**Inicio de Juego:**

* Uno de los jugadores creara un juego determinando las condiciones en la cual se gana el juego: por numero de goles, mayor cantidad de goles en cierta cantidad de tiempo o por medio de una combinación de ambas condiciones.
* Cada jugadores pone de forma aleatoria sus 10 fichas en cada lado de su campo pero no dentro del circulo central.
* Las fichas deben colocarse con al menos dos casillas de separación entre ellas.
* Aleatoriamente se escoge un jugador para que inicie el juego, es decir el será el primero en poner sus fichas en el tablero y comenzar el juego.
* Luego el otro jugador pondrá sus fichas en el tablero.
* Se pone la ficha pelota en el punto medio del campo y comienza el juego con el turno del jugador que se eligió aleatoriamente para iniciar el juego.
* En el primer turno, el jugador que gano la rifa anterior pondrá una de sus fichas jugador en el centro del campo, adyacente a la fila balón y hará una lanzada de dados para dar un pase a uno las fichas jugador de su mismo equipo, si el numero que se obtuviera en la lanzada de dados fuera menor que el numero necesario de casillas que la ficha balón debe moverse para dar un pase efectivo el jugador termina su turno y el jugador rival comienza el suyo.

**Turno de Juego:**

* El turno de un jugador sera compuesto por una lanzada para mover las fichas y “n” lanzadas para mover el balón, el jugador debe decir que tipo de lanzada realizará si va a mover el balón o mover la ficha.
* El jugador pude decidir hacer la lanzada para mover las fichas antes o después de hacer la/las lanzada/lanzadas para mover la ficha balón.
* La idea es pasar la ficha balón de un jugador a otro moviendola de todas las formas posible(horizontal, vertical,diagonalmente o una combinación de los casos anteriores) dependiendo de el numero indicado en los dados. No es necesario que la ficha balón tenga que moverse la cantidad de casillas que indica los dados sino que solamente tiene que llegar a control de otro jugador del mismo equipo,es decir, que la ficha jugador tiene que posicionarse en una casilla adyacente a la ficha balón.
* No se puede repetir un pase mas de 2 veces, es decir, un ficha no puede dar pase a la ficha que le acaba de dar un pase.
* El turno de un jugador terminara en los siguientes casos:
  + Cuando la ficha balón pase por zona de control de una ficha rival(las 8 casillas adyacentes a la ficha jugador del rival).
  + Cuando el jugador no pueda realizar un pase, osea obtener en una lanzada de dados un numero menor que el numero necesario de casillas que debe moverse la ficha balón para llegar a control de otra ficha jugador del mismo equipo. En estos casos lo recomendable es realizar un “despeje”, osea mover la ficha balón la mayor cantidad de casilla posibles para alejarla del control de las fichas rivales. En este caso se vuelve una obligación mover la ficha balón las casillas que el dado indique, a menos que el jugador mueva esta para que salga por uno de los costados o por linea de fondo.
  + Cuando no se pudiera obtener el control de la ficha balón moviendo cualquier ficha jugador en el caso que la lanzada de dados para mover fichas jugador no haya sido realizada aun.

Ademas de los casos especiales que serán mencionados en breve.

**Movimiento de Fichas:**

* Las fichas jugador pueden moverse en todo el tablero.
* La ficha portero solo se puede mover dentro del “área chica”
* Las fichas jugador y portero solo podrán moverse de forma vertical u horizontal.
* No se podrán poner mas de una ficha jugador, ademas de la ficha portero, en el “área chica”, no importado si es ficha propia o rivales.
* No se podrán tener mas de 3 fichas en el “área grande”, sin tomar en cuenta las fichas en el “área chica”, no importando si son fichas propias o rivales.
* No es necesario mover la ficha jugador la cantidad de casillas indicada por los dados, sino la cantidad que el jugador estime conveniente.
* Cuando se mueve una ficha jugador se puede decidir si mover una sola pieza con la suma de los dos dados o mover 2 fichas con el resultado de cada dado.
* En cada turno solo se puede realizar una lanzada de dado para mover fichas jugador y portero.
* Si una ficha jugador, no portero, tuviera el control de la pelota este se podrá mover con la ficha balón.
* Un ficha jugador o portero no puede realizar autopase, es decir que la ficha balón no puede regresar a la misma ficha que acaba de realizar un pase.

**Gol:**

* Una ficha jugador realiza un gol cuando al mover la ficha balón cae en una de las casillas que se encuentran detrás de la portería y esta no pasa en una casilla que se encuentre adyacente al portero. Después de esto se sigue los mismos pasos como si fuera un turno inicial.
* Un jugador solo podrá realizar un gol en el área chica, si se encontrarán 3 fichas jugadores en el “área grande”, sino, la ficha balón pasara a “control” de la ficha portero del jugador rival y este comenzara su turno.

**Falta:**

* El jugador cometiera una falta si en una lanzada de dados de un turno obtuviera “dobles”(los dos dados indiquen el mismo numero). En este caso el jugador rival moverá la ficha balón a su ficha jugador que se encuentre más cerca de donde se encuentra el balón, si hubiera un empate en la ficha a donde mover el balón, el jugador rival podrá escoger como mas le convenga a que ficha mover el balón.
* En el caso que el jugador cometiera una falta en el “área grande”, es decir que sacar doble mientras una ficha jugador “controle” el balón dentro del “área grande” del equipo rival, se concederá un penal, el jugador rival pondrá la ficha balón en el punto penalti, moverá su ficha jugador mas cercana al “área grande” del jugador que concedió el penal y hará una lanzada de dados, si obtiene un 6 o mas se le concede un gol, sino el balón pasa a ser “controlado” por la ficha portero del jugador que concedió el penal.

**Fuera de juego:**

* Se cometerá fuera de juego cuando se de pase a una ficha jugador y entre esta ficha y el portero rival no hallá ninguna otra ficha jugador rival de por medio. En este caso se termina el turno y el balón pasa a control de la ficha jugador rival que se encuentre mas cercana a la ficha jugador que cometió el fuera de juego.

**Saque de Banda y Tiro de Esquina:**

* Si el jugador realizará un “despeje” y moviera el balón para que saliera del campo por uno de los costados concederá al jugador rival un saque de banda: El jugador rival moverá cualquiera de las fichas que crea conveniente al lugar donde salio la ficha balón y comenzara su turno de juego.
* En el caso que el jugador haga un “despeje” y moviera el balón para que saliera de campo por linea de fondo de su propio campo se concederá un tiro de esquina al jugador rival. En este caso el jugador rival moverá una ficha jugador que considere conveniente a la esquina que se encuentre mas cercana a donde salio el balón y comenzara su turno.

**Saque de Meta:**

* En caso que el jugador haga un “despeje” y saque el balón por la linea de fondo la ficha portero del jugador rival toma “control” de la ficha balón y el jugador rival comienza su turno.

**Algunas Notas:**

* Si una ficha jugador se moviera para obtener el control de la ficha balón pero aun así no se cubriera la cantidad de casillas que indican los dados, la ficha jugador en control de la ficha balón no se podrá mover más y tendrá que realizar un pase.
* No es completamente necesario que una ficha jugador se mueva para obtener el control del balón, esta lanzada de dados para mover fichas jugador puede usarse para atacar o defender posiciones en el tablero.
* Si una ficha jugador pasará a ser controlada por otra ficha jugador de su mismo equipo pero esta no cubriera la cantidad de casillas que indicarán los dados, el jugador no podrá utilizar este numero que “sobró” para mover la ficha jugador que “controla” el balón o para dar un pase, sino que tendrá que realizar una nueva lanzada de dados.