

# ¿QUIÉN ES CHILE?

EL JUEGO DEL ETERNO CAMPEÓN

ERIK ACEVEDO JERIA



# STORYLINE

Esteban se ha convertido en un jugador histórico del cacique y debe comenzar a jugar un partido de fútbol contra otros ídolos del eterno campeón, una carrera en medio de un campo de fútbol, debe adentrarse en la historia club más influyente en la historia de Chile para poder ganar el partido de fútbol.



# RESUMEN



Manolete Neira  
Final Clausura 2002  
Campeón en la quiebra

Juego de conocimiento, habilidades y estrategia utilizando algún ídolo del eterno campeón, tomar decisiones, realizar estrategias con el uso de cartas y medir los conocimientos de la historia del club, caminos par obtener éxito de cara el gol.



Cada jugador deberá avanzar a través de una cancha de futbol mediante preguntas correctas hasta llegar a la meta contraria, el juego termina cuando un jugador anote una cantidad de goles o por tiempo, ambos casos son determinados por los participantes.

# BASE

La historia se desarrolla en la actualidad en un mundo basado en el Estadio Monumental David Arellano de la comuna de Macul, Chile. Toma como argumento la historia del club social y deportivo ColoColo durante sus 95 años de historia, bajo las temáticas de: Historia, estadísticas, Efemérides y Campeonato nacional.





# JUGADORES

Se puede jugar de 2 a 6 jugadores desde los 12 años de edad. Tomando en consideración que a partir de esa edad se comienza a tener conocimientos y habilidades sobre alguna temática en particular.

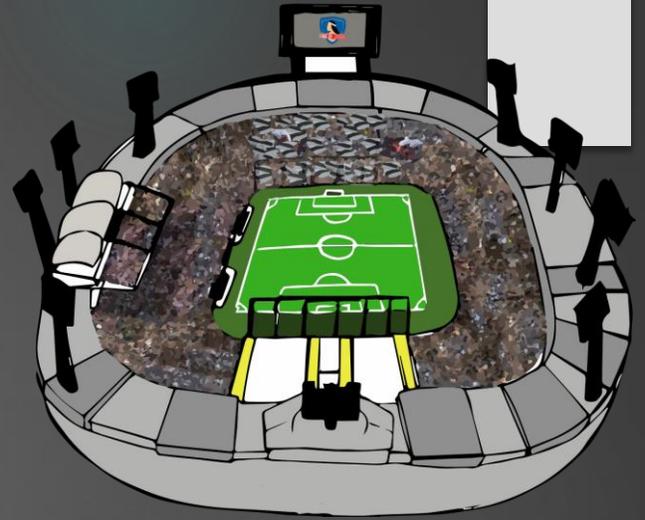
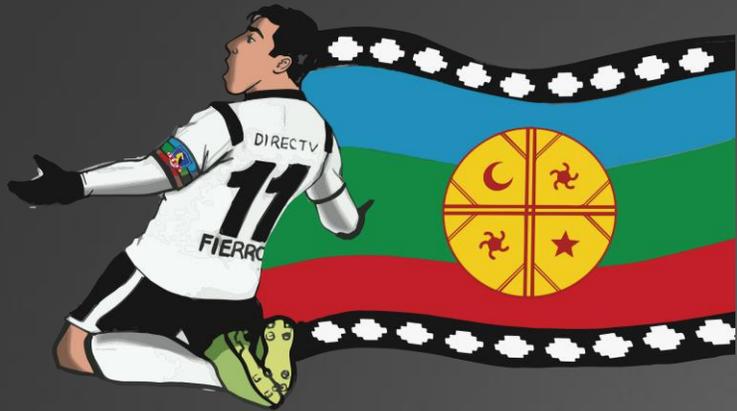
# LOOK & FEEL

Los matices son de ilustraciones de comic, se pretende que el jugador visualice jugadas y jugadores reconocidos por la historia del club tanto en jugadas como históricas.

Ilustración Deportiva - Histórica



Fuente: Alboadhesivo



# REFERENCIAS PARA CARTAS

## REVERSO





# PRIMERAS IDEAS CARTAS



Logo emprendimiento previo



Aparición del nombre



Reducción de colores, aparición borde blanco interno



Inclusión de colores  
Del escudo del club mas un subtítulo al nombre, además De estrellas.



Logo Final

# PRIMERAS IDEAS LOGO

# MATERIALIDAD

- ▶ Fichas realizado en inyección en polímeros
- ▶ Dado normal realizado por inyección en polímeros o comprar al x mayor por encomienda.
- ▶ Caja cartón compacto, plastificado mate.

- Tablero modular impreso sobre cartón compacto 1.5mm aprox. o similar plastificado mate.
- Cartas de papel naipe de buena calidad 300gr.



Referencia: juego soccerton

# COMIENZO



- ▶ Al comenzar el juego toman el packaging del juego donde se puede ver el logo del juego
- ▶ Abrir el packaging y ver el tablero encima
- ▶ Ver los elementos en cada lugar:
  - ❑ 1 Tablero
  - ❑ 6 Fichas
  - ❑ 180 Cartas de preguntas
  - ❑ 72 Cartas de acción
  - ❑ 60 Cartas de reto
  - ❑ 1 Dado
  - ❑ 1 instructivo

# OBJETIVO GENERAL

- Lograr que el usuario avance en el tablero a punta de conocimiento, estrategia y habilidad en el contexto del mundo del eterno campeón

# OBJETIVOS SECUNDARIOS

- Medir la cultura a base conocimiento del usuario sobre la historia del club
- Medir las estrategias del usuario para alcanzar el gol en menos tiempo que el rival.
- Avanzar y superar obstáculos del juego con el uso de las cartas de acción.
- Medir las habilidades físicas del usuario en las cartas de reto



# ENTIDADES



# FUNDADOR



# DAVID ARELLANO

- ▶ El Gran David.  
David Arellano Moraga , fundador y capitán de Colo-Colo.
- ▶ Durante una gira que Colo-Colo realizaba por España (la primera gira internacional de un equipo chileno), Arellano encontró la muerte de manera sorpresiva.

# JUGADOR DE LOS 70'



# FRANCISCO VALDÉS

- ▶ **CHAMACO.**  
Francisco Segundo Valdés Muñoz.
- ▶ 215 goles en su haber, Francisco Valdés hace poco fue el goleador histórico del torneo local. Siendo mediocampista se le conoce por el lema **GOLEADOR HAY UNO SOLO!**
- ▶ Chamaco terminó dedicando los últimos años de su vida a su otra gran pasión, la formación de jugadores, una labor que desarrolló hasta que la muerte vino a buscarlo a su casa

# JUGADOR DE LOS 80'



# CARLOS CASZELY

- ▶ En la historia grande de ColoColo han pasado un sinnúmero de jugadores, unos se fueron sin pena ni gloria y otros se quedaron en el colectivo general de la gente por su rebeldía y conciencia social, características para hablar de Carlos Humberto Caszely Garrido.
- ▶ Mejor conocido como “El Chino” o “El Rey del Metro Cuadrado” Carlos se convirtió en uno de los más grandes referentes de la historia del fútbol Chileno gracias a su inmensa habilidad como delantero, sus veloces movimientos y su carisma dentro como fuera de la cancha.

# JUGADOR DE LOS 90'



# MARCELO BARTICCIOTTO

- ▶ Uno de los factores para ser un ídolo o leyenda de un club son más que los títulos, sino que los valores que inculca es su forma de ser y pensar, uno que sigue con esas características y rebeldía por la lucha en la recuperación del club, El BARTI.
- ▶ Marcelo Pablo Barticciotto Cicaré

# JUGADOR DE LA DÉCADA 2000



## MATÍAS FERNÁNDEZ

- ▶ El Pelusa, El Crá
- ▶ Matías Ariel Fernández Fernández
- ▶ Jugador con un talento innato, tímido afuera de la cancha y una fiera dentro de ella.
- ▶ Ganador de 2 títulos con el cacique, una carrera casi completa en Europa, participe del plantel de la selección chilena ganadora de la copa américa y escogido como mejor de américa usando la Blanca, simplemente un Crá.

# JUGADOR DE LA DÉCADA 2010



## ESTEBAN PAREDES

- ▶ El último grande, Esteban Efraín Paredes Quintanilla, Salido de las divisiones inferiores de Santiago Morning.
- ▶ El 2014 en su presentación en su segunda etapa en el equipo afirmó que utilizaría el dorsal «30», en alusión al campeonato que en caso de obtener, sería la 30, después llegaron la 31, 32 y una copa Chile y es el primer hexagoleador.

# CARACTERÍSTICAS

- El jugador experimenta en la historia del equipo mas grande de Chile, viaja al pasado entre su fundación hasta la actualidad.
- El jugador tendrá que poner a prueba sus habilidades futbolísticas en casilleros especiales como dominar un balón o hacer una cantidad de flexiones de brazos
- El jugador que mejor comprenda la historia del club tiene mas posibilidades de avanzar a cara el gol, además se podrá sumar estrategias del ámbito futbolísticos para sacar ventaja en cada turno.





CARTAS



# CARTAS DE PREGUNTAS

# INFOGRAFÍA CARTAS

**HISTORIA**

¿Cuál fue la frase que grito David Arellano en el Quitapena en 1925?

- A. Quien es Chile?
- B. De atrás pica el indio
- C. Como el ColoColo no hay
- D. **Vámonos Quiñones**

FÁCIL x 1

¿Por qué Arturo Vidal porta el dorsal 23?

- A. Por Michael Jordan
- B. Por una anécdota con su madre
- C. **Por qué en la lista de convocados era el 23**
- D. Por los goles que hizo en cadetes

INTERMEDIO x 2

¿Quién escogió el nombre del cacique Mapuche ColoColo como nombre del Club?

- A. David Arellano
- B. **Luis Contreras**
- C. Juan Quiñones
- D. Guillermo Cáceres

DIFÍCIL x 3

1

- Numero de carta



- Cada pregunta genera la posibilidad de avanzar en el tablero.
- Cada respuesta correcta es puesta de un color determinado.



- **DIFICULTAD PREGUNTAS**
  - Fácil: Avanza 1 casillero.
  - Intermedio: Avanza 2 casilleros.
  - Difícil: Avanza 3 casilleros.

# HISTORIA

¿Cuál fue la frase que grito David Arellano en el Quitapena en 1925?

- A. Quien es Chile?
- B. De atrás pica el indio
- C. Como el ColoColo no hay
- D. **Vámonos Quiñones**

FÁCIL X 1

¿Por qué Arturo Vidal porta el dorsal 23?

- A. Por Michael Jordan
- B. Por una anécdota con su madre
- C. **Por qué en la lista de convocados era el 23**
- D. Por los goles que hizo en cadetes

INTERMEDIO X 2

¿Quién escogió el nombre del cacique Mapuche ColoColo como nombre del Club?

- A. David Arellano
- B. **Luis Contreras**
- C. Juan Quiñones
- D. Guillermo Cáceres

DIFÍCIL X 3

- Carta de Historia: Preguntas relacionadas desde su fundación hasta los tiempos actuales.
- Color Amarillo: Energía y Brillo.





- **Carta de Estadísticas:**  
Cartas sobre datos numéricos que han pasado a lo largo del club.
- **Color Azul Claro:**  
Seguridad y Confianza

**ESTADÍSTICAS**

¿Cuántos torneos de primera división ha ganado ColoColo hasta principio del 2020?

A. 32  
B. 54  
C. 42  
D. 45

**FÁCIL x 1**

¿Cuántos torneos de primera división obtuvo Mirko Jozik al mando de ColoColo?

A. 2  
B. 3  
C. 4  
D. 5

**INTERMEDIO x 2**

¿Con cuántos goles anotó Elson Beyruth para ser el goleador del torneo nacional en la década del 70'?

A. 15  
B. 16  
C. 17  
D. 18

**DIFÍCIL x 3**

3

# EFEMÉRIDES

¿En qué año ColoColo tuvo su primer triunfo en tierras brasileñas?

- A. 1935
- B. 1956
- C. 1973
- D. 1991

FÁCIL x 1

¿En qué temporada Jaime Pizarro fue escogido como el mejor volante defensivo del mundo por la revista France Football?

- A. 1987-1988
- B. 1988-1989
- C. 1989-1990
- D. 1990-1991

INTERMEDIO x 2

¿En qué año se jugó el primer superclásico de la historia del futbol Chileno?

- A. 1927
- B. 1932
- C. 1935
- D. 1938

DIFÍCIL x 3

- **Carta de efemérides:** Preguntas relacionadas a fechas importantes y relacionadas al club.
- **Color Verde:** Crecimiento, Avance en el tiempo.





- **Carta de Campeonato Nacional:**  
Preguntas sobre clubes y situaciones que estén relacionada al club y que sean del campeonato local.
- **Color Rojo/Blanco:**  
Colores patrios.

**CAMPEONATO NACIONAL**

¿Con quién jugo ColoColo la última fecha del Apertura 2007?

- A. Unión Española
- B. Huachipato
- C. Palestino
- D. O'Higgins

**FÁCIL x 1**

¿Dónde jugaba Gabriel Mendoza en 1990 ante de llegar a ColoColo?

- A. Everton
- B. La Serena
- C. O'Higgins
- D. Naval

**INTERMEDIO x 2**

¿Quién fue el primer presidente del SIFUP (Sindicato de futbolistas profesionales)?

- A. Alfonso Domínguez
- B. Misael Escuti
- C. Caupolicán Peña
- D. Francisco Valdés

**DIFÍCIL x 3**

1



# CARTAS DE ACCIÓN

## Cartas de acción

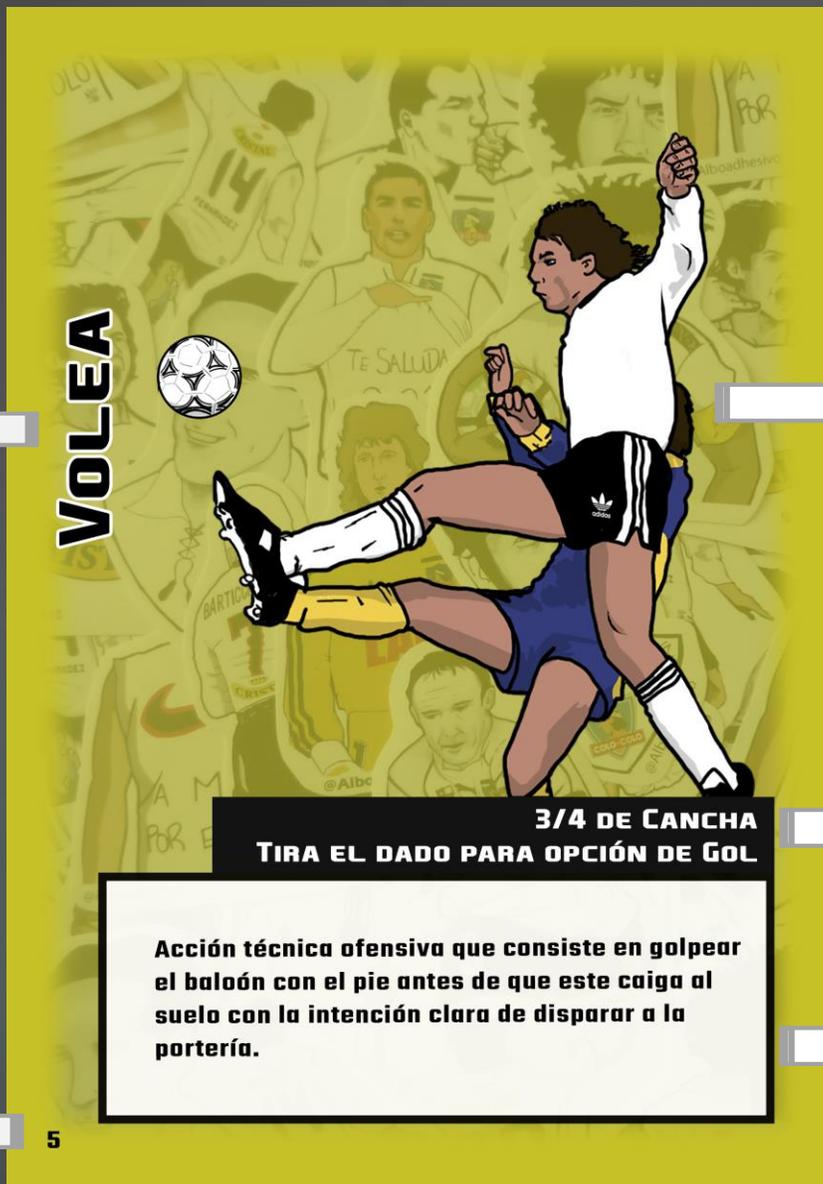
Cartas de tipo estratégico para avanzar, convertir un gol o evitarlos.

Vienen en 4 Categorías:

- Pase
- Skills
- Táctica
  - Tiro
- Arquero



# INFOGRAFÍA CARTAS



- Nombre de la carta

- Ilustración que representa la acción de la carta

- Numero de carta

- Limitaciones y sectores de la cancha. Opciones de acción: Opción de Gol, Avanzar y Evitar Gol

- Descripción de la acción

# RABONA



## AVANZAS 2

**Método para patear el balón pasando una pierna detrás de la otra. ¿lujo o un recurso necesario?  
"Este chico es un crack, el 14 de los blancos es un crack"**

**Matías Fernández habilitando de rabona a Humberto Suazo, en la Copa Sudamericana 2006**

- **Carta de Pase:**  
Cartas que sirven para avanzar a través del tablero.  
Hay cartas que se limitan en sectores de la cancha.
- **Color Gris:**  
Seguridad en el avance.

- **Carta de Skills:**  
Cartas que sirven para avanzar a través del tablero a puntas de lujitos. Pueden ser utilizados en cualquier parte de la cancha menos para una opción.
- **Color Morado:**  
Lujo y Magia.



**MATIRABONA**

**AVANZAS 2**

La Matirabona o Falsa rabona es un regate usado en el fútbol que consiste en realizar un enganche en velocidad con la pierna que golpea el balón por detrás de la de apoyo —no pateando hacia adelante como en una rabona—, regresándolo y dejando al rival a contrapié.

2

# POSESIÓN DE BALÓN



AVANZAS 3

Durante el juego cada vez que un equipo tiene el dominio del balón podemos decir que este equipo esta en "posesión de balón", se entiende como una acción realizada por dos o mas jugadores que consiguen transmitir el balón eludiendo las intervenciones de los adversarios.

- **Carta de Táctica:**  
Cartas que sirven para avanzar a través del tablero con estrategias existentes en los partidos de futbol. Hay cartas que se limitan en sectores de la cancha.
- **Color Verde:**  
Calidad

- **Carta de Tiro:**  
Cartas que sirven para opción de gol, cuando esta carta es utilizada el jugador puede escoger la dificultad de la pregunta a menos que este a 3 o mas casillas del gol, en ese caso el jugador debe responder una pregunta difícil.  
Todas están limitadas en sectores específicos de la cancha.

- **Color Dorado:**  
Alegría y riqueza



**TIRO LIBRE DIRECTO**

**CAMPO CONTRARIO  
TIRA EL DADO PARA OPCIÓN DE GOL**

**El tiro libre directo es un lanzamiento directo a la portería del equipo contrario.  
El balón deberá estar inmóvil cuando se lanza el tiro y el ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que este haya tocado a otro jugador.**

1

## ATAJADA A QUEMARROPA



**DENTRO DEL ÁREA  
EVITAR OPCIÓN DE GOL**

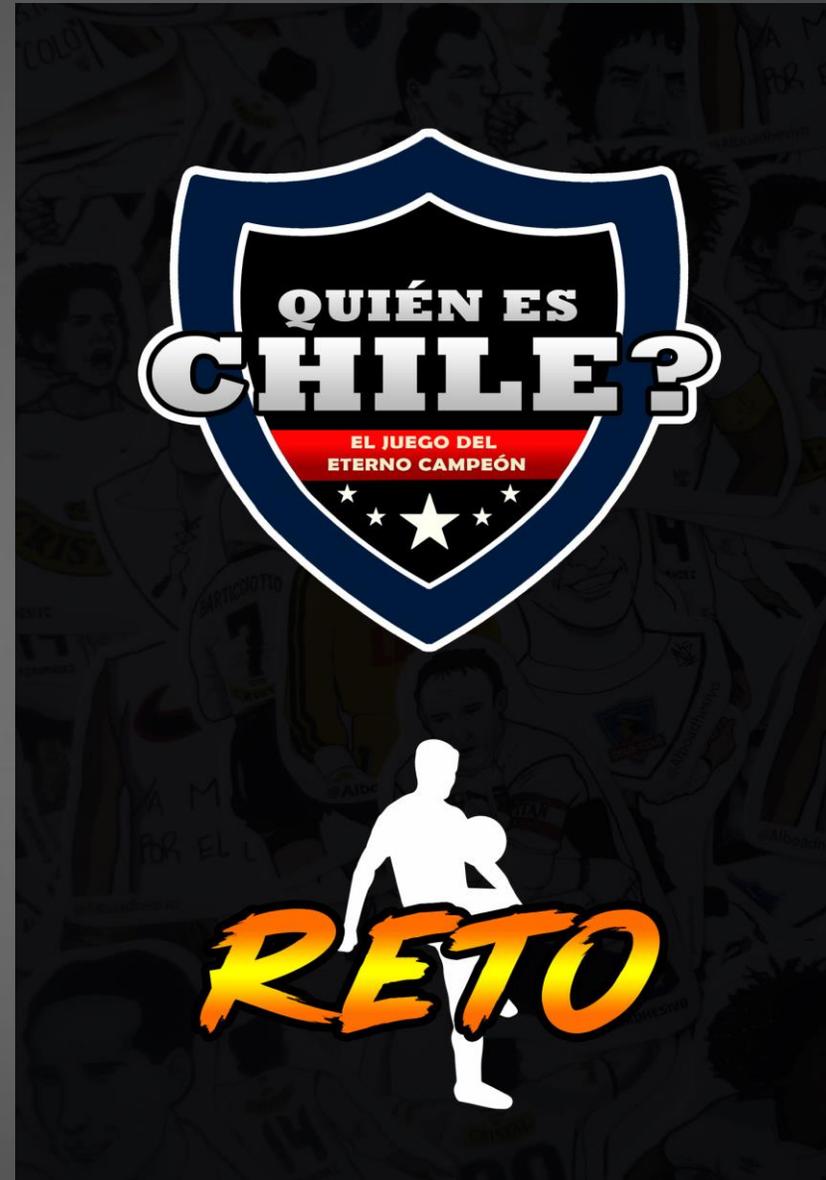
**Atajada realizada por el arquero por un tiro cercano de un jugador contrario.  
Dicho de un disparo de arma de fuego, realizado desde tan corta distancia que la deflagración de la pólvora provoca o podría provocar quemaduras en la ropa de la víctima.**

- **Carta de Arquero:**  
Esta carta puede ser utilizada cuando el jugador contrario haya respondido una pregunta con opción de gol de manera correcta, esta carta anula la acción rival.
- El rival debe ir al punto centro de la cancha.
- **Color Café:**  
Fiabilidad



# CARTAS DE RETO

**Cartas de reto**  
Cartas para medir las habilidades de los jugadores y de castigo con características futbolísticas.



## INFOGRAFÍA CARTAS

**DOMINAR EL BALÓN**



**El jugador el jugador debe dominar  
15 veces el balón,  
En caso de lograrlo avanza 2 puestos  
En caso de de no lograrlo retrocede  
2 puestos.**

- Nombre de la carta

- Ilustración que representa la acción de la carta

- Numero de carta

3

- Descripción de la acción que hay que realizar y las consecuencias que hay según los resultados

# INFOGRAFÍA CARTAS

## TARJETA AMARILLA



- Nombre de la carta

- Ilustración que representa la acción de la carta

**El jugador recibe tarjeta amarilla  
Debe retroceder 2 puestos,  
debe guardar la carta, en caso que  
salga otra tarjeta amarilla el jugador  
debe volver al punto de partida.**

- Descripción del castigo obtenido por la carta

- Numero de carta

2



# DADO Y TABLERO

# DADO



- En esta cara del dado el jugador debe responder una pregunta del **campeonato nacional**.



- En esta cara del dado el jugador debe responder una pregunta de **estadísticas**.



- En esta cara del dado el jugador debe responder una pregunta de **Historia**.

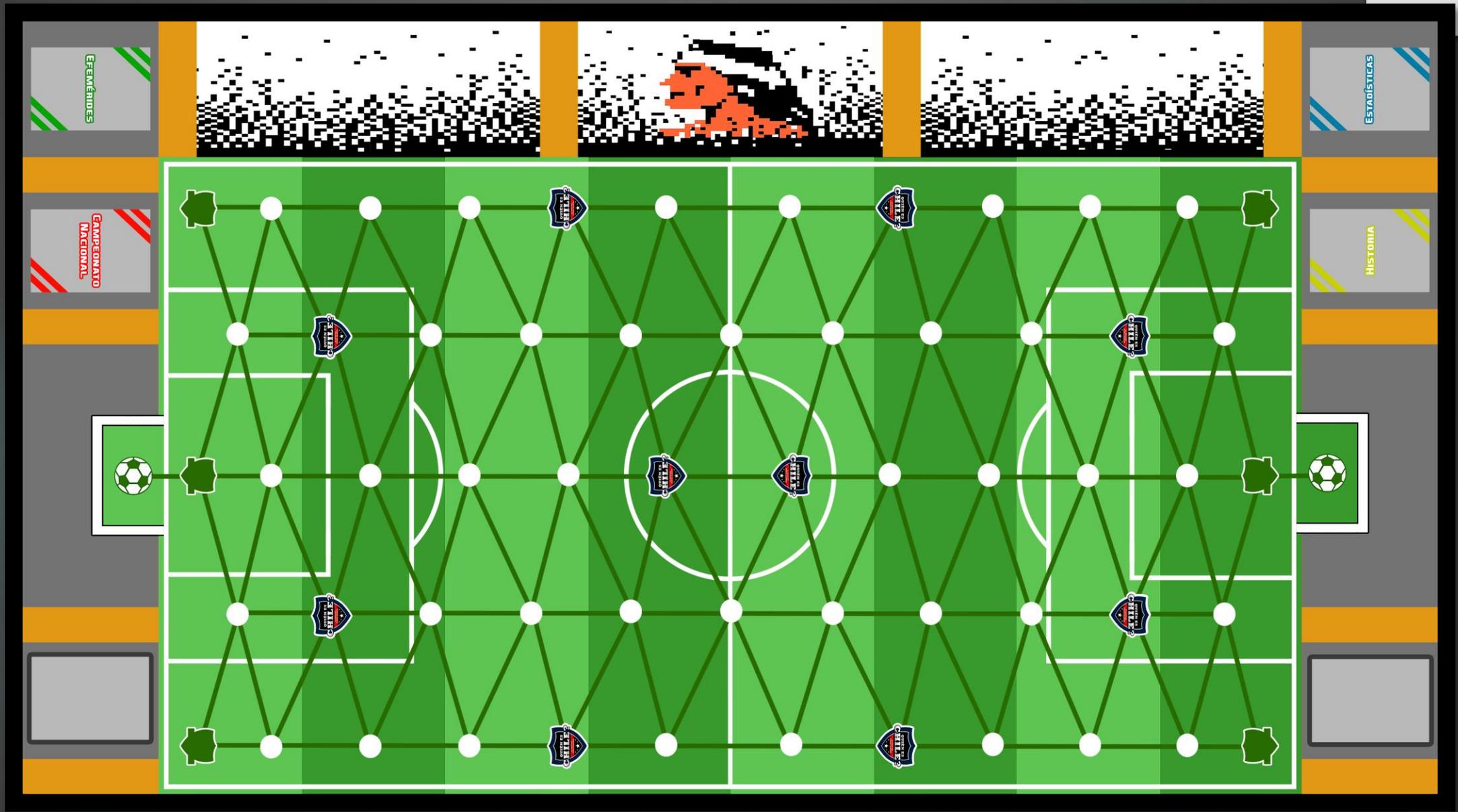


- En esta cara del dado el jugador debe responder una pregunta de **efemérides**.

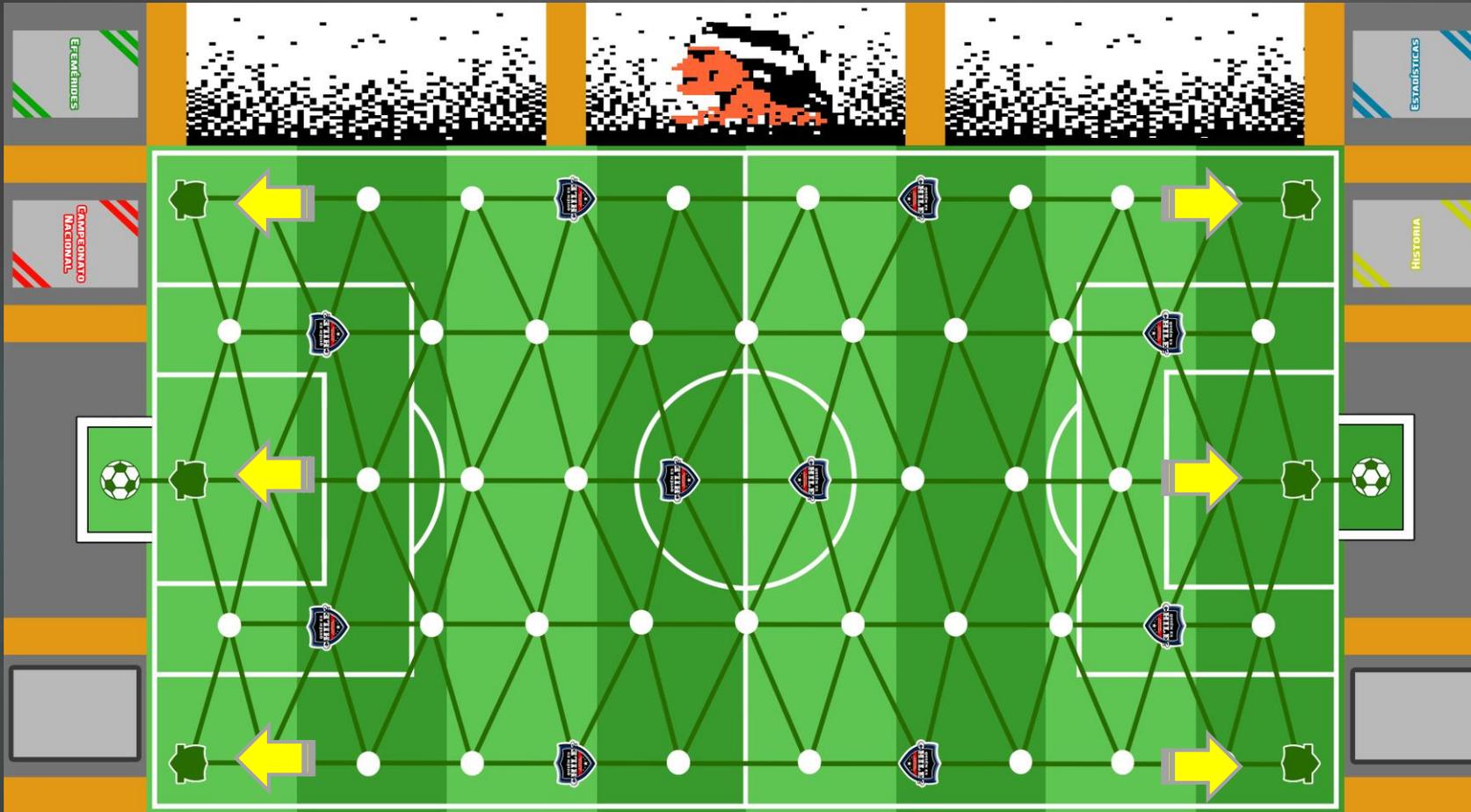


- En esta cara del dado el jugador puede elegir el tipo de pregunta (cualquiera de las 4 categorías expuestas) que estime conveniente.

# TABLERO



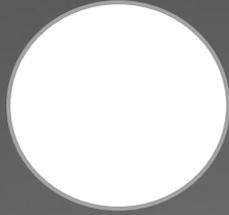
# REGLAS



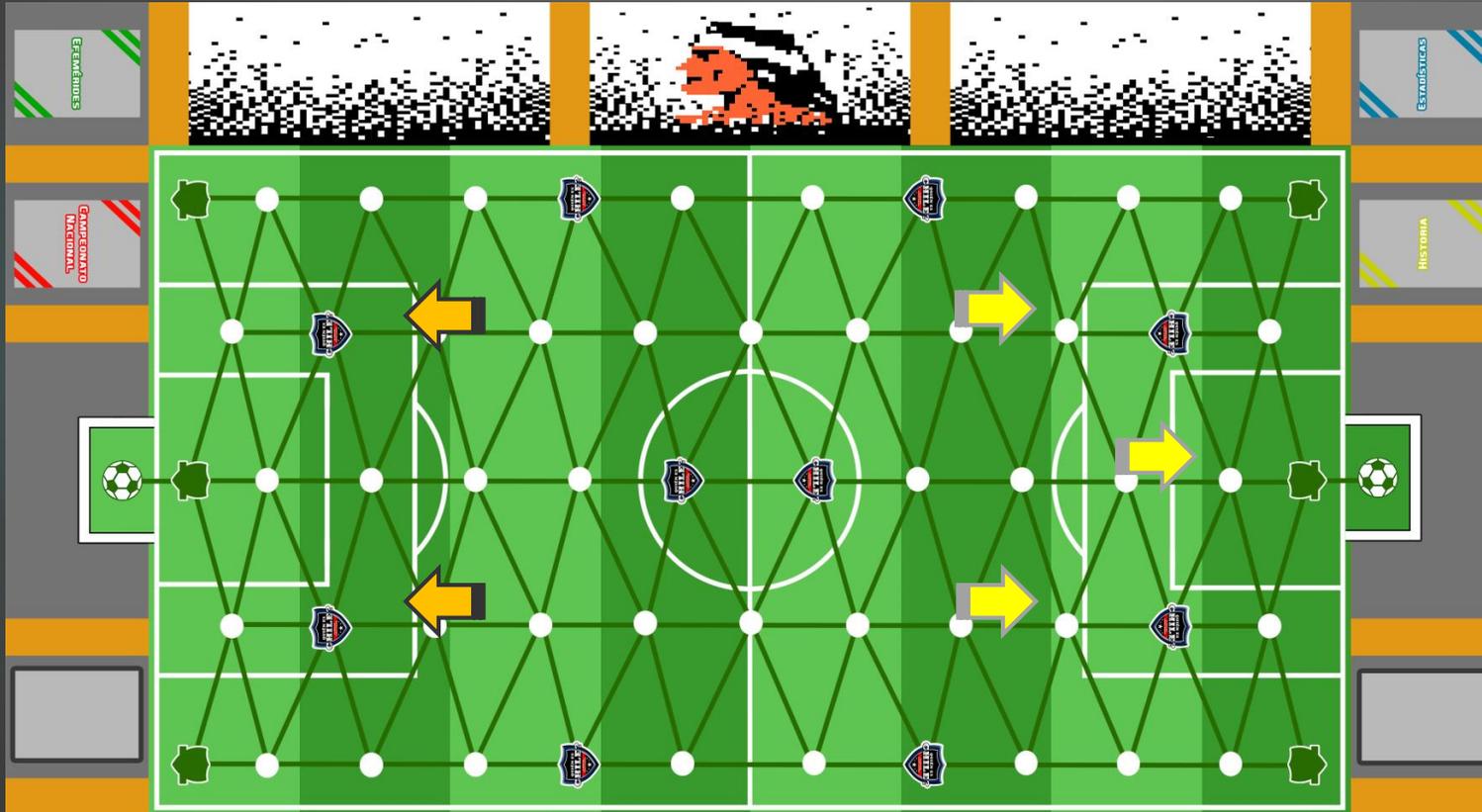
- Al comienzo cada jugador debe estar en posición de comienzo señalado en la flechas.



- En el tablero se presentan dos tipos de casillas dentro del juego.

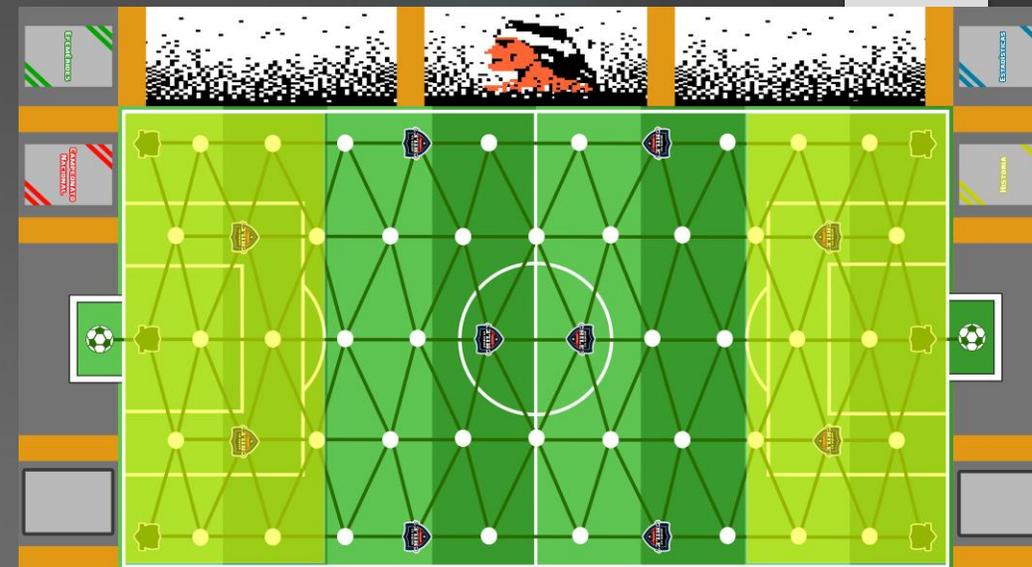


- En esta casilla el jugador debe tirar el dado para responder las cartas de preguntas.

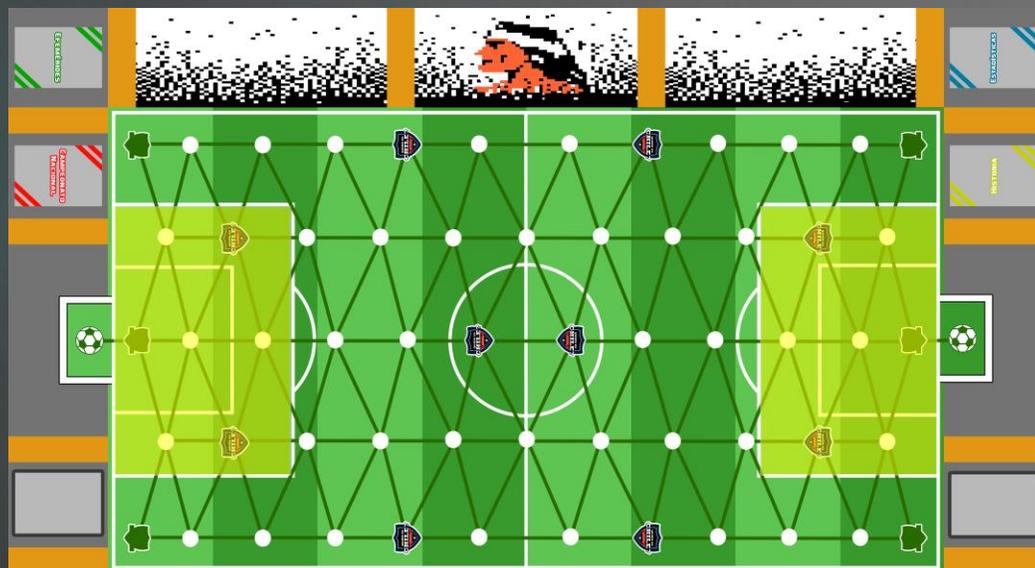


- En esta casilla el jugador debe tomar una carta de Reto.

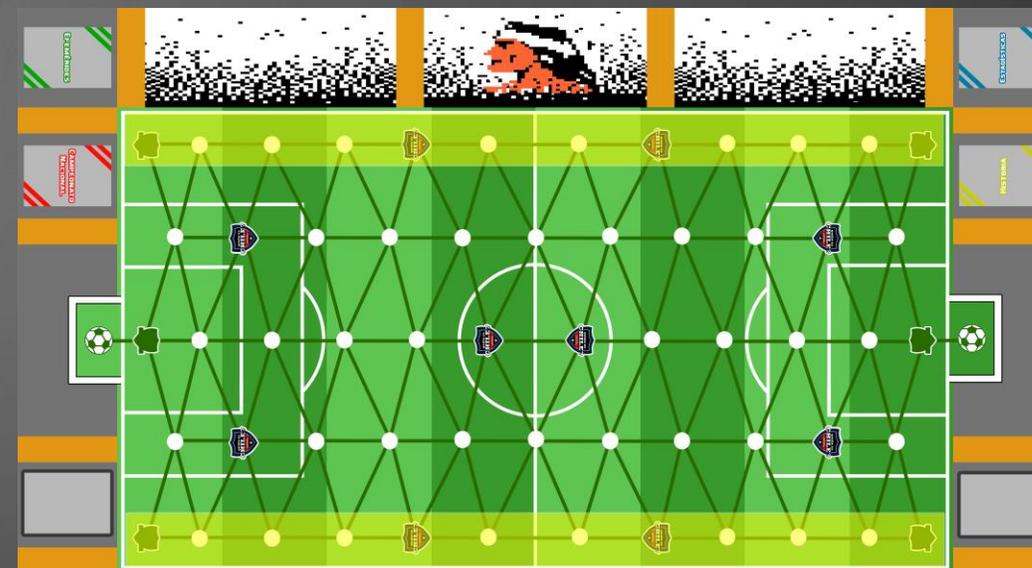
- El tablero se divide en varios sectores, específicamente en los sectores de una cancha de futbol.
- Estos sectores son esenciales para determinar en que momento y lugar pueden ser utilizadas las cartas de Acción.



**3/4 DE CANCHA**

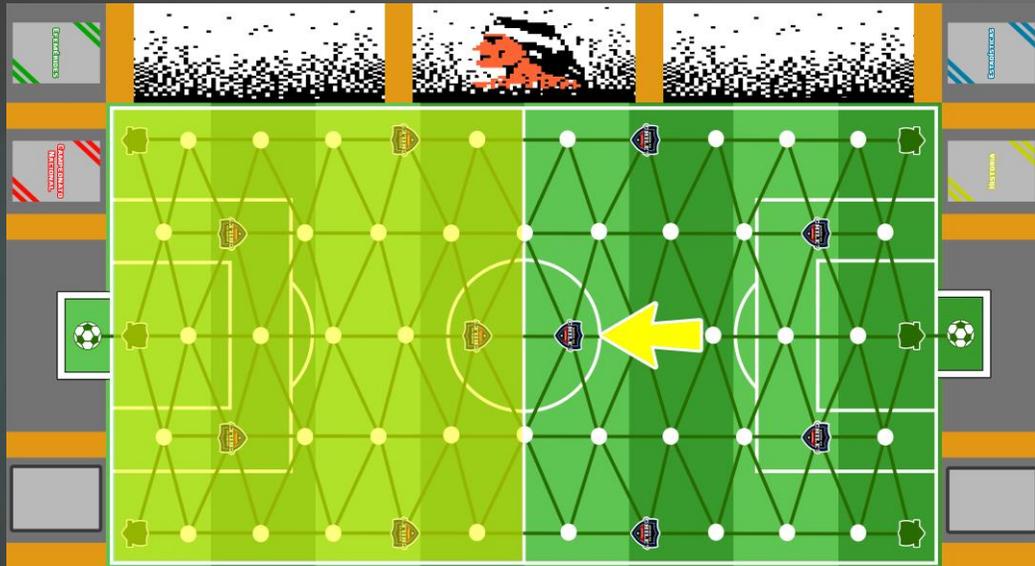


**DENTRO DEL ÁREA**

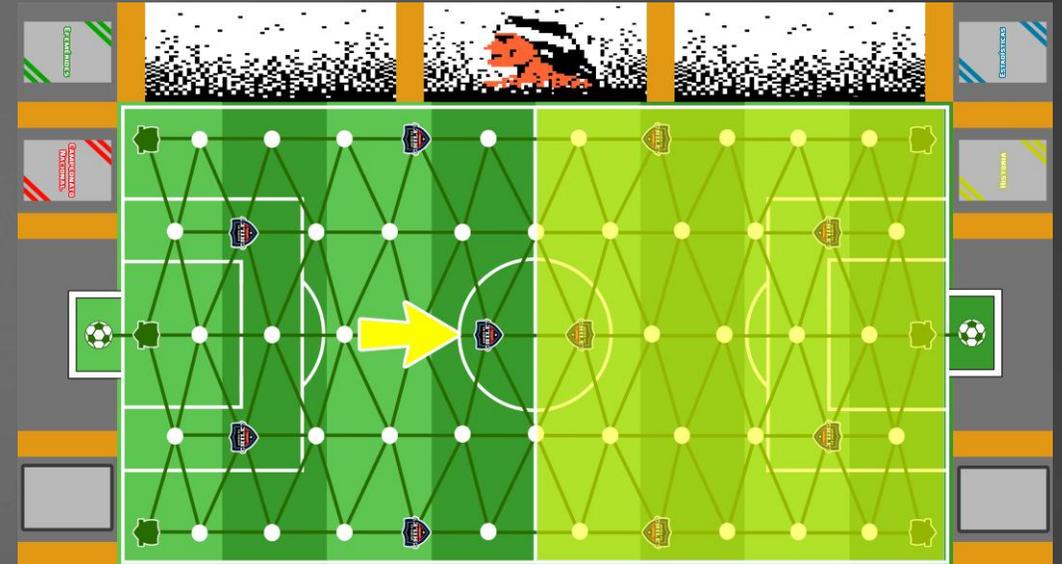


**BORDES DE LA CANCHA**

- Hay sectores de la cancha que son utilizados para ciertas cartas con opción de gol y algunas de táctica para avanzar de manera rápida y eficaz.



**CAMPO CONTRARIO IZQ.**

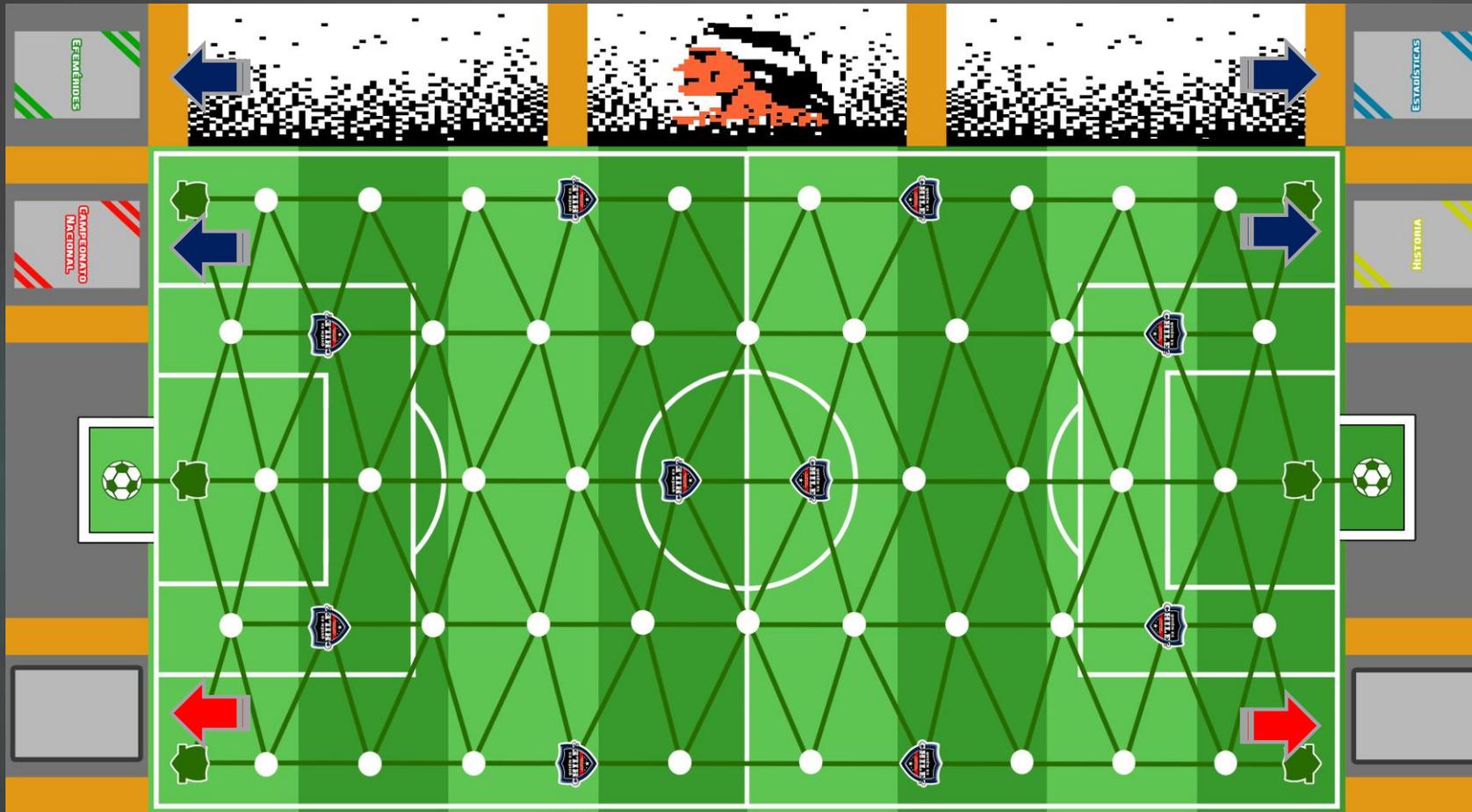


**CAMPO CONTRARIO DER.**



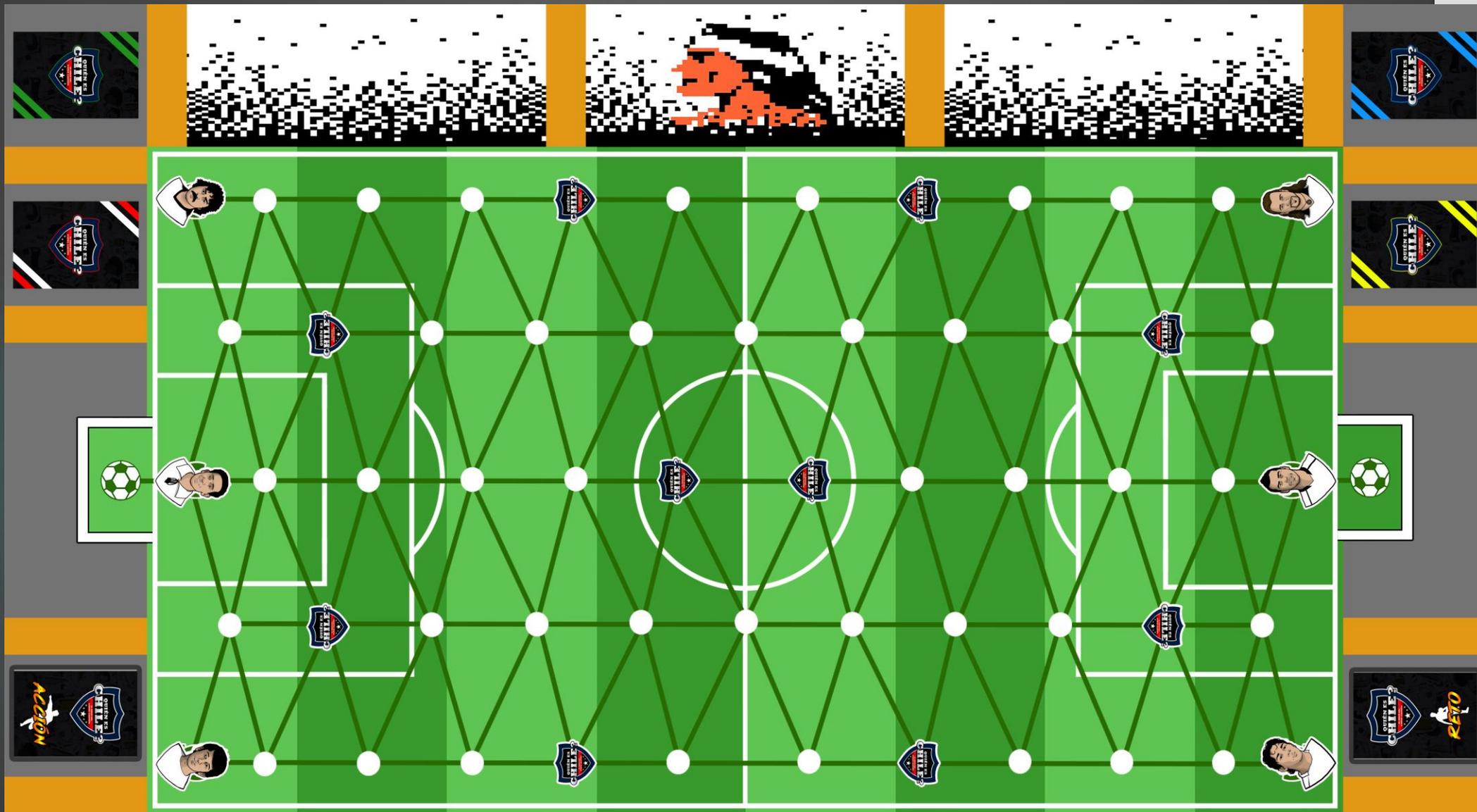
**COMENCAMOS A JUGAR**

# COLOCACIÓN DE LAS FICHAS



- Las cartas de **preguntas** se despliegan en el tablero según color y características como señala las flechas azules.
- Las cartas de **Reto** y **Acción** se despliega en el tablero donde señala las flechas Rojas

# TABLERO COMPLETO





- Cada jugador antes de comenzar debe escoger una ficha con alguna entidad.
- Después de hacer un gol el jugador debe sacar cartas hasta tener 5 en la mano
- Cada jugador debe sacar 5 cartas de acción.

# QUIEN PARTE?

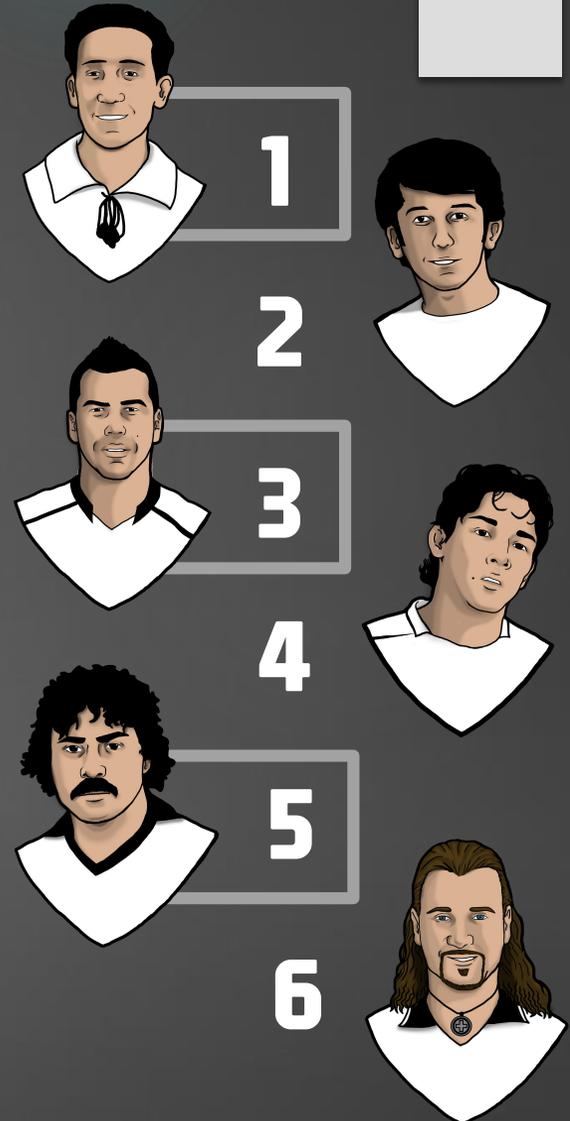


Los Participantes deben determinar el orden de partida de cada uno con un juego simple de piedra, papel y tijera.

Los Participantes deben anotarse en la carta de marcador de goles.

## MARCADOR DE GOLES

David						
Chamaco						
Esteban						
Matiqol						
Chino						
Barti						

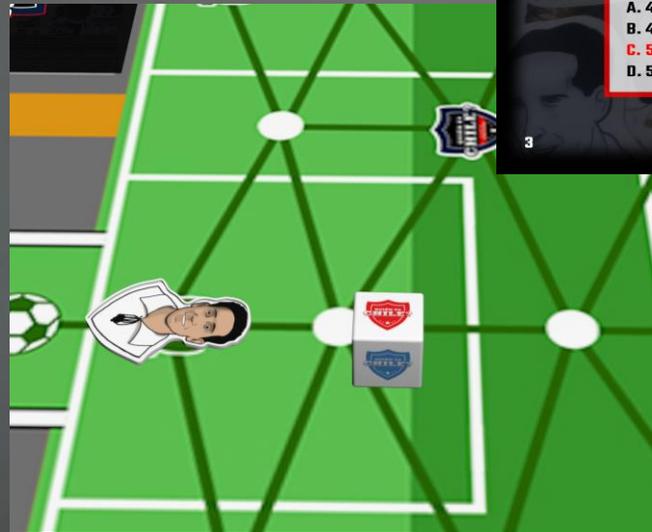


# AVANZAR



1.- El jugador que comienza la partida debe tirar el dado para avanzar.

2.- El jugador debe escoger la dificultad y responder la categoría que determino el dado.



**CAMPEONATO NACIONAL**

¿Con quién disputa ColoColo la semifinal del Clausura 2009?

- A. O'Higgins
- B. Unión Española
- C. Cobrelao
- D. La Serena

FÁCIL x 1

¿Qué jugador no paso por los 3 grandes (ColoColo, U. de Chile y U. Católica) como jugador de futbol?

- A. Francisco Arrué
- B. Jean Beausejour
- C. Fabián Estay
- D. Arturo Salah

INTERMEDIO x 2

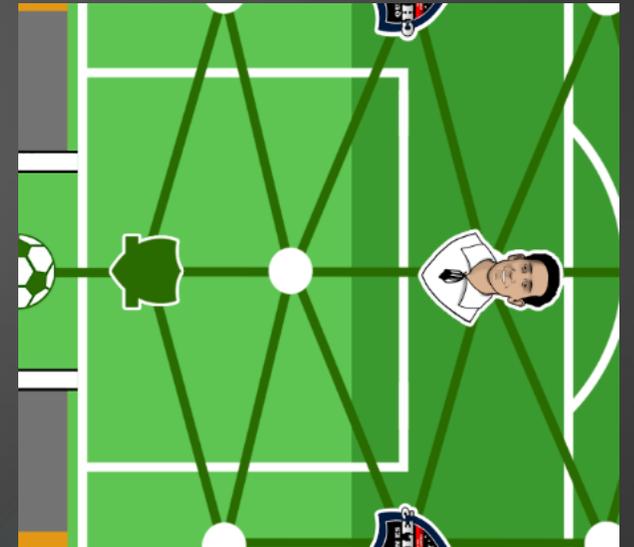
¿Cuántos goles convirtió Esteban Paredes jugando por Santiago Morning?

- A. 45 Goles
- B. 48 Goles
- C. 51 Goles
- D. 54 Goles

DIFÍCIL x 3

Las cartas deben ser leída por otro jugador.

3.- En caso de responder bien el jugador tiene la opción de avanzar y volver a jugar, en caso de responder mal pierde el turno sin opción de avanzar y le toca al siguiente jugador.



El jugador no puede comenzar una partida con una carta de acción

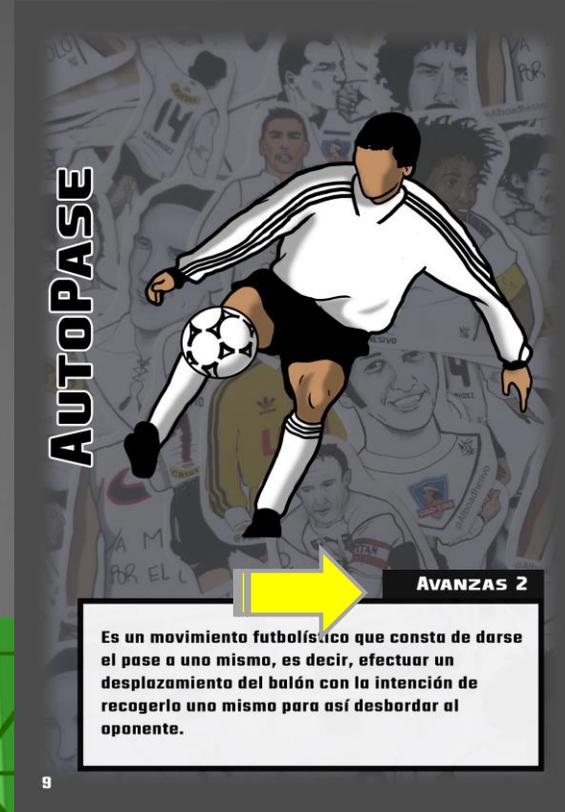
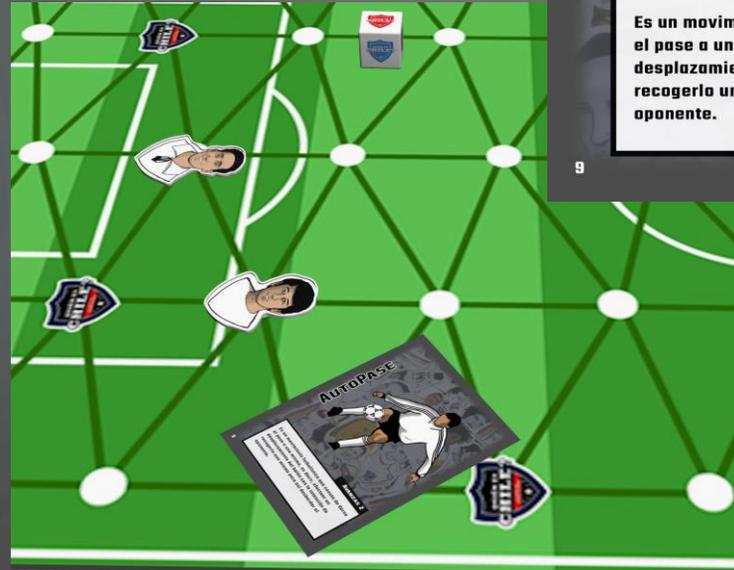
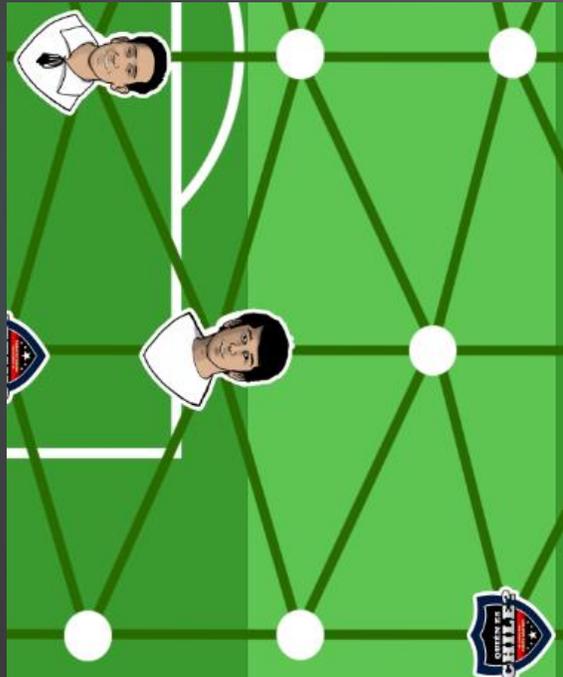
# AVANZAR



2

1.- Cuando un jugador esta en su turno puede utilizar una de sus cartas de acción si quiere avanzar

2.- El jugador puede avanzar la cantidad indicada por la carta



3.- El jugador puede jugar nuevamente, pero no puede volver a jugar una carta de acción después de jugar una.



# RETO O CASTIGO



3

1.- Cuando un jugador cae en la casilla del logo del juego debe sacar una carta de RETO

2.- Si la carta es de castigo debe retroceder hasta la cantidad que indique la carta.

3.- En este caso al jugador le salió una tarjeta roja y debe volver al punto de partida



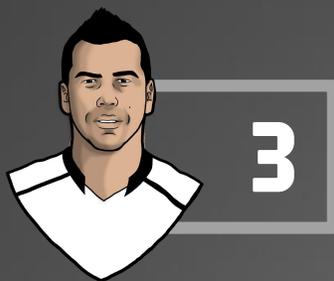
TARJETA ROJA



El jugador recibe tarjeta roja  
Debe volver al punto de partida  
y pierde su turno



# RETO O CASTIGO



1.- Cuando un jugador cae en la casilla del logo del juego debe sacar una carta de RETO



2.- El jugador puede avanzar la cantidad indicada por la carta

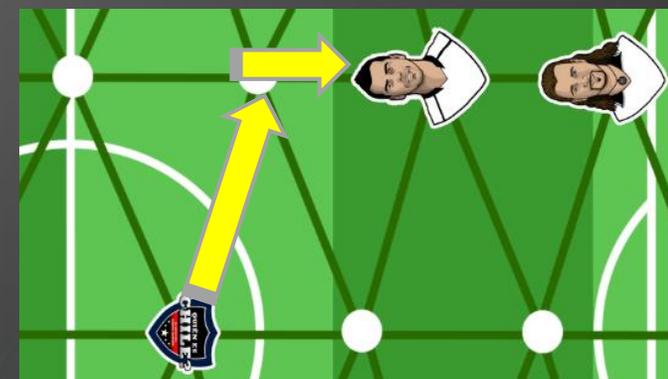
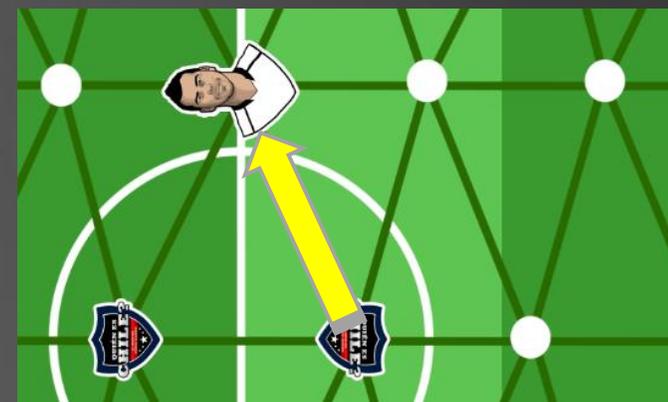


## ABDOMINALES CRUNCH

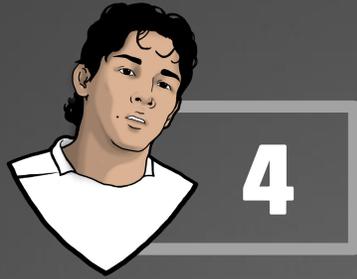


El jugador debe realizar 20 Abdominales Crunch.  
En caso de lograrlo avanza 1 puesto  
En caso de no lograrlo retrocede 2 puestos.

3.- El jugador puede jugar avanzar o retroceder según su rendimiento en el reto.

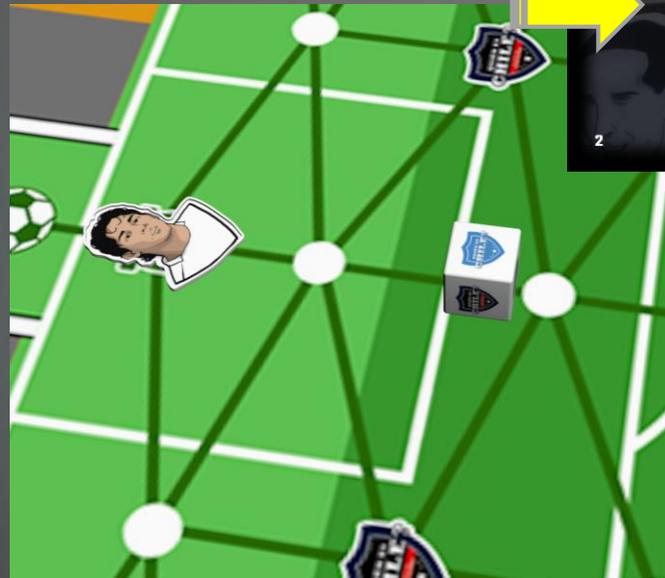


# TIROS PARA GOL



1.- El jugador debe tirar el dado para ver el tipo de pregunta para hacer el gol.

2.- El jugador debe responder una pregunta difícil para poder anotar.



**ESTADÍSTICAS**

¿Cuántos Torneos internacionales tiene ColoColo?

- A. 1
- B. 2
- C. 3
- D. 4

FÁCIL x 1

¿Cuántos goles anoto Humberto Suazo en el Apertura 2006?

- A. 16
- B. 17
- C. 18
- D. 19

INTERMEDIO x 2

¿Cuántos partidos gana ColoColo en el Apertura 2006?

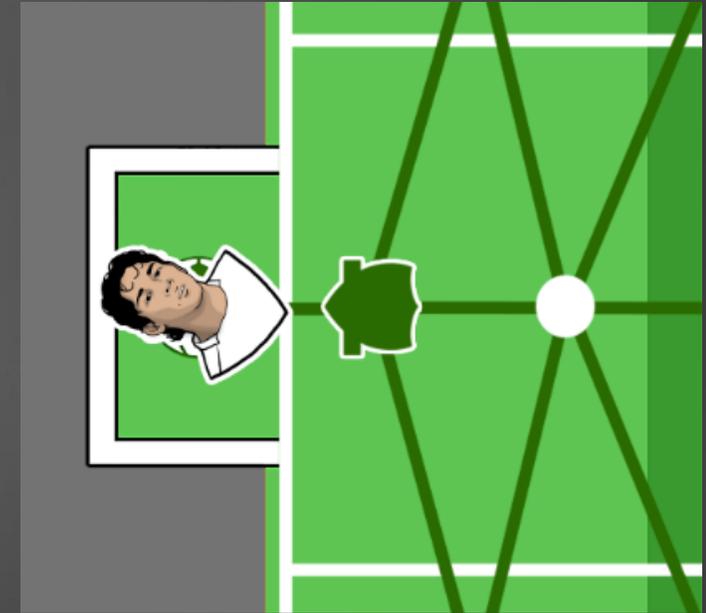
- A. 19
- B. 18
- C. 17
- D. 16

DIFÍCIL x 3

2

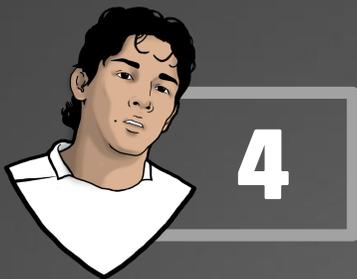
Las cartas deben ser leída por otro jugador.

3.- En caso de responder bien el jugador convierte un gol, debe volver al partida y termina su turno. Debe sacar cartas de acción hasta tener 5 en la mano.

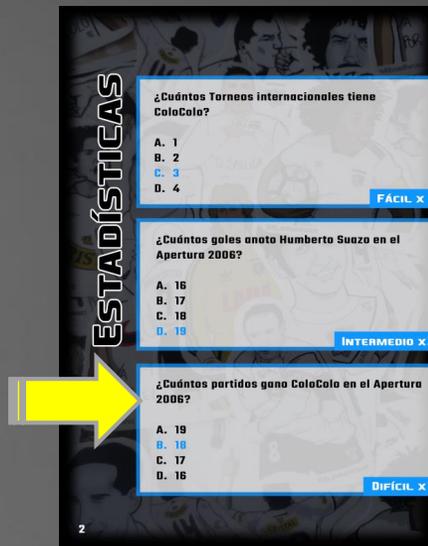
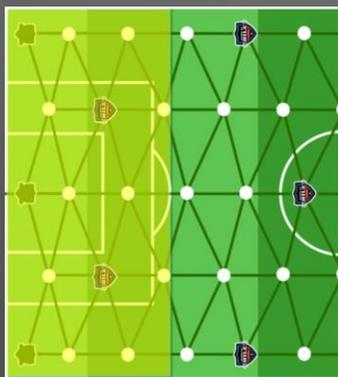
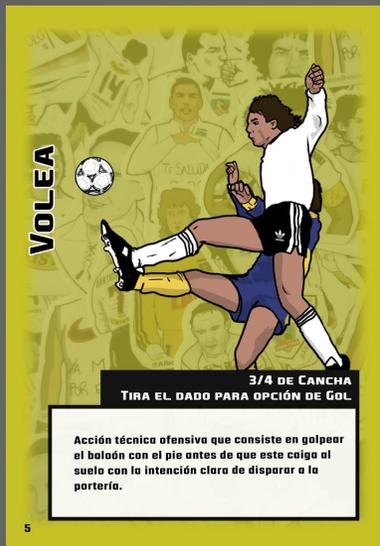
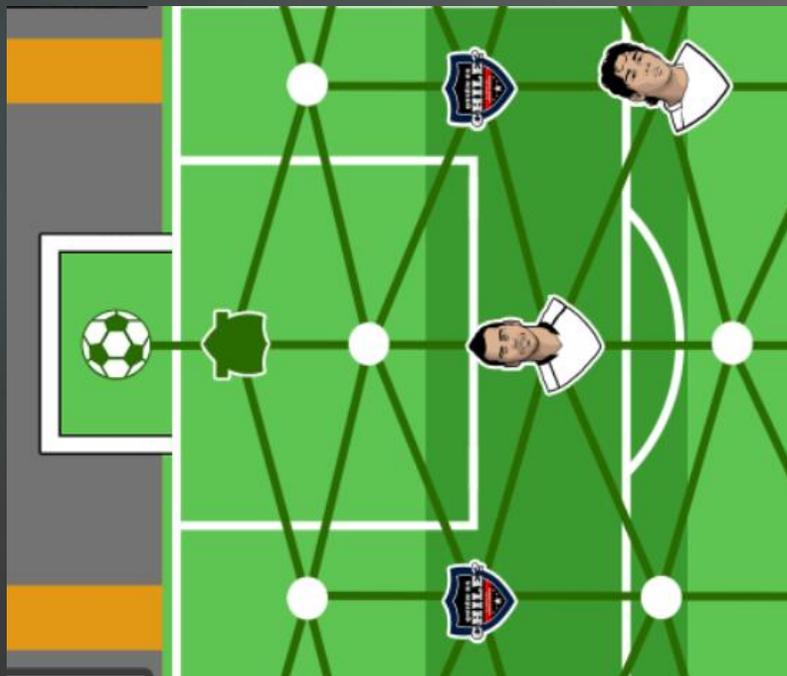


# Gooooo!

# TIROS PARA GOL



1.- Cuando un jugador va a jugar una carta de tiro, debe estar en sectores que determine la carta, debe lanzar dado para categoría de la pregunta.

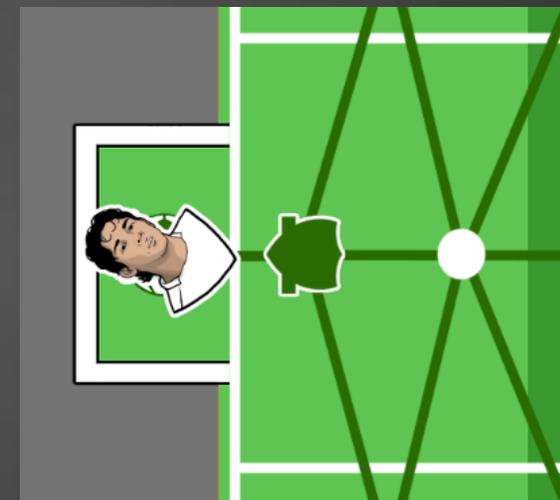


2.- El jugador debe responder una pregunta difícil para poder anotar.

Las cartas deben ser leída por otro jugador.

3.- En caso de responder bien el jugador convierte un gol, debe volver al partida y termina su turno.

Debe sacar cartas de acción hasta tener 5 en la mano.



# Gooooo!

# MARCADOR DE GOLES

David	X					
Chamaco						
Esteban						
Matiqol	X					
Chino						
Barti	X					

Cada vez que un jugador anota un gol los jugadores pueden anotar en la carta de Marcador de Goles

# PORTERO

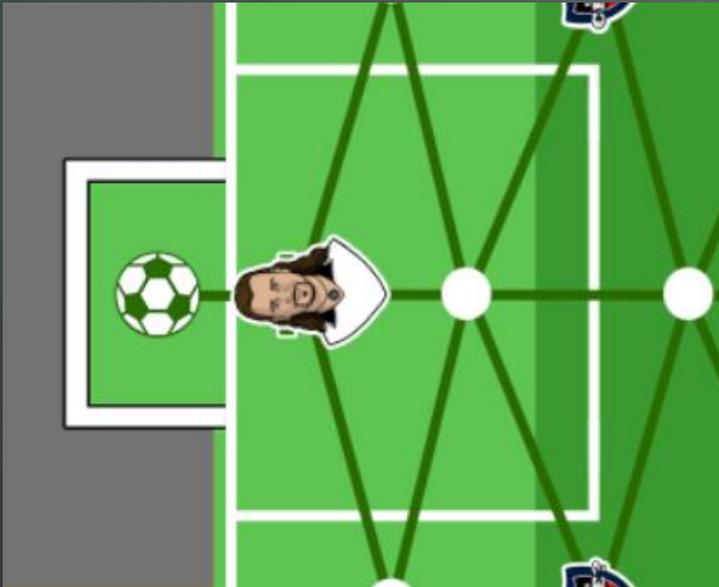


5

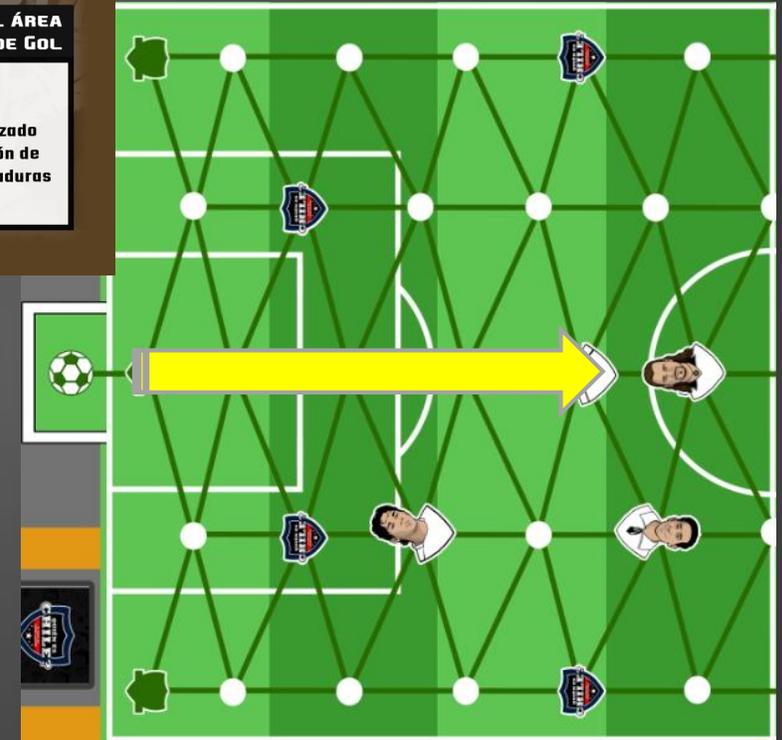


1.- Cuando un jugador responde correcto una pregunta de opción de gol.

2.- un jugador rival puede activar la carta de acción de portero



3.- En este caso al jugador pierde la opción de gol y debe ir al centro de la cancha



# CASOS ESPECIALES



Si un jugador tiene la opción de avance y tiene un jugador al frente de él, puede saltarlo.

# CASOS ESPECIALES

**HISTORIA**

¿Qué profesión ejercía David Arellano cuando fundó el Club?

- A. Carpintero
- B. Profesor
- C. Policía
- D. Panadero

**FÁCIL x 1**

¿Quién fue el goleador del equipo en el torneo de Clausura 2002?

- A. Ignacio Quinteros
- B. Manuel Neira
- C. Marcelo Espina
- D. Sebastián González

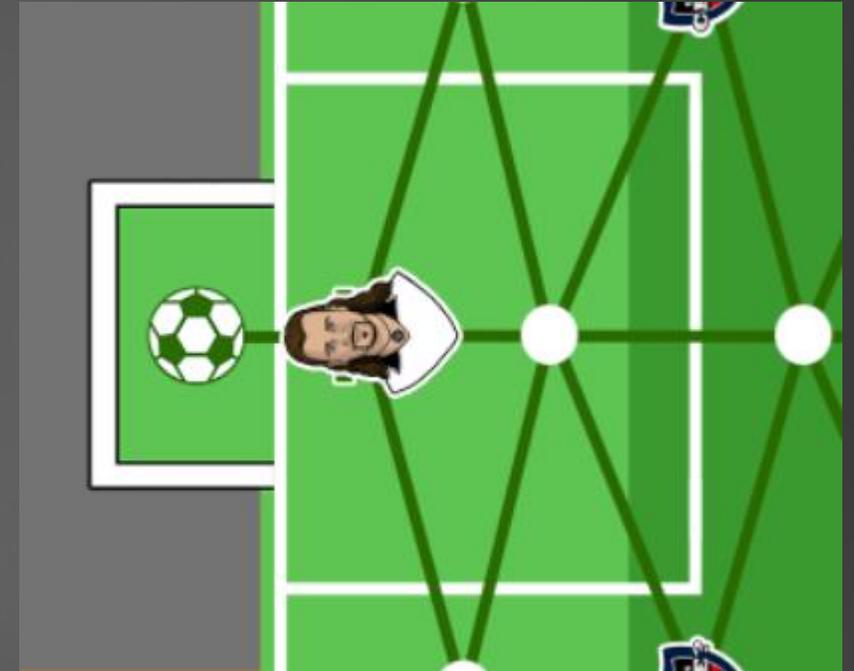
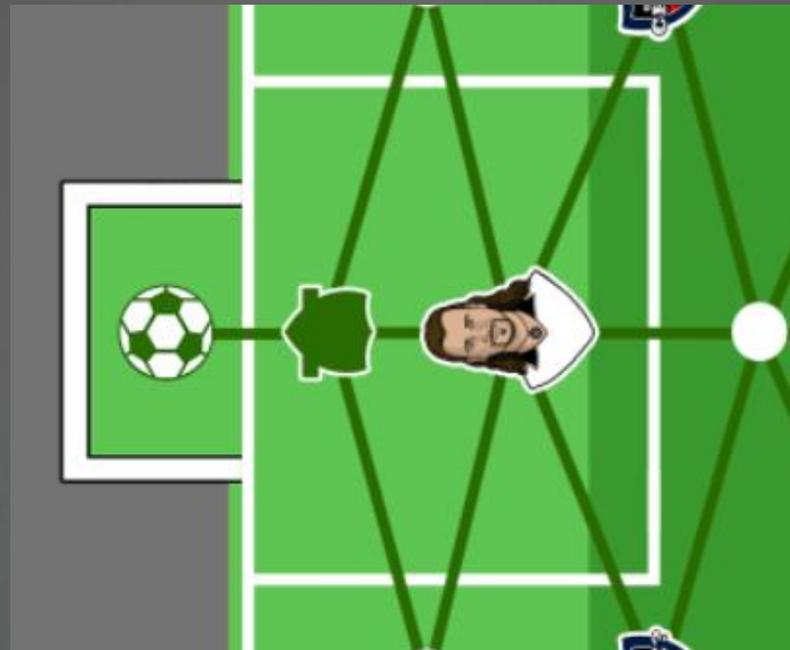
**INTERMEDIO x 2**

¿Qué jugador tiene la mayor cantidad de encuentros jugados en primera división con la camiseta alba?

- A. Lizardo Garrido
- B. Luis Mena
- C. Misael Escuti
- D. Francisco Valdés

**DIFÍCIL x 3**

4



Si un jugador responde una pregunta de dificultad intermedia o difícil antes de llegar al arco, solo puede llegar al borde del arco.

Debe volver a lanzar el dado, para opción de gol

# REQUISITOS TÉCNICOS

## COSTOS FIJOS

<b>Fichas:</b> Plástico Polímero 175 gr c/u	\$390 c/u x mayor
<b>Dado:</b> Plástico Polímero	\$390 c/u x mayor
<b>Caja:</b> 2 pliegos de cartón Couche de 400 gr 100x77CM	\$890.- c/u Aprox.
<b>Tablero Modular:</b> 1 pliego de cartón Couche de 400gr 100x77CM	\$890. c/u Aprox.
<b>Carta de Naipe:</b> 1 Resma papel Couche de 300gr Tamaño Carta	\$3200 c/u Aprox

## COSTOS VARIABLES

<b>Servicio Impresión:</b>	\$6000 x M2
<b>Servicio de Corte:</b>	\$5000 Total

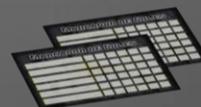
# MARKETING

**Puntos de Ventas:** Tiendas de comercio Retail  
Sede del Club Social  
Ventas por tienda online propio

**Difusión:** Redes Sociales propios del juego por Instagram, Facebook y Twitter.

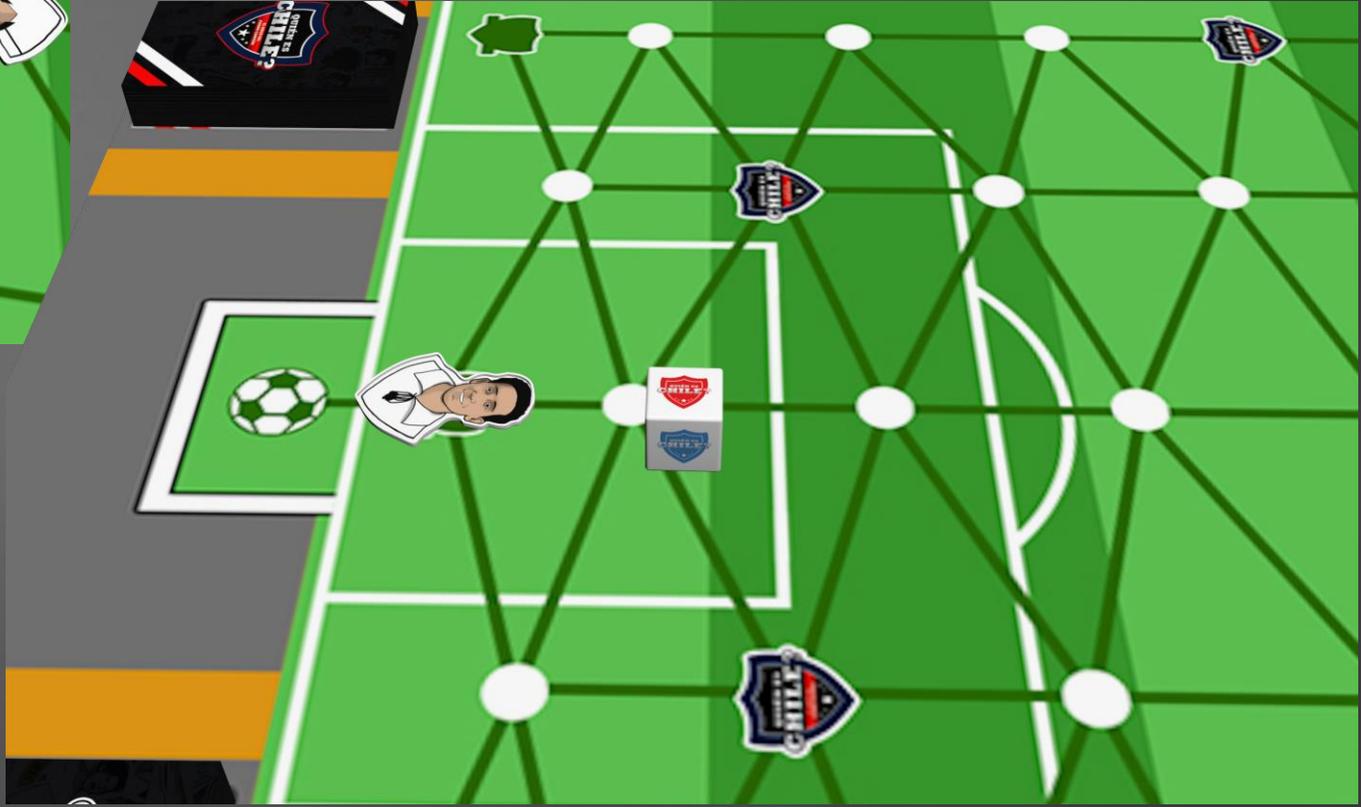
Socio estrategico para llegar a mas gente, en este caso uno de las entidades del club.

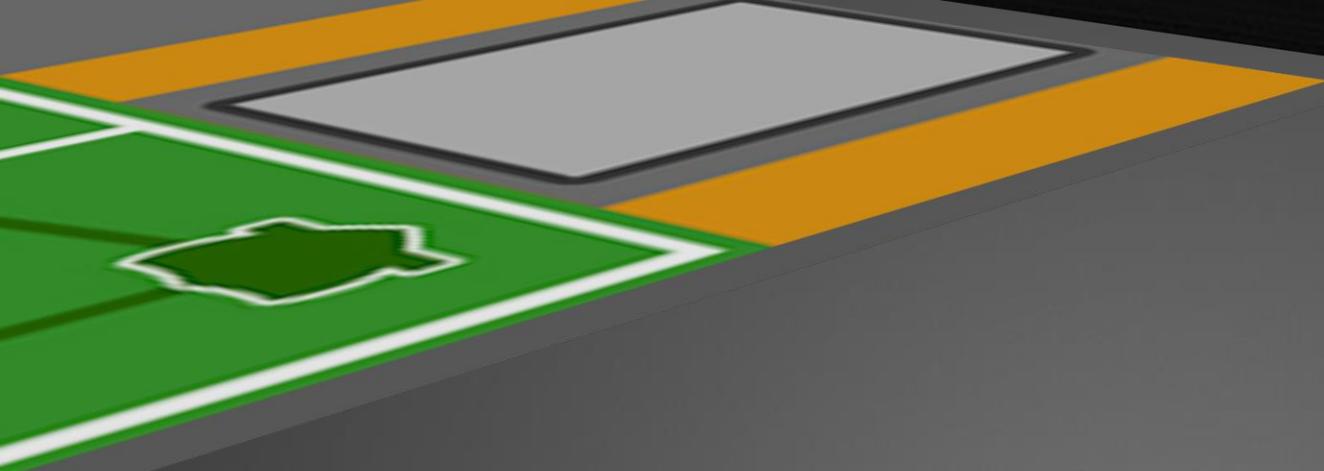














2-6  
JUGADORES  
+10 AÑOS





**MATRABONA**



**AVANZAS 2**

La Matirabona o Falsa rabona es un regate usado en el fútbol que consiste en realizar un enganche por detrás de la de apoyo —no pateando el balón adelante como en una rabona—, regresándola y dejando al rival a contrapié.

2