

TEAM IKM

A stylized, handwritten signature in white ink, appearing to be 'IKM', located in the upper right quadrant of the image.

TEAM KM

2-6 JUGADORES | 7+ | 30'

COMPONENTES

- 3 tableros (Terrenos de juego)
- 151 cartas (cartas Acción, Interrupción, Reanudación, Reacción)
- 3 fichas Balón
- 2 dados de 12 caras (Tiro y Despeje)
- 9 fichas Cambio
- 9 fichas Gol
- 1 reglamento

INTRODUCCIÓN

Team KM se juega con dos, tres, cuatro o seis jugadores y simula un partido de fútbol. Cada jugador o equipo dispone de su propio tablero, que representa su avance hacia la portería contraria. En cada turno, juegas cartas en tu tablero para avanzar hacia la portería o en uno de los tableros contrarios para obstaculizar a tus rivales.

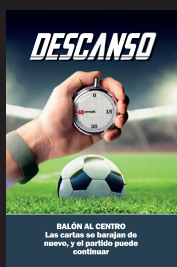
Nota : Ten en cuenta que tu tablero no representa realmente un campo, sino simplemente tu avance hacia la portería contraria. Por lo tanto, tu balón nunca puede estar en el tablero de un adversario.

OBJETIVO

El objetivo del juego es marcar más goles que el jugador (o equipo) adversario al final del tiempo reglamentario.

PREPARACIÓN

1. Decidid si jugáis solos o en equipo (véase el recuadro de la página siguiente).
2. Cada jugador o equipo coloca su tablero de Terreno de juego delante de él, con un balón delante de la primera casilla de Campo (el círculo central) y tres fichas Cambio a un lado.
3. Aparta las cartas **DESCANSO** y **FINAL DEL TIEMPO REGLAMENTARIO**.



- Baraja todas las cartas y forma tres mazos del mismo tamaño. Introduce la carta **DESCANSO** boca abajo en uno de ellos y baraja ese mazo. A continuación, coloca uno de los dos mazos restantes encima y guarda el mazo restante en la caja. De este modo, no sabrás exactamente cuándo se producirá el descanso.



- Cada jugador recibe 7 cartas para formar su mano inicial. Si se juega en equipo, cada jugador del equipo recibe 7 cartas y no se pueden mostrar las cartas a los compañeros.

Ya estáis listos para empezar.

JUGAR POR EQUIPOS

Con 2 o 3 jugadores, cada uno juega por su cuenta. Cada jugador tiene su tablero y una mano de 7 cartas. Con 4 jugadores, forma dos equipos de 2 jugadores.

Con 6 jugadores, forma dos equipos de 3 jugadores o tres equipos de 2 jugadores. Cada equipo tiene su tablero y fichas de Cambio, y cada jugador tiene una mano de 7 cartas. Los miembros de un mismo equipo deben sentarse uno al lado del otro en el mismo lado de la mesa.

TU TERRENO DE JUEGO

Tu Terreno de juego se divide en 2 partes:

- 11 casillas de Campo
- 7 casillas de Área (la última es la casilla Gol).



Para marcar un gol, primero debes avanzar por tus casillas de Campo (normalmente con la ayuda de cartas PASE) para llegar al área, donde podrás realizar un Tiro y quizás marcar.

DESARROLLO DEL JUEGO

Cada jugador juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj durante la primera parte y en sentido contrario durante la segunda. Empieza el jugador más joven.

CUANDO ES TU TURNO :

1. Roba una carta y
2. Juega una carta de **ACCIÓN**, **INTERRUPCIÓN** o **REANUDACIÓN** de tu mano y aplica sus efectos.

Conserva las cartas que juegas delante de ti. En lugar de robar una carta, puedes coger la carta superior del mazo de descarte, pero solo si esta acaba de ser descartada (en el turno anterior al tuyo).

Si, durante un turno, no quieres o no puedes jugar ninguna carta, debes descartar una carta de tu mano (poniéndola en la parte superior del mazo de descarte) y pasar el turno al siguiente jugador.

No olvides que es posible recuperar una carta de la parte superior del mazo de descarte en lugar de robar una. Por lo tanto, cuando juegas en equipo, descartar una carta es una buena forma de pasársela a tu compañero si juega justo después de ti.

FICHAS DE CAMBIO

Al comienzo de tu turno, antes incluso de jugar, puedes gastar una ficha de **CAMBIO** para descartar una carta de tu mano y robar otra del mazo. A continuación, resuelve tu turno normalmente (roba una carta y juega una). Un equipo puede usar hasta 3 fichas por partido. Es posible usar las 3 fichas a la vez, y así descartarse 3 cartas y robar 3 nuevas, para luego jugar normalmente empezando por robar una carta.



Caso especial : si al hacer un cambio robas la carta DESCANSO o FINAL DEL TIEMPO REGLAMENTARIO, recupera tu ficha y resuelve el Descanso / Final del tiempo reglamentario

TIPOS DE CARTAS

CARTAS DE ACCIÓN : **SAQUE DE CENTRO**, **PASE** o **TIRO**

Estas cartas se juegan en tu turno, siempre que no se haya jugado ninguna carta de **INTERRUPCIÓN** delante de ti. Te permiten avanzar para marcar un gol.

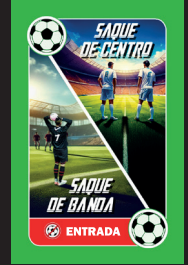
No puedes jugar una carta de Acción si estás bajo el efecto de una carta de **INTERRUPCIÓN** del adversario. Primero debes salir de ella jugando la carta de **REANUDACIÓN** adecuada.

CARTA DE **SAQUE DE CENTRO**

Permite comenzar o reanudar el partido.

Debes jugar una carta de **SAQUE DE CENTRO** :

- Al comienzo del partido, para comenzar a avanzar hacia el gol
- Después de marcar un gol, para reanudar el partido.



Jugar una carta de **SAQUE DE CENTRO** te permite colocar el balón en tu círculo central (primera casilla del tablero). Tú o tu equipo debéis haber jugado una carta de **SAQUE DE CENTRO** para comenzar a jugar cartas de PASE. Por lo tanto, suele ser lo primero que hay que hacer.

CARTA **PASE**

Permite avanzar en la zona de Campo de tu tablero.

Solo puedes jugar una carta **PASE** si el balón está en la zona de Campo de tu tablero. Avanza el balón tantas casillas como indique la carta. El balón puede terminar su recorrido en el Área de penalti.

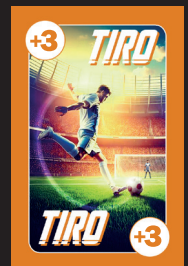


CARTA **TIRO**

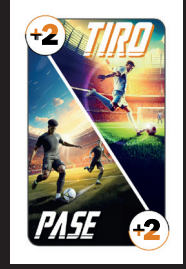
Permite avanzar en la zona de Área de tu tablero o intentar un Tiro.

Puedes jugar una carta **TIRO** si el balón está en la zona de Área de tu tablero o en la última casilla de Campo (casilla 11). Avanza el balón tantas casillas como indique la carta.

Si el balón recorre mas casillas de las necesarias para alcanzar o superar la casilla Gol, no muevas el balón; en su lugar, intenta marcar un gol (véase la página 9).



Nota: Hay cartas dobles **PASE/TIRO** que pueden utilizarse como carta **PASE** o como carta **TIRO**.

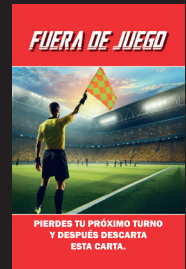


CARTAS DE **INTERRUPCIÓN**

Estas cartas se juegan en tu turno, contra un adversario a tu elección (debes elegir a un jugador, no a todo su equipo). No desplazan tu balón. Solo puedes jugar estas cartas contra un adversario cuyo balón ya esté en el terreno de juego.

No puedes jugar una carta **INTERRUPCIÓN** :

- contra un adversario que ya esté bajo el efecto de una carta **INTERRUPCIÓN**
- contra un adversario protegido por una carta **JUEGO LIMPIO**
- contra un adversario que tenga la carta **ESPECIAL** que lo protege de esta carta **INTERRUPCIÓN** en particular.

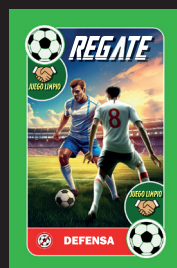
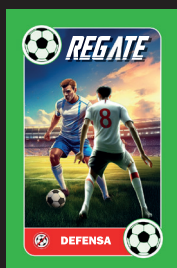


CARTAS DE **REANUDACIÓN**

Estas cartas se juegan en tu turno para anular el efecto de una carta **INTERRUPCIÓN** jugada contra ti. Cada una corresponde a una interrupción específica: **SAQUE DE BANDA** anula **ENTRADA**, **REGATE** anula **DEFENSA**, **VASELINA** anula **SALIDA DEL PORTERO**.

Nota : Las cartas dobles **REGATE/GLOBO** pueden utilizarse para anular una carta **DEFENSA** o una carta **SALIDA DEL PORTERO**.

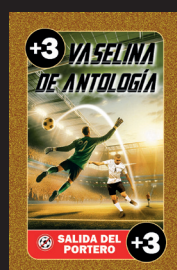
Algunas cartas de **REANUDACIÓN** están marcadas con el símbolo **JUEGO LIMPIO**. Cuando un jugador juega una carta de este tipo, queda protegido de cualquier carta de **INTERRUPCIÓN** hasta su siguiente turno (cuando vuelva a ser su turno, descarta esa carta para recordar que ya no estás protegido).



CARTAS DE REACCIÓN

Estas cartas únicas se juegan en respuesta a una **INTERRUPCIÓN** del adversario, es decir, fuera de tu turno.

SALTO, CAÑO, VASELINA DE ANTOLOGIA



Si un adversario juega una carta **INTERRUPCIÓN** contra ti (¡y solo contra ti!) y tú tienes la carta de **REACCIÓN** adecuada, puedes revelarla inmediatamente y ejercer su efecto. La carta adversaria queda entonces anulada y descartada. Roba inmediatamente una carta para volver a tener 7 cartas en la mano y continúa el juego

Cada carta anula una **INTERRUPCIÓN** específica : **SALTO** anula **ENTRADA**, **CAÑO** anula **DEFENSA**, **VASELINA DE ANTOLOGIA** anula **SALIDA DEL PORTERO**.

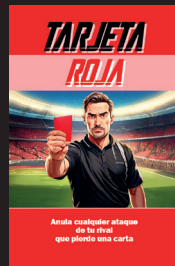
Estas tres cartas especiales tienen dos efectos adicionales cuando se juegan:

- Tu balón avanza 3 casillas. Si alcanzas o superas la casilla del Portero en esta ocasión, marcas automáticamente un gol, ¡sin tener que tirar el dado!
- Quedas protegido contra la interrupción en cuestión hasta el final del Partido. Deja la carta especial visible delante de ti para recordarlo. Esta protección solo se aplica a ti y no a todo tu equipo.

***Caso especial** : si robas una carta de reacción cuando ya estás bajo el efecto de la interrupción adversaria que podría haber contrarrestado, puedes jugar la carta de reacción en tu turno, como una carta de reanudación. En este caso, no te beneficias de la ventaja de +3 casillas, pero sigues protegido contra este tipo de interrupción hasta el final del partido.*

TARJETAS

Las **TARJETAS**, por su parte, pueden jugarse contra cualquier carta de **INTERRUPCIÓN**. Al igual que las demás cartas de **REACCIÓN**, deben jugarse fuera de tu turno, tan pronto como el adversario juegue una carta de **INTERRUPCIÓN** contra ti. La carta adversaria queda entonces anulada y se descarta. Robad inmediatamente una carta para volver a tener 7 cartas en la mano y continuad el juego.



Quando recibas una **TARJETA AMARILLA**, manténla delante de ti. Si recibes una segunda, pierdes una carta al azar (colócala en la pila de descarte) y terminas el partido con una carta menos. Esta regla también se aplica en caso de **TARJETA ROJA**.

¿Tarjeta en el área? ¡Penalti!

Si utilizas una **TARJETA** para contrarrestar una carta **INTERRUPCIÓN** del adversario cuando tu balón está en el área, ejecuta la acción de la tarjeta como de costumbre y, a continuación, resuelve inmediatamente un penalti lanzando el dado de Tiro. A continuación, sigue los pasos indicados en *Marcar un gol en la página 9*.

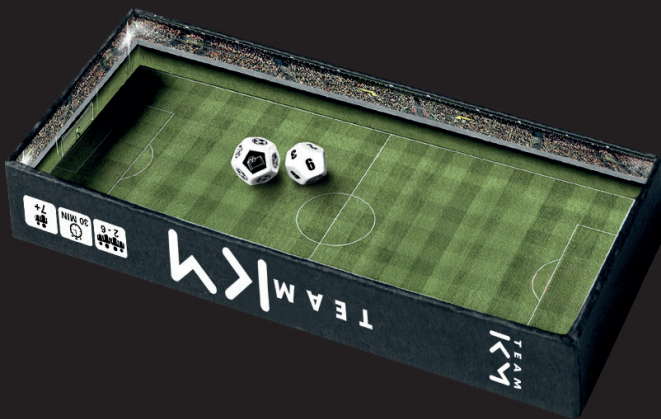
MARCAR UN GOL

Para marcar un gol, tu balón debe estar en la parte del Área de tu tablero y debes jugar una carta **TIRO** que le permita alcanzar o sobrepasar la casilla Gol. Otros efectos pueden darte la ocasión de marcar (carta especial o Penalti).

Cuando juegues una carta **TIRO** que te permita alcanzar la última casilla, no muevas el balón. Simplemente muestra a tus oponentes que tu carta es válida para alcanzar la meta y lanza el dado de Tiro de 12 caras en la tapa de la caja. Cuando resuelvas un penalti, simplemente lanza el dado de Tiro de 12 caras

- Si obtienes **GOL**, ¡enhorabuena! Has marcado un gol. Recibes una ficha de **GOL**.
- Si obtienes **¡AL LARGUERO!**, has fallado: el balón permanece donde estaba en el área y le toca jugar al siguiente jugador.
- Si obtienes **PARADA DEL PORTERO**, has fallado: el adversario lanza el dado de **DESPEJE** y hace retroceder el balón el número de casillas que indique el dado. Luego es el turno del siguiente jugador.

Ejemplo : El balón de Lorenzo está a 3 casillas de la portería. Juega una carta Tiro +3, que es su carta más alta para intentar marcar. No mueve el balón, pero lanza el dado de Tiro. Mala suerte, obtiene ¡AL LARGUERO!: el balón permanece a 3 casillas de la portería y es el turno del siguiente jugador.



GOL



PARADA
DEL PORTERO

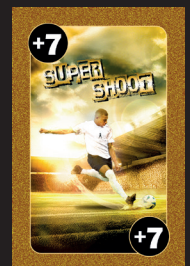


¡AL LARGUERO!



SUPER SHOOT

Cuando se juega la carta **SUPER SHOOT**, se marca inmediatamente un gol, sin necesidad de lanzar el dado de Tiro. Al igual que las demás cartas **TIRO**, esta carta se puede jugar desde la última casilla de Campo (casilla 11). ¡Nadie puede parar un cañonazo de **KYLIAN!**



REANUDACIÓN DEL JUEGO

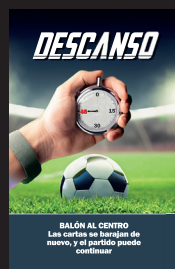
Cuando un jugador marca un gol, todos los jugadores o equipos vuelven a colocar su balón en el círculo central. Todas las cartas ya jugadas se descartan, excepto las cartas especiales (que siguen protegiendo a su propietario) y las tarjetas (que permanecen delante de los jugadores correspondientes).

El juego se reanuda con el jugador sentado inmediatamente a la izquierda del jugador que ha marcado (aunque sea del mismo equipo).

Recuerda : siempre debes jugar una carta de Saque de centro para poder empezar a jugar.

FIN DEL PRIMER TIEMPO

Cuando un jugador roba la carta **DESCANSO** (ya sea al comienzo de su turno o al sustituir una carta especial), el partido se interrumpe inmediatamente. Todas las cartas ya jugadas se descartan, excepto las cartas especiales (que siguen protegiendo a su propietario) y las tarjetas (que permanecen delante de los jugadores correspondientes).



A continuación, podéis mostrar vuestra mano a vuestros compañeros de equipo e intercambiar hasta 3 cartas cada uno para elaborar una posible estrategia.

A continuación, vuelve al paso 4 de la preparación para colocar la carta **FINAL DEL TIEMPO REGLAMENTARIO** de la misma manera que lo hiciste con la carta Descanso, teniendo cuidado de barajar todas las cartas, incluidas las que habías apartado al comienzo del partido.

El jugador que haya robado la carta **DESCANSO** es el primer jugador del segundo tiempo. Esta vez se juega en sentido contrario a las agujas del reloj.

Recuerda : siempre debes jugar una carta Saque de centro para poder empezar a jugar.

FINAL DEL TIEMPO REGLAMENTARIO

Cuando un jugador roba la carta **FINAL DEL TIEMPO REGLAMENTARIO**, se activa el final del partido. ¡Solo queda disputar el tiempo de descuento! Los jugadores pueden seguir jugando, pero no pueden robar más cartas. El partido termina cuando nadie puede jugar más o cuando se marca un gol.



EL JUGADOR O EL EQUIPO QUE HAYA MARCADO MÁS GOLES GANA EL PARTIDO.

El partido puede terminar en empate. Si es imprescindible que haya un ganador, podéis disputar una tanda de penaltis: cada jugador lanza el dado de Tiro por turnos, alternando entre un equipo y otro. Si un equipo acierta su tiro y el otro falla, el equipo que acierta su tiro gana el partido.

¡Te toca!



Autor : Laurent VIADERE

Diseño gráfico : Jérôme JESIONKIEWICZ

Desarrollo : Laurent PUMIGLIA et Laurent VIADERE

Redacción : Antoine PRONO



© 2025 Be In The Game

126, Avenue Pavlov - 30900 NÎMES

www.beingame.fr