



### ¡Hora de moverse!

Mueve 2 jugadores sin la pelota, una casilla cada uno.

## DEFENSA



### Reestructuración defensiva

Haz 5 movimientos ahora. No se puede quitar la pelota con estos movimientos.

## ATAQUE



### ¡Esto es fútbol!

Haz 6 movimientos.

## DEFENSA



### Estadísticas similares

Ambos equipos tiran un dado clásico. El ganador obtiene una tirada de dados sin oposición para el siguiente turno.

## ATAQUE



### Por el lateral!

Mueve un jugador sin la pelota a la casilla de centrar (CROSS) de 1 dado.

## DEFENSA



### Buen posicionamiento

Haz 3 movimientos ahora. No se puede quitar la pelota con estos movimientos.

## ATAQUE



### ¡Cómo se mueve!

Mueve a un jugador sin la pelota 3 casillas.

## DEFENSA



### ¡Entrada durísima!

El balón va a tu jugador más cercano.

## ATAQUE



### Giro inesperado

El jugador en posesión del balón se intercambia con el jugador contrario más cercano.

## DEFENSA



### ¡Presión máxima!

La oposición se ve obligada a dar el balón a su portero y a completar un despeje.

## ATAQUE

### ¡Tiro Libre!



El equipo contrario no lanza su dado en el próximo turno.

## DEFENSA

### ¡Se la robó!



Coge el balón y dáselo a un jugador en tu propia mitad del campo.

## ATAQUE

### ¡Qué centro!



Coloca un jugador adicional en el área de penalti del equipo contrario. Lanza un dado clásico para centrar.

## DEFENSA

### ¡Tiro libre!



Coge el balón con el jugador más cercano. Tienes una tirada de dados sin oposición para el siguiente turno. Utiliza 1 dado clásico.

## PELEA!



Ambos equipos lanzan el dado, se expulsa al jugador que este más cerca de la pelota del equipo que saque el número más bajo.

## UN AFICIONADO SALTA AL CAMPO!



El árbitro ha detenido el juego mientras los de seguridad se lo llevan... El tiempo no se mueve.

## EL ÁRBITRO SE LESIONA!



El juego se para debido a una lesión del árbitro! ... El tiempo no se mueve.

## LOCURA!



Ambos equipos lanzan 2 dados en la próxima jugada ¡Los movimientos para cada equipo es la suma de sus dados!

## POWERCARD

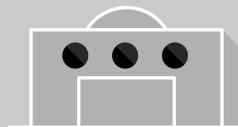


### VAR

Ambos equipos tiran un dado. El equipo con el número más alto toma la decisión.

Úsala para impugnar una tarjeta roja, un penalti o un gol.

## POWERCARD



### ¡A por el portero!

Añade 3 jugadores en el zona de penalti contraria antes de que se intente el centro.

Úsala cuando tu jugador tiene el balón en cualquier casilla de la zona de centro (CROSS).

## POWERCARD



### Fuera de juego

El balón va al portero. Completa un despeje.

Úsala cuando el rival tiene el balón en tu mitad del campo.

## POWERCARD



### Rebota en el portero

Ambos equipos vuelven  
a tirar los dados.

Úsala inmediatamente después de la tirada de dados.

## POWERCARD



### Rebote afortunado

El resultado de la tirada de dados se  
invierte para este turno.

Úsala inmediatamente después de la tirada de dados.

## POWERCARD



### Acelera el tiempo

El temporizador se  
adelanta un espacio.

Úsala al final del turno.