

**ADRENALYN**  
**XL**

**OFFICIAL TRADING  
CARD GAME**

**REGLAS DE JUEGO**

# 1. CREA TU EQUIPO

Antes del inicio del partido con Adrenalyn XL, debes crear tu equipo. Necesitas 14 jugadores; 11 titulares y tres reservas. Cada equipo debe tener un portero y un máximo de cinco jugadores por cada demarcación .

## 2. ELIGE TU SISTEMA DE JUEGO

Después de haber elegido a tus jugadores, debes crear tu sistema de juego (ej. 4-4-2, 4-3-3, 3-5-2, etc.). Intenta crear el sistema que mejor se adapta a tus jugadores. Si tienes abundancia de buenos defensas utiliza un sistema más defensivo, si por el contrario has elegido muchos y buenos delanteros te interesa adoptar un sistema de carácter más ofensivo.



**NOMBRE**

**SERGIO AGÜERO**  
**MANCHESTER CITY FC**

**ESCUDO**

**VALOR EN DEFENSA**

**VALOR DEL CONTROL DE JUEGO**

**SÍMBOLO DE TIRO**  
**POSICIÓN**



**VALOR TOTAL**

**VALOR EN ATAQUE**

# 3. PREPARADO PARA JUGAR

Coloca las cartas cubiertas en el espacio indicado sobre el tablero de juego: los defensas en la defensa, los medios en la media y los delanteros en la delantera. En el retro de cada carta está marcada la posición que ocupa cada jugador para ayudarte a conocer su demarcación. Durante la partida no está permitido mirar tus cartas cubiertas ni tampoco las de tu adversario. Así que si quieres jugar con ventaja, necesitarás recordar los jugadores que tienes en tu equipo.

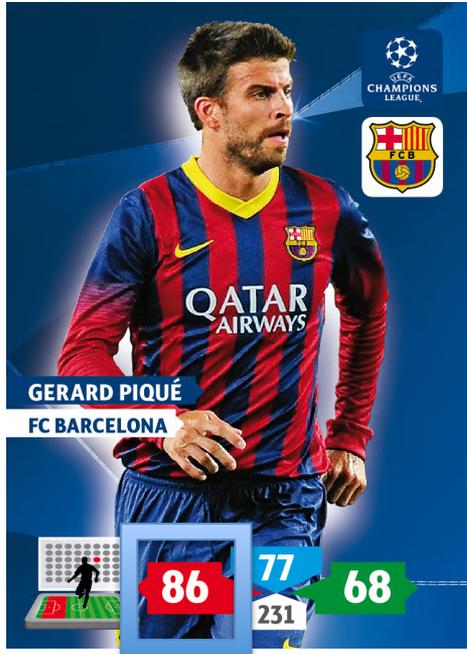
# 4. EMPIEZA EL PARTIDO

Cuando los dos jugadores han elegido sus equipos, el lanzamiento de una moneda al aire decide quién empieza. El ganador del sorteo elige una de sus cartas y, sin mostrarla al adversario, decide **si elige la opción de jugar a atacar y a defender o la de ganar el control de juego**. A continuación, el rival escoge una de sus cartas y, sin mostrarla al adversario, la utiliza o en defensa o en ataque o para ganarr el control de juego , según la decisión que haya tomado antes su adversario.

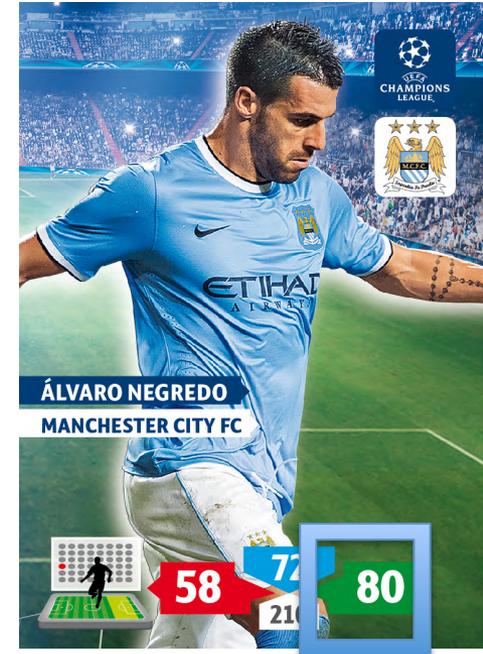
*Nota: si el primer jugador ataca, el adversario deberá defenderse y viceversa. Si el primer jugador elige la opción del control del juego, el rival deberá elegir una carta para superar la puntuación de control de juego de la card de su oponente.*

# EL JUGADOR 1 DEFIENDE

# EL JUGADOR 2 ATACA



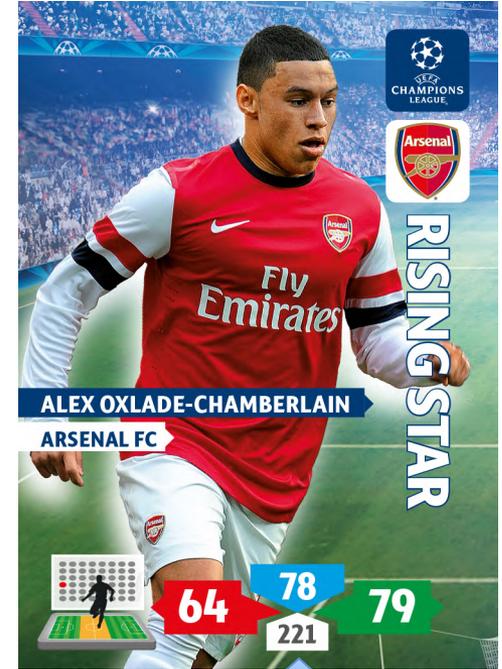
¡Gana el jugador 1!



Los jugadores deberán confrontar los valores de las cartas elegidas. **La carta que tiene el valor más alto marca un gol e inicia el próximo enfrentamiento.** Las cartas que han sido elegidas para ese enfrentamiento no pueden ser utilizadas de nuevo durante la partida y son colocadas al lado del campo de juego. Si las puntuaciones de las dos cartas son iguales el desempate se decide a través del valor total que aparece en todas las cartas. Si el valor total también acaba en empate, las dos cartas serán descartadas y ningún jugador vence el enfrentamiento.

# EL JUGADOR 1 DEFIENDE

# EL JUGADOR 2 ATACA



*Las puntuaciones son iguales ,  
entonces se confronta el valor total...*

***¡Gana el jugador 2!***