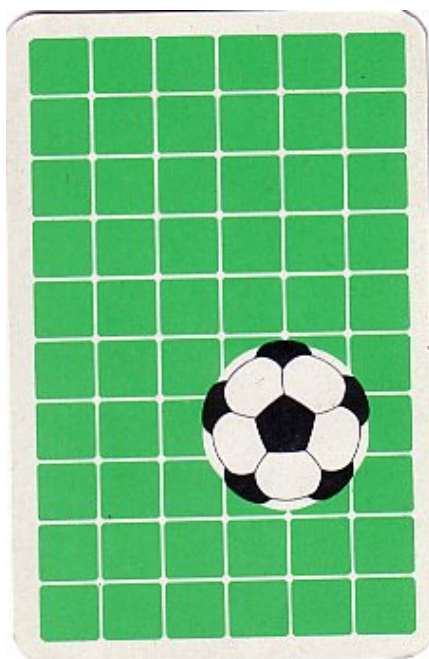


Carta de instrucciones



Dorso de las cartas

Fútbol

Naipes Comas, 1966

Juego de cartas que con 31 cartas de juego y una carta de instrucciones nos ilustra los diferentes momentos de un partido de fútbol a fin de que, al jugar, vayamos haciendo parejitas. Pierde el jugador que se queda con la única carta que carece de compañera: la pelota. Se entiende que el perdedor recibe un gol, de ahí el título de la cajita que dice "Cartas para meter goles". Las cartas están redondeadas por las puntas y numeradas por delante, así como identificadas con el lance del juego que corresponde. Las cartas miden 5'6 x 8'7.

Cada número consta de dos cartas

- 1 El estadio
- 2 Los árbitros
- 3 Saque inicial



5'6 x 8'7 cms.

- 4 Avance
- 5 Manos
- 6 Despeje
- 7 Fuera de juego
- 8 Carga Violenta
- 9 Zancadilla
- 10 Penalty
- 11 Gol
- 12 Saque de puerta
- 13 Golpe franco
- 14 Saque de esquina
- 15 Saque de banda
- La Pelota