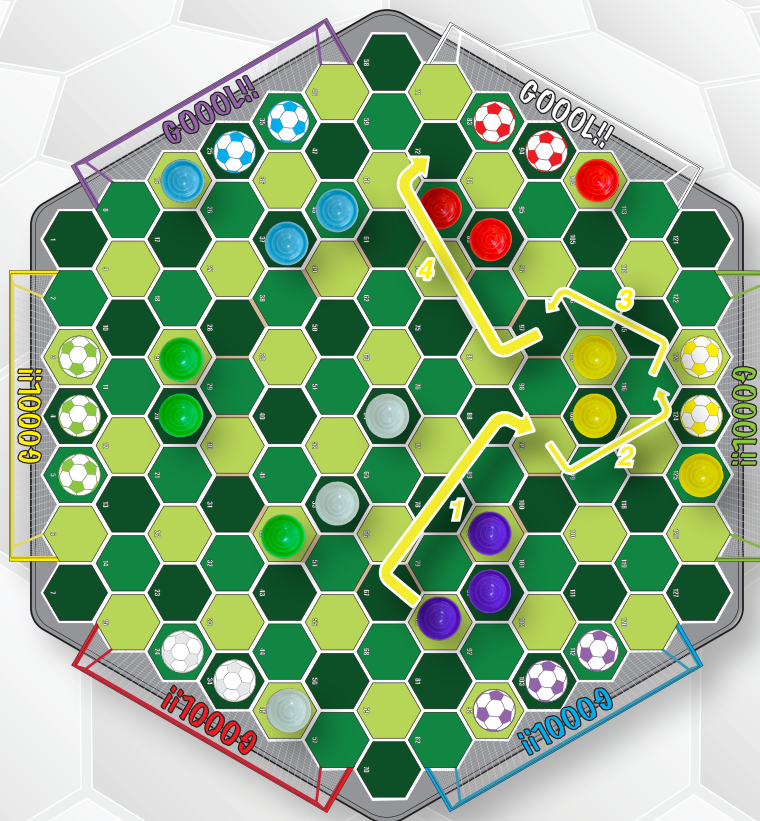


EJEMPLO MOVIMIENTO SALTOS CONTINUOS

Ficha de color violeta



Primer salto, sobre su propia ficha en dirección del vértice de la casilla

Segundo salto continuo, sobre ficha color amarillo en dirección del lado de casilla

Tercer salto continuo, sobre ficha color amarillo en dirección del lado de casilla

Cuarto salto continuo, sobre la ficha de color naranja en dirección del vértice de la casilla

MANUAL DE INSTRUCCIONES

SMART GOAL[®]



JUGADORES: Se puede jugar entre dos, tres, cuatro, cinco o seis jugadores.

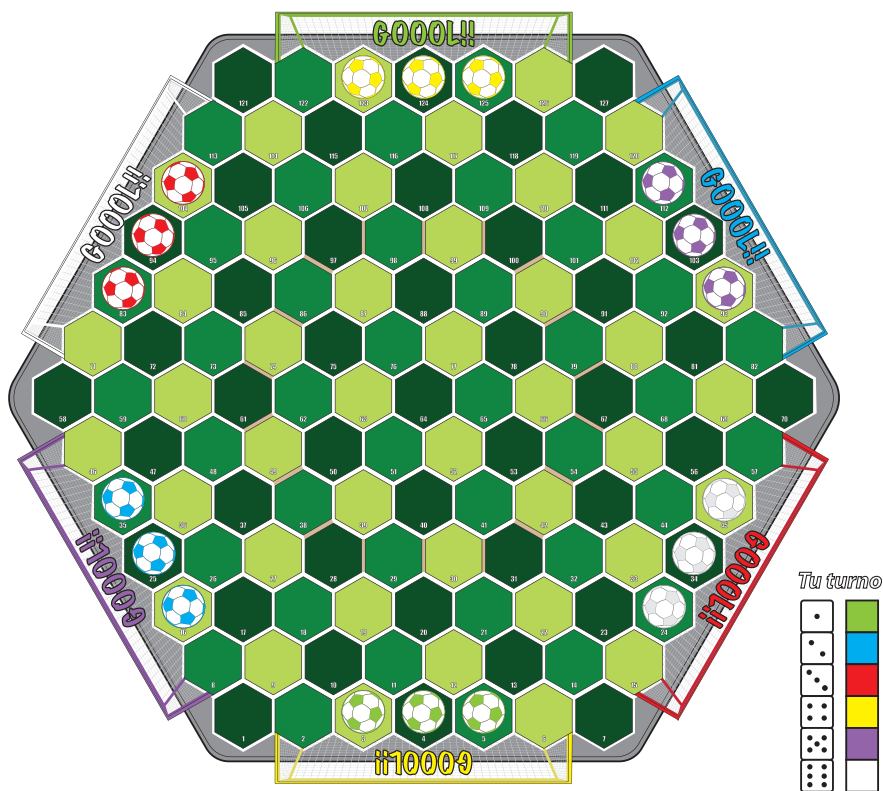
DURACIÓN: Desde 10 minutos promedio entre dos jugadores, hasta 30 minutos promedio entre seis jugadores.

EDAD: Mas de 7 años.

OBJETIVO DEL JUEGO: Realizar tres **GOLES** primero.

FICHAS: Tres (3) para cada jugador.

TABLERO



FICHAS



- 127 casilleros hexagonales, con casillas de tres colores simétricamente ubicados

- Indica la posición inicial de las 3 fichas de cada jugador, según el color que le corresponde después de lanzar el dado.

- Arcos del mismo color en el lado opuesto de la posición inicial de las fichas

- Una tabla con Indicación de los 6 colores de fichas, y el turno correspondiente para cada jugador.

MOVIMIENTO DE LAS FICHAS

- Antes de iniciar el partido y según el número de jugadores: cada uno lanza un dado, para saber que color de ficha le corresponde y quien empieza primero a mover las fichas.

- Cada jugador puede mover dos fichas diferentes, cuando le toca su turno de juego.

•Las fichas pueden moverse para avanzar, retroceder, o ir hacia un lado; siempre que que haya un casillero contiguo libre de fichas, para finalizar el movimiento.

• Cuando la ficha se mueve hacia uno de los 6 lados de su casillero inicial, realiza un pase corto. Cuando la ficha se mueve en direccion de uno de sus 6 vertices (casillero del mismo color), realiza un pase largo.

•También la ficha pueden avanzar mas lejos en un solo movimiento continuo de pases cortos y pases largos. Para lo cual debe saltar sobre sus propias fichas y sobre las fichas de otros jugadores. Debe haber un casillero libre para realizar cada salto y solo una ficha contigua para saltar.

•La ficha puede cambiar de direccion de movimiento, al finalizar cada salto de un movimieno continuo. (ver ejemplo grafico)

•El objetivo de mover las fichas es avanzar lo mas lejos, pero en la direccion del arco para ganar el partido. (realizar 3 goles)

REGLAMENTO

- La ficha tocada debe ser jugada.

- Cuando el jugador soltó su segunda ficha, ya termino su turno.

•El tiempo máximo para cada jugador es de 60 segundos, para realizar el movimiento de sus dos fichas.

- No se puede saltar sobre dos fichas contiguas en la misma dirección del movimiento.

•Independiente del número de jugadores (2,3,4,5,6) se deben jugar dos partidos (primer y segundo tiempo).

- Antes de iniciar cada partido, los jugadores deben tirar un dado; para determinar el color de sus fichas, su posición inicial, y su turno de juego.

•En caso de empate después del primer y segundo partido, solo los dos jugadores ganadores juegan un partido adicional de desempate. Tirando el dado previamente, determinan el color, su posición inicial y su turno de juego.