

MANUAL DE INSTRUCCIONES



ES



Duración:
30-60'



Edad: 8+



Cartas: 110



Jugadores: 4

¡JUEGA AL PÁDEL SIN MOVERTE DE CASA!

Convierte tu casa en un centro de pádel y haz de tu salón la pista central. Forma equipo, planifica tu estrategia y demuestra que eres capaz de ganar un partido sin sudar.

Pádel In House es un juego de cartas para 4 jugadores que simula un apasionante partido de pádel.

Los jugadores competirán por parejas, utilizando diferentes tipos de golpes, efectos y estrategias para ganar puntos y, finalmente, el partido.

CONTENIDO

La caja contiene 110 cartas divididas en los siguientes tipos:

CARTAS DE SAQUE (color amarillo)



- 1. Saque básico:** Carta básica para iniciar el punto en caso de que no dispongas de otra carta de saque en tu mano. Esta carta está al alcance de todos los jugadores y puede reutilizarse tantas veces como sea necesario.
- 2. Saque estándar:** Carta para iniciar el punto.
- 3. Saque al cuerpo:** Carta para iniciar el punto con un saque directo al cuerpo del rival, difícil de devolver.
- 4. Saque al cristal:** Carta para iniciar el punto aprovechando el rebote en el cristal lateral para confundir.

CARTAS DE JUGADA (color verde)



- 1. Red:** Golpe para hacer “falta” en el saque estándar del rival, o bien para añadir dificultad a la respuesta del rival durante el juego.
- 2. Volea:** Golpe sin bote que se realiza cerca de la red. En algunas ocasiones se requiere posición de Red.
- 3. Globo:** Golpe alto para superar a los rivales. En algunas ocasiones se requiere posición de Fondo.
- 4. Bandeja:** Golpe defensivo desde posición alta.
- 5. Remate:** Golpe ofensivo potente, ideal para finalizar el punto. En algunas ocasiones requiere posición de Fondo.

CARTAS DE EFECTO (color azul)



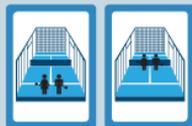
- 1. Liftado:** Bola con mucho bote y efecto hacia adelante.
- 2. Cortado:** Bola con poco bote que se frena al tocar el suelo.
- 3. Dejada:** Golpe suave que apenas pasa la red. Muy efectiva para sorprender.
- 4. Pared lateral:** Utiliza el rebote en la pared para crear ángulos imposibles.

CARTAS DE VENTAJA (color rojo)



- 1. Punto directo:** Golpe ganador casi imposible de devolver.
- 2. Defensa perfecta:** Capacidad para devolver casi cualquier golpe.
- 3. Recuperación milagrosa:** Permite responder a situaciones desesperadas.

CARTAS DE POSICIÓN



FONDO RED

En algunas jugadas determinan qué golpes puedes realizar.

CARTA DE COMUNICACIÓN



Permite intercambiar una carta con tu pareja en cualquier momento.

CARTAS DE PUNTUACIÓN



Sirven para llevar la cuenta de los puntos y del juego.

PREPARACIÓN

Baraja todas las cartas excepto las de puntuación, posición y la carta de saque básico. Coloca la carta de saque básico a disposición de todos los jugadores.

Elige una de estas dos formas de juego:

- Modalidad clásica: Los jugadores se sientan en una mesa cuadrada, con los compañeros en diagonales opuestas. Se juega por turnos siguiendo el sentido de las agujas del reloj.
- Modalidad pista: Los compañeros se sientan uno enfrente del otro y pueden decidir quién juega cada bola, hablando pero sin revelarse sus cartas.

Reparte a cada jugador:

- 5 cartas para su mano inicial.
- 1 carta de Posición (Red o Fondo) a su elección, que coloca visible frente a sí.

Reparte a cada pareja:

- Las cartas de puntuación.

Coloca el resto de cartas boca abajo formando el mazo de robo al alcance de todos los jugadores. La pareja con el jugador más joven comienza sacando.

- Modalidad clásica: para mejorar la jugabilidad de la partida, los saques se realizan por turnos, una vez cada jugador, siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Debe restar (responder) el siguiente jugador, y así sucesivamente (J1→J2→J3→J4).
- Modalidad pista: los turnos de saque se realizan según las reglas oficiales del pádel. Puede restar (responder) cualquier jugador de la pareja contraria que tenga jugada compatible (P1→P2→P1→P2). En esta modalidad no se pueden juntar las cartas de 1 jugador con las de su pareja.

OBJETIVO DEL JUEGO

Sé la primera pareja en ganar un set completo, consiguiendo 6 juegos. *(Alternativamente, podéis decidir jugar un partido completo o solamente un juego, en función de vuestro tiempo, ganas y nivel de competitividad).*

En Padel In House, cada juego sigue el sistema tradicional de pádel: 15-30-40-Juego. La primera pareja en ganar 6 juegos gana el set y la partida. En caso de empate a 5 juegos, se juega hasta 7, y en caso de empate a 6 juegos, se juega un juego decisivo.

Consideramos un set completo cuando tu pareja ha conseguido los 6 juegos necesarios para ganar. Utiliza estrategia y comunicación para superar a vuestros rivales.

MECÁNICA DEL JUEGO

- Cada jugador debe tener siempre al comienzo de su turno 5 cartas en mano y tan solo podrá jugar una vez por turno. Después de haber jugado, robará cartas del mazo para volver a tener su mano completa.
- Juega los distintos tipos de carta para realizar jugadas ofensivas o defensivas según la situación del punto. Algunas cartas requieren posiciones específicas para ser jugadas.
- Permanece atento a las jugadas de los demás, porque tendrás que anticiparte a sus golpes para responder adecuadamente.
- La comunicación con tu pareja será clave para desarrollar una estrategia ganadora.

FASES DEL JUEGO

Padel In House es un juego para divertirse a la vez que contiene cierta dosis de estrategia: juega una carta y observa cómo responde tu rival. La secuencia de cada punto sigue este orden:

FASE 1: JUGAR

- Juega una sola carta de tu mano que sea compatible con la situación actual del punto (*en algunas ocasiones pueden ser necesarias 2 cartas*).
- Después de jugar, roba inmediatamente hasta tener 5 cartas en mano.
- Las cartas jugadas van a la pila de descartes.
- Si el mazo se agota, se baraja el descarte para formar uno nuevo.

FASE 2: DESARROLLO DEL PUNTO

- Según la modalidad elegida, los jugadores irán respondiendo en orden (por turnos o por parejas).
- Si un jugador no puede realizar una jugada legal, la pareja pierde el punto.

FASE 3: CIERRE DEL PUNTO

- Tras cada punto, se mantienen las cartas en mano y las posiciones actuales.
- Al finalizar cada juego, los jugadores pueden cambiar su posición (Red/Fondo) si lo desean, no es obligatorio.

COMPATIBILIDAD DE JUGADAS

- Todas las cartas del mazo de juego tienen un icono que las identifica en sus esquinas, y una serie de iconos en la parte central de la carta. Ejemplo:



- Cuando se juega una carta sobre la mesa, los iconos de la parte central determinan la carta con la que se puede responder. Ejemplo:



- Algunos iconos de la parte central presentan un símbolo adicional (x2). Esto significa que deben utilizarse 2 cartas iguales como la indicada en el icono. Ejemplo:



- Algunos iconos de la parte central presentan un icono de posición (Red/Fondo). Esto significa que solamente se puede utilizar la carta indicada en dicho icono si se tiene esa posición. Ejemplo:



- Algunas cartas no presentan icono en la parte central sino simplemente un color. Esto significa que puede utilizarse cualquier carta de ese color para responder. Ejemplo:



- En caso de que se deban utilizarse 2 cartas cualesquiera de un color para responder, la carta que quede por encima en la pila de descartes será la que sirva para continuar el juego. Ejemplo:



- Las cartas iniciales siempre son las de saque (amarillo). Ejemplo:



- Si un jugador inicia con un saque básico y el rival resta (responde) con una carta de red se considerará falta y deberá repetirse el saque. Ejemplo:



- Las cartas de “Comunicación” sirven para intercambiar una carta a tu elección con tu pareja en cualquier momento. Cuando se juega esta carta debe descartarse inmediatamente. Ejemplo:



SISTEMA DE PuntuACIÓN

Se sigue el sistema tradicional, y un “Juego” consiste en la siguiente puntuación: 15-30-40-Juego.

Puntuación del Juego: El primer punto que gana una pareja suma 15 puntos; el segundo, 30; el tercero, 40; y después de que gane el cuarto punto, obtiene un juego. En caso de empate a 40, hay que desempatar. Para ello, se puede elegir una de las siguientes opciones:

- Sistema de ventaja: Para desempatar y ganar el juego, una de las dos parejas tiene que sumar dos puntos seguidos. De 40 iguales se pasa a ventaja (carta AD) y de ventaja a punto de juego. La situación de iguales puede repetirse tantas veces como sea necesario durante el juego.
- Sistema de Punto de Oro: En caso de empate a 40, la siguiente pareja que se anote el tanto gana el Juego.

Puntuación del Set: Un partido estándar de Padel In House consiste en ser el mejor a un set, es decir, a seis Juegos. Si se lleva seis Juegos y cuenta con dos Juegos de ventaja sobre su rival se llevará el set. En caso de empate a seis Juegos, se jugará un tie-break, es decir, un desempate. En el tie-break cada punto que se gane, sumará un punto. El primero que llegue a 7 puntos gana el juego y el set.

CONSEJOS Y TRUCOS

Padel In House es un juego ágil, divertido y estratégico. Cuanto mejor coordines tus jugadas con tu pareja, más opciones tendrás de ganar:

- Utiliza las cartas de "Comunicación" en momentos clave para mejorar la mano de tu pareja.
- Planifica la distribución de posiciones con tu pareja.
- Gestiona las cartas de "Punto Directo" para situaciones decisivas.
- Presta atención a las posiciones de tus rivales para elegir el golpe más efectivo.
- Recuerda que la coordinación de pareja es tan importante como las cartas que tienes.

¿Tienes alguna duda específica? ¿Necesitas el manual en otro idioma? Consulta nuestra página web o escríbenos un email a padelinhouse@lailus.com



Padel In House: ¡Juega al pádel sin moverte de casa!

Ref.: 01LU-PIH-SC2025-SP-AA01

Juego de mesa recomendado para mayores de 8 años.

Diseñado con ♥ en Barcelona. Fabricado en China.

Fabricante: Ludikly S.L. CIF: ES-B75867911.

C/ Núria 57, 08191, Rubí, Barcelona, España.

Copyright © Ludikly SL. Todos los derechos reservados. 2025.

Queda prohibida su reproducción sin el expreso consentimiento del fabricante.

ADVERTENCIAS

No debe ser utilizado por menores de 36 meses. Contiene piezas pequeñas.

