

PENALTIES

animal cup



👥 2

🕒 10'

👤 8+

REGLAMENTO

Nunca una final había estado tan reñida. El enfrentamiento entre el Atlético de la Selva y el Bosque F. C. ha sido tan intenso como igualado. Después de la prórroga, el empate persiste en el marcador cuando el árbitro hace sonar el pitido final. ¡Vamos a los penaltis!

Engaña al guardameta rival para meter gol y adivina las intenciones del lanzador para evitar que sus disparos acaben en el fondo de la portería. El equipo que mejor aguante la presión ganará la decisiva tanda de penaltis de la Animal Cup.

COMPONENTES

20 cartas, 1 moneda, 1 marcador, reglamento.



PREPARACIÓN

Una persona toma la moneda para el sorteo inicial, lanza la moneda al aire y tapa el resultado con la mano. La otra elige cara (balón) o cruz. Quien acierte decide entre lanzar en primer lugar o elegir uno de los dos equipos:

Atlético de la Selva



Bosque Fútbol Club



TANDA DE PENALTIS

Jugaréis una serie de 5 penaltis. Cada penalti sigue estos pasos:

1. La persona que defiende la portería elige en secreto una de sus tres cartas de guardameta y la coloca boca abajo en el centro de la mesa.
2. Después, la otra persona escoge una de sus cartas de lanzador para tirar el penalti. Para ello, selecciona una de las cartas que tenga disponibles boca arriba y la coloca en el centro de la mesa.
3. Se muestra la carta de guardameta elegida. Entonces, se colocan una frente a la otra para comparar las jugadas indicadas en la parte superior de las cartas. Así, se comprueba el resultado, que dependerá de la jugada (ver apartado **JUGADAS**).
4. El resultado del disparo se anota con la parte trasera de la carta de lanzador usada, en el lado de su equipo en el marcador. Si es gol, se deja visible la parte del balón. Si es fallo, la parte de la cruz.

1º

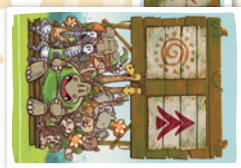
Para este segundo penalti, Héctor ha decidido defender el **CENTRO** de su portería.

2º

Claudia ha elegido un tiro a la **DERECHA**.



1º lanzamiento >



2º lanzamiento >



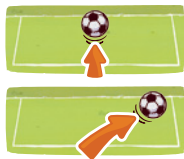
Como el guardameta no ha podido detener el balón, ¡es gol!

Claudia coloca su carta de lanzador boca abajo en su lado del marcador, indicando que ha marcado gol.

JUGADAS

A lo Panenka y a la derecha

El penalti es detenido con solo adivinar la dirección del balón.



“A lo Pankenka” es un tipo de disparo suave y bombeado al centro de la portería.



Claudia elige en secreto su carta de guardameta para defender un tiro a la derecha. Héctor adelanta una de sus cartas para lanzar a la derecha. Claudia da la vuelta a su carta de guardameta y la coloca frente a la de Héctor. El balón es detenido, de modo que Héctor anota el fallo en su lado del marcador.

Ajustado a la izquierda

La izquierda es el lado natural (favorito) de los lanzadores diestros. Si no se adivina la dirección del balón, es gol seguro. Pero un buen tiro de estos es muy difícil de parar, por lo que a veces no basta con adivinar a dónde va el balón y hace falta un poco de suerte: si el guardameta adivina la dirección del balón, la persona atacante lanza la moneda. Si sale cara (balón), es gol. Si sale cruz, es fallo.



Héctor cree que Claudia va a lanzar a la derecha para guardar la opción de tiro a la izquierda para más adelante. Por tanto, decide defender el lado derecho y coloca su carta boca abajo. Claudia, anticipando este pensamiento, chuta ajustado a la izquierda. Como Héctor no lo ha adivinado, Claudia marca gol.



Paradiña

Cuando la persona atacante juega una paradiña, se da la vuelta a la carta de guardameta:



- Si la persona defensora escogió izquierda o derecha, el lanzador marca a placer al lado contrario. Es gol.
- Si aguantó en el centro, debe elegir otra carta de guardameta en secreto. Entonces, la persona atacante colocará la moneda con la cara del balón hacia arriba en el lado al que vaya a tirar (izquierda o derecha). Si el guardameta adivinó la dirección del balón, para el penalti (fallo). Si no, es gol.

La paradiña es un tipo de disparo de penalti que consiste en realizar una breve parada durante la carrera –sin llegar a detenerse– para esperar a ver a qué lado se lanzará el guardameta antes de golpear el balón.



Claudia escoge en secreto defender el lado izquierdo esta vez. Héctor juega una paradiña. Cuando Claudia le da la vuelta a su carta, Héctor toma la moneda y la coloca en el lado derecho. Héctor anota gol.

A la escuadra

Un buen tiro a la escuadra es imparable. Da igual qué carta de guardameta se haya escogido. La persona atacante lanza la moneda para comprobar si el tiro entra o se va a las nubes.



Héctor coloca boca abajo la carta de guardameta que se lanza a la izquierda. Claudia adelanta su carta de tiro a la escuadra. Héctor no puede hacer nada. Claudia lanza la moneda y sale cruz. Por tanto, el tiro no entra. Claudia anota un fallo en el marcador.

¡VICTORIA!

Gana el partido la persona que vence en la serie de 5 penaltis. No es necesario agotar los 10 lanzamientos si en algún momento, por el resultado parcial, ya se sabe quién va a ganar.



En este ejemplo, gana el Bosque F. C. 4 a 2.

Si nadie vence en la serie, cada persona recupera sus 5 cartas y las dispone de nuevo sobre la mesa igual que en la preparación inicial. El partido continúa a muerte súbita. Se lanza 1 penalti por persona:

- Si ambas fallan, se continúa.
- Si ambas meten gol, se continúa.
- Si una persona marca y la otra no, quien ha marcado gana el partido.

Si después de otros 5 penaltis continúa el empate, se repite la operación hasta que alguien gane.



Héctor y Claudia han marcado el mismo número de goles en la serie de 5 penaltis. Recuperan sus cartas de lanzadores y pasan a la muerte súbita. Héctor anota el primer penalti. Es el turno de Claudia y también lo hace. Persiste el empate. A continuación, Héctor marca gol. Cuando le toca a Claudia, también marca. Continúan. Héctor anota, pero, en su turno, Claudia falla. ¡Héctor ha ganado el partido y su equipo es el nuevo campeón de la Animal Cup!

VARIANTES DE JUEGO

Modo SELECCIÓN

Antes de jugar, presentad todas las cartas de futbolistas sobre la mesa. Por turnos, como si se tratara del patio de la escuela, cada persona irá eligiendo uno a uno a los integrantes de su equipo. Al terminar, cada equipo debe tener 3 cartas de guardameta de un mismo animal y 7 de lanzadores.

Modo GRAN FINAL

¿Queréis sentir más presión? Jugad con solo 6 lanzadores en cada equipo. Cada persona elige una de sus cartas de lanzador y la descarta boca abajo, sin mostrarla.

Modo CAMPEONATO

Si sois muchas personas jugando, organizad un Mundial con todas sus fases. Según cuántas seáis: octavos de final, cuartos, semifinales y final. Las eliminatorias se deciden, claro está, en la tanda de penaltis. ¡A por todas!

CONSEJOS

- La paradiña y la ajustada a la izquierda parecen las mejores jugadas para marcar, según las estadísticas.
- Como atacante, intenta reservar jugadas buenas y variadas para el final de la partida. Puede resultar muy útil.
- En la portería, trata de cubrir las mejores jugadas de tu rival.
- Varía tu estrategia. ¡Intenta ser imprevisible!

AGRADECIMIENTOS DEL AUTOR

A mis hijos, Héctor y Claudia, jugadores incansables.

A Fernando Vázquez y a Javier Castro.



**GRACIAS
LUDO**
CREADOR
ASOCIADO

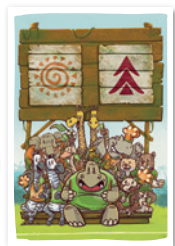
RULES

Never before has a final been so tight. The match between Jungle United and Forest F.C. has been intense and tough. At the final whistle, and with no extra time left, the score remains a draw... We go to penalties!

Mislead the rival goalkeeper in order to score a goal and guess the intentions of the striker to prevent their shots from ending up in the back of your net. The team able to hold their nerve will win the crucial penalty shoot-out of the Animal Cup.

COMPONENTS

20 cards, 1 coin, 1 scoreboard, rulebook.



SETUP

One of the players takes the coin for the initial draw, flips it in the air, and covers the result with their hand. The other player chooses heads (the ball) or tails. Whoever wins decides between shooting first or picking one of the two teams:

Jungle United



Forest F.C.



Take all the cards for your team. Keep the 3 goalkeeper cards secret and place the 7 striker cards face-up on your side of the table. Place them as follows, so they are visible:

- Shooting for the left corner and Shooting for the top corner cards - on the left side.
- Paradinha and Panenka cards - in the centre.
- Shooting for the right cards - on the right side.



Goalkeeper Cards (in your hand)



Striker Cards: left, centre and right shoots (on the table)

Finally, flip the scoreboard onto the side with the fans celebrating that their team is shooting first. Then, set it aside on the table so each player has their team's crest on their side.

The scoreboard is placed to one side of the table. After each penalty, the shooting player places their card on the corresponding side, indicating whether it is a score or a miss. At the end of the game, the scoreboard result will determine who is the winner.

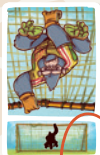
PENALTY SHOOTOUT

Players will play a series of 5 penalties. Each penalty follows these steps:

1. The player defending the goal secretly chooses one of their three goalkeeper cards and places it face down in the centre of the table.
2. The other player then chooses one of their striker cards to shoot: they select one of the cards that are **face up and available**, and place it in the centre of the table.
3. The goalkeeper card is revealed. Both cards are placed opposite each other to compare the shot and the goalkeeper's move indicated at the top of the cards, and the result is determined (see **SHOTS** section).
4. The result of the penalty is indicated with the back of the used striker card. Place it under the scoreboard, on the side of your team. If it is a score, the ball is shown. If it is a miss, the X is shown.

1st

For the second attempt, Héctor has decided to defend the **CENTRE** of the goal.

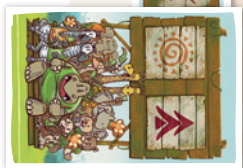


2nd

Claudia has chosen a card to shoot for the **RIGHT**.



1st attempt >



2nd attempt >



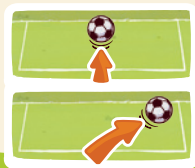
The goalkeeper didn't catch the ball, so it's a goal!

Claudia puts her moose striker card face down on her side of the scoreboard, showing the ball to indicate she scored a goal.

SHOTS

Panenka and for the right

The goal is saved by simply guessing the direction of the ball.



“Panenka” is a type of soft and lob shot to the centre of the goal.



Claudia secretly chooses her goalkeeper card to defend a shot for the right. Héctor uses one of his cards to shoot for the right. Claudia flips over her goalkeeper card and places it in front of Héctor's card. The goal is saved, so Héctor adds a miss on his side of the scoreboard.

For the left corner

The left is the natural (favourite) side of right-footed strikers. A good shot is very difficult to save, so it is not always enough to guess where the ball goes and sometimes you need to be lucky: If the goalkeeper guesses the direction of the ball, the striker tosses the coin. If heads (ball), it's a goal. If tails, it's a miss.



Héctor thinks that Claudia is going to shoot for the right to save the option of shooting for the left for later. Therefore, he decides to defend the right side and places the corresponding goalkeeper card face down. Claudia, anticipating his move, shoots for the left corner. As Héctor has not guessed, Claudia scores a goal.



Paradinha

When the striker plays a paradinha, the goalkeeper card is flipped over:



- If the goalkeeper chose left or right, the striker can choose the other side. It's a goal.
- If the goalkeeper stayed in the centre, they must choose another goalkeeper card in secret. The striker will then place the coin with the ball facing up on the side of their choice (left or right). If the goalkeeper guessed the direction of the ball, they stop the penalty (it's a miss). If not, it's a goal.

Paradinha is a type of penalty shot consisting of making a short stop during the movement –without actually stopping– to wait and see which way the goalkeeper will move before hitting the ball.



Claudia secretly chooses to defend the left side this time. Héctor plays a paradinha. When Claudia flips her card over, Héctor takes the coin and places it on the right side. Héctor scores a goal.

For the top corner

A good shot to the top corner is unstoppable. It doesn't matter which goalkeeper card has been chosen. The striker flips the coin to check if the shot goes in or it goes to the sky.



Héctor places -face down- the card of the goalkeeper staying in the centre. Claudia plays her shooting for the top corner card. Héctor can't do anything. Claudia tosses the coin and the result is tails. Therefore, she doesn't score a goal.

VICTORY!

The player who wins a series of 5 penalties wins the match.

It is not necessary to use all 10 striker cards if at some point, by the partial result, a player already wins.



In this example, Forest F.C. wins, 4 to 2.

If no one wins in the series, each player takes back their 5 cards and places them on the table as in the initial setup. The game goes to the sudden death round. Each player shoots 1 penalty:

- If both fail, they keep playing.
- If both score a goal, they keep playing.
- If one of the players scores a goal and the other doesn't, the player that scored wins the match.

If the tie continues after 5 penalties, the penalties are repeated until someone wins.



Héctor and Claudia have scored the same number of penalties, in the series of 5. They take back their striker cards and go to the sudden death round. Héctor scores a goal in the first penalty. It is Claudia's turn and she also scores. The tie persists. Then Héctor scores a goal. When it is Claudia's turn, she also scores a goal. They keep shooting. Héctor scores a goal but, in her turn, Claudia misses. Héctor has won the match and his team is the new champion of the Animal Cup!

GAME VARIANTS

PICKING TEAMS mode

Before playing, place all the cards face up on the table. In turns, as if it were the schoolyard, each player chooses their team members one by one. When finished, both teams must have 3 goalkeepers of the same animal and 7 strikers.

BIG FINAL mode

Do you want more thrill? Play with only 6 strikers on each team. Each player chooses one of their striker cards and discards it without showing it.

CHAMPIONSHIP mode

If there are more people playing, you can organize a World Cup with all its phases. Depending on how many players there are: a round of 16, quarter-finals, semi-finals and the final. The qualifying rounds consist of -needless to say- the penalty shootout. Go get it!

TIPS

- The paradinha and the shot for the left corner are usually the best shots, according to the statistics.
- As a striker, try to keep the good and varied shots for the end.
- As a goalkeeper, try to save your opponent's best shots.
- Vary your strategy. Try to be unpredictable!

ACKNOWLEDGEMENTS

To my children, Héctor and Claudia, the tireless players.
To Fernando Vázquez and Javier Castro.



CRÉDITOS / CREDITS

Diseño de juego - Game Design
Paco Gómez

Ilustración, diseño gráfico y maquetación
Illustrations, Graphic Design and Layout
Gnomosaurus (David GJ y Yoli Prieto)



Redacción - Rules
Julia Iriarte

Dirección editorial - Editor
Álex Garcigregor

Traducción al inglés - English Translation
Ewa Jakubowska and Sergio Pérez

"Penalties Animal Cup" editado en Madrid, 2020.
"Penalties Animal Cup" published in Madrid, 2020.

© 2020 TRANJIS GAMES

Todos los derechos reservados - All rights reserved

TRANJIS GAMES S. L. CIF: B-87478038
Avda. los Almendros, 40, 28522, Rivas Vaciamadrid. Madrid.
Impreso en Polonia - Printed in Poland



tranjisgames.com | [@tranjisgames](https://twitter.com/tranjisgames)

