

PIŁKA

W GRZE!



INSTRUKCJA
Gra dla 2 graczy w wieku 7-107 lat



Przedstawione poniżej zasady dotyczą **podstawowego wariantu gry**.
Zasady **rozszerzonego wariantu** znajdują się na końcu instrukcji.

ELEMENTY GRY



2 karty drużyn



4 karty ustawienia
drużyny



96 kart akcji



6 kart taktyki



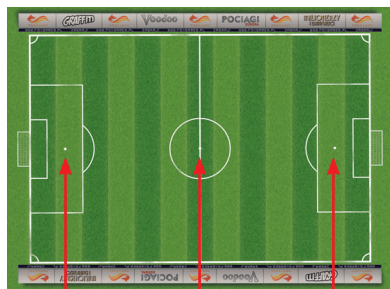
10 znaczników
goli



żeton piłki

Plansza boiska

Boisko przedstawia **3 pola** wykorzystywane
podczas rozgrywki:



*pole
karne*

*środek
boiska*

*pole
karne*

CEL GRY

Gracze rozgrywają pierwszą i drugą połowę meczu. Gracz, który na koniec meczu będzie miał więcej bramek na swoim koncie, zostaje zwycięzcą.

OGÓLNY PRZEBIEG GRY

Gracze wybierają kolor swojej drużyny: **czerwony** (Hiszpania) albo **żółty** (Brazylia). Za pomocą **kart akcji** będą przemieszczali piłkę, po boisku starając się strzelić gola. **Boisko** podzielone jest na **3 pola**, po których przemieszczana będzie piłka w trakcie gry: **pole karne gracza**, **środek boiska**, **pole karne przeciwnika**. Gdy gracz przemieści piłkę na pole karne przeciwnika, może wykonać **strzał na bramkę**. Przeciwnik będzie starał się **obronić strzał**.

PRZYGOTOWANIE GRY

- A** Planszę boiska należy położyć na środku stołu.
- B** Żeton piłki należy położyć na środku boiska.
- C** Każdy gracz bierze **kartę drużyny** w wybranym kolorze: **czerwonym** albo **żółtym**.
- D** **Karty akcji** należy potasować i podzielić na 2 stosy o równej liczbie kart. Jeden stos należy położyć obok boiska (nazywać go będziemy *stosem kart pierwszej połowy*), a drugi z boku stołu (będzie to *stos kart drugiej połowy*). Karty leżą rewersami do góry.
- E** Każdy gracz bierze **5 kart akcji** z wierzchu *stosu kart pierwszej połowy*. Ich zawartości nie ujawnia przeciwnikowi.
- F** **Znaczniki goli** należy umieścić z boku stołu.
- G** Obok planszy należy zostawić miejsce na wykorzystane karty akcji. W trakcie gry powstanie tam *stos kart odrzuconych*.

Karty taktyki i karty ustawienia drużyny należy odłożyć do pudełka. Nie będą wykorzystywane w podstawowym wariantcie gry.



Uwaga! Żeton piłki jest dwustronny. Każda ze stron przedstawia kolor drużyny biorącej udział w meczu: **czerwony** albo **żółty**. W trakcie gry żeton będzie odwracany i w ten sposób wskazywać będzie kolor gracza atakującego.



W dalszej części instrukcji wykorzystywane są poniższe określenia:

Gracz atakujący

Gracz, który aktualnie przeprowadza atak na bramkę przeciwnika. Wyłącznie gracz atakujący ma szansę strzelić gola.

Gracz broniący

Gracz, który aktualnie broni dostępu do własnej bramki. Stara się odeprzeć atak przeciwnika i przejąć piłkę.

Tura gry

Rozgrywka składa się z wielu tur, podczas których gracz atakujący stara się przedostać na pole karne przeciwnika i oddać celny strzał. Gracz broniący stara się przerwać atak i przejąć piłkę. Po przeprowadzonym ataku (niezależnie od tego, czy był skuteczny, czy nie) tura kończy się. Kolejny atak oznacza następną turę gry.

Każda karta akcji podzielona jest na **dwie części**: **akcję ataku** i **akcję obrony**.

Akcja ataku:

- Wykorzystywana przez gracza atakującego.
- Gracz atakujący wyklada kartę w taki sposób, aby tekst związany z akcją ataku był zwrócony w jego stronę.
- Na karcie znajdują się symbole piłki ⚽ wykorzystywane podczas wykonywania **strzału na bramkę**.

Akcja obrony:

- Wykorzystywana przez gracza broniącego.
- Gracz broniący wyklada kartę w taki sposób, aby tekst związany z akcją obrony był zwrócony w jego stronę.
- Na karcie znajdują się symbole rękawicy bramkarskiej 🧤 wykorzystywane podczas próby **obrony strzału**.

Liczby w kółkach informują graczy, na ilu kartach znajduje się dana akcja (np. atak prawym skrzydłem znajduje się na 18 kartach).



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna gracz, który był ostatnio na meczu piłki nożnej (lub najmłodszy gracz). Gracz ten jest **graczem atakującym**, żeton piłki leżący na środku boiska odwrócony jest kolorem tego gracza ku górze. Przeciwnik rozpoczyna mecz jako **gracz broniący**.

Ogólny opis tury

Podczas tury **gracz atakujący** wyklada na stół **od 1 do 3 kart akcji**. Na każdą akcję ataku **gracz broniący** odpowiada akcją obrony. Jeśli gracz broniący nie zdoła zablokować którejś z akcji gracza atakującego, atak jest skuteczny.

- **Jeśli atak zakończy się powodzeniem:**
 - piłka przesunięta zostaje na planszy o **jedno pole** w kierunku bramki gracza broniącego,
 - w następnej turze dotychczasowy gracz atakujący przeprowadzi kolejny atak.
- **Jeśli atak zostanie odparty:**
 - piłka pozostaje na miejscu,
 - piłkę przejmują gracz broniący (żeton piłki odwracany jest na stronę z kolorem drużyny tego gracza),
 - w następnej turze dotychczasowy gracz broniący staje się graczem atakującym i wyprowadza atak, starając się przemieścić piłkę w stronę bramki przeciwnika.

Gdy któremuś graczowi uda się dotrzeć z piłką na pole karne przeciwnika, **strzela na bramkę**. Jeśli graczowi broniącemu nie uda się obronić strzału, gracz atakujący **zdobywa gola**.

Szczegółowy opis tury

Podczas tury gracze wykonują poniższe działania:

a) **Gracz atakujący** wybiera **jedną** z kart akcji trzymanyh w ręku i kładzie ją przed sobą.

Przykład: Gracz atakujący przeprowadza atak prawym skrzydłem.

b) **Gracz broniący** patrzy, jaką kartę wyłożył przeciwnik i odpowiada w jeden z poniższych sposobów:

• **Wyklada kartę z taką samą akcją obrony**, jaka znajduje się na karcie wyłożonej przez gracza atakującego.

Przykład: Atak prawym skrzydłem można zatrzymać, wzmacniając obronę lewej flanki. Gracz broniący posiada kartę „Obrona lewej flanki”, wyklada więc ją na stół.

• **Wyklada kartę Faul taktyczny.**

Przykład: Każdą akcję ataku można zatrzymać faulem taktycznym. Gracz broniący posiada taką kartę, wyklada więc ją na stół.

Jeśli gracz broniący wyłożył którąś z powyższych kart, oznacza to, że **akcja ataku przeciwnika nie powiodła się**. Gra toczy się dalej: gracz atakujący wyklada kolejną kartę, na którą gracz broniący stara się skutecznie odpowiedzieć.

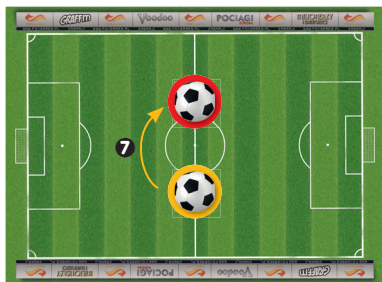


Gracz atakujący podczas jednej tury może przeprowadzić **maksymalnie 3 akcje** (może wyłożyć maksymalnie 3 karty akcji).

Jeśli gracz broniący skutecznie odpowiedział na **każdą** z trzech kart gracza atakującego, oznacza to, że **obrona okazała się skuteczna** i тура kończy się:

- piłka pozostaje na miejscu,
- kontrolę nad piłką przejmuje gracz broniący (żeton piłki odwracany jest na stronę z kolorem drużyny tego gracza),
- w następnej turze dotychczasowy gracz broniący staje się graczem atakującym (przeprowadzi atak, starając się przemieścić piłkę w stronę bramki przeciwnika).

Przykład: *Neymar* jest graczem atakującym. Wykłada kartę „Atak prawym skrzydłem” ❶. *Sergio* blokuje go, wykładając „Obronę lewej flanki” ❷. Drugą akcją *Neymara* jest „Atak lewym skrzydłem” ❸. *Sergio* odpowiada kartą „Faul taktyczny” ❹. Jako ostatnią kartę *Neymar* wykłada „Gra z klepki” ❺. *Sergio* wykłada „Pressing” ❻. blokując jego atak. W następnej turze to *Sergio* będzie graczem atakującym. Przekręca więc żeton piłki na stronę z kolorem swojej drużyny ❼.



Gracz atakujący

❶ Atak prawym skrzydłem

❷ Obrona lewej flanki

❸ Atak lewym skrzydłem

❹ Faul taktyczny

❺ Gra z klepki

❻ Pressing

Gracz broniący

Jeśli gracz broniący nie posiada żadnej karty blokującej atak przeciwnika, nie wykłada żadnej karty. Oznacza to, że **atak przeciwnika okazał się skuteczny** i тура kończy się:

- piłka przesunięta zostaje o jedno pole w kierunku bramki gracza broniącego,
- piłka wciąż jest w posiadaniu gracza atakującego, czyli żeton wskazuje kolor tego gracza,
- w następnej turze dotychczasowy gracz atakujący przeprowadzi kolejny atak.

Przykład: **Andrés** jest graczem atakującym. Wykłada „Atak lewym skrzydłem” ❶. **Dani** odpowiada kartą „Obroń prawej flanki” ❷. Jako drugą kartę **Andrés** wykorzystuje „Prostopadłe podanie” ❸. **Dani** nie ma możliwości zablokowania akcji przeciwnika (nie posiada karty „Podwójne krycie” lub „Faul taktyczny”). Nie wykłada więc żadnej karty, a **Andrés** przesuwa piłkę ze środka boiska na pole karne przeciwnika ❹.





Jeśli udany atak przeprowadzony został na **polu karnym przeciwnika** (żeton piłki leżał na polu karnym przeciwnika) następuje **strzał na bramkę** i **próba obrony strzału** (patrz: *Strzał i próba obrony strzału*).

Uwaga! Na koniec każdej tury obaj gracze dobierają karty ze *stosu kart pierwszej połowy* lub *stosu kart drugiej połowy* (w zależności, którą połowę meczu rozgrywają) w taki sposób, aby ponownie mieć **5 kart w ręku** (wyjątek stanowi sytuacja przed oddaniem strzału – patrz: *Strzał i próba obrony strzału*). Gracze dobierają karty **po jednej, na zmianę** aż do dobrania odpowiedniej liczby kart. Karty wykorzystane w poprzedniej turze należy odłożyć na *stos kart odrzuconych*.

Strzał i próba obrony strzału

Jeśli tura **gracza atakującego** zakończyła się sukcesem (gracz broniący nie zdołał powstrzymać ataku), wykonuje on strzał na bramkę:

- **Gracze nie dobierają nowych kart!** Próba strzelenia gola i obrony odbywa się przy pomocy tylko tych kart, które zostały graczom w rękach po poprzedniej akcji.

- **Gracz atakujący** wyklada **dowolną liczbę kart** (przynajmniej jedną) i sumuje znajdujące się na nich symbole piłki . Robi to jawnie, nie zakrywa wyłożonych kart.
- **Gracz broniący** wyklada **taką samą liczbę kart**, co gracz atakujący (lub mniej, jeśli nie posiada wystarczającej liczby kart) i sumuje znajdujące się na nich symbole rękawic .

Jeśli **symboli piłki jest więcej niż rękawic**, gracz atakujący **strzelił gola!**

- Gracz atakujący bierze znacznik gola i kładzie go obok swojej karty drużyny.
- Żeton piłki umieszczany jest na środku boiska.
- Gracz, który stracił gola, w najbliższej turze rozpocznie grę jako gracz atakujący.

Jeśli **symboli piłki jest mniej lub tyle samo, co symboli rękawic**, **strzał został obroniony!**

- Żeton piłki pozostaje na polu karnym gracza broniącego.
- Gracz broniący w następnej turze rozpocznie grę jako gracz atakujący.

- Po oddaniu strzału i próbie obrony gracze dobierają karty akcji tak, aby mieć **5 kart w ręku**.

Przykład A: *Alvaro próbuje strzelić gola Jeffersonowi. Po ostatniej akcji zostały mu 3 karty, na których w sumie jest 5 piłek. Wyklada je wszystkie. Jeffersonowi zostały tylko dwie karty, na których są 4 rękawice. Ponieważ symboli piłek jest więcej niż rękawic, Alvaro strzela gola. Żeton piłki umieszczany jest na środku boiska. Obaj gracze dobierają karty do 5. W następnej turze Jefferson jest graczem atakującym.*

Przykład B: *Alvaro próbuje strzelić gola Jeffersonowi. Spośród trzech posiadanych kart wyklada dwie, na których są 3 piłki. Jefferson wyklada dwie karty, na których są 4 rękawice. Ponieważ symboli rękawic jest więcej niż piłek, strzał został obroniony. Następną turę Jefferson rozpoczyna od swojego pola karnego jako gracz atakujący.*

Karty specjalne

Wśród kart akcji znajdują się karty specjalne, które mogą wpłynąć na przebieg meczu.

Gracz broniący ma do dyspozycji tylko jedną akcję specjalną: **Faul taktyczny**, zaś **gracz atakujący** cztery rodzaje akcji. Poniżej znajduje się opis poszczególnych kart specjalnych.

Faul taktyczny

Działanie:

- Gracz broniący powstrzymuje akcję gracza atakującego.


Uwaga! Jeśli gracz broniący wykona **Faul taktyczny** na swoim polu karnym, jego przeciwnik może w odpowiedzi wyłożyć karty specjalne **Rzut karny** lub **Rzut wolny** w celu uzyskania prawa do oddania strzału!

Niektóre akcje specjalne ataku wymagają spełnienia określonych warunków, aby mogły zostać wykorzystane.

Drybling

Działanie:

- Gracz atakujący powtarza swoją ostatnią akcję. Kartę tę należy więc potraktować jako kopię ostatnio wyłożonej karty akcji.

Uwaga! Karta ta jako jedyna posiada aż 4 symbole piłki . Ma to znaczenie podczas próby strzelenia gola.

Rzut różny

Warunek:

- Gracz broniący zablokował **na swoim polu karnym** wszystkie 3 akcje gracza atakującego.

Działanie:



- Obaj gracze dobierają karty akcji, aby mieć w ręku ponownie 5 kart.
- Gracz atakujący może przeprowadzić 2 dodatkowe akcje (może wyłożyć 2 dodatkowe karty) na normalnych zasadach: rozpoczyna gracz atakujący, a broniący odpowiada na kolejne jego akcje.

Rzut wolny

Warunek:

- Gracz broniący zagrał kartę specjalną *Faul taktyczny* **na swoim polu karnym**.

Działanie:



- Gracz atakujący bierze kartę z wierzchu *stosu kart* rozgrywanej połowy i kładzie ją na stół awersem ku górze. Gracz broniący patrzy, ile symboli piłki  znajduje się na wyłożonej karcie i kładzie obok niej jedną z kart trzymanyh w dłoni (wybiera ją, nie losuje). Jeśli na karcie gracza broniącego symboli rękawic  jest więcej lub tyle samo, obronił strzał z rzutu wolnego. Jeśli mniej, gracz atakujący zdobywa gola.

Rzut karny

Warunek:

- Gracz broniący wyłożył kartę specjalną *Faul taktyczny* **na swoim polu karnym**.

Działanie:

- Gracz atakujący bierze **dwie karty** z wierzchu *stosu kart* rozgrywanej połowy i kładzie je na stół awersem ku górze. Gracz broniący patrzy, ile symboli piłki  znajduje się na wyłożonych kartach i kładzie obok nich dwie (lub mniej, jeśli nie posiada więcej kart w ręku) z kart trzymanyh w dłoni (wybiera je, nie losuje). Jeśli na karcie gracza broniącego symboli rękawic  jest więcej lub tyle samo, obronił strzał z rzutu karnego. Jeśli mniej, gracz atakujący zdobywa gola.

Uwaga! W bardzo rzadkich sytuacjach może zdarzyć się, że gracz ma w ręku wyłącznie karty specjalne. W takim wypadku **musi** odrzucić je wszystkie na *stos kart odrzuconych* i dobrać nowe ze *stosu kart* rozgrywanej połowy.

KONIEC PIERWSZEJ POŁOWY I KONIEC MECZU

Kiedy jeden z graczy zagra ostatnią kartę z ręki i nie może dobrać już kolejnych ze *stosu kart pierwszej połowy*, następuje **koniec pierwszej połowy**:

- *Stos kart drugiej połowy* umieszczany jest obok planszy.
- Wszystkie pozostałe karty akcji odkładane są do pudełka (gracze odkładają posiadane karty).
- Obaj gracze biorą ze *stosu kart drugiej połowy* po **5 kart**.
- Drugą połowę meczu rozpoczyna gracz, który w pierwszej zaczynał jako gracz broniący.

Po wyczerpaniu się *stosu kart drugiej połowy* następuje **koniec meczu** i podlicza się zdobyte gole. Gracz, który zdobył ich więcej, zostaje zwycięzcą.

W wypadku **remisu** należy jeszcze raz przetasować wszystkie karty, rozdać każdemu graczowi po **5 kart** i rozegrać dogrywkę **do pierwszego zdobytego gola**. Gracze losują gracza rozpoczynającego dogrywkę. Gracz, który strzeli pierwszego gola, zostaje zwycięzcą.

WARIANTY ZAAWANSOWANE

Przedstawione poniżej zasady wzbogacają rozgrywkę o **karty ustawienia drużyny i karty taktyki**. Każdy z przedstawionych wariantów można dowolnie łączyć z innymi wariantami zaawansowanymi oraz z podstawową wersją gry.

Wariant z kartami ustawienia drużyny

Na początku gry każdy gracz otrzymuje **2 dwustronne karty ustawienia drużyny** w kolorze swojej drużyny. Każdy gracz w **tajemnicy** wybiera jedno ustawienie swojej drużyny, a następnie obaj gracze równocześnie ujawniają wybrane ustawienia.

Uwaga! Wybrane ustawienia obowiązują do końca pierwszej połowy. W przerwie meczu gracze w podobny sposób wybierają ustawienie swoich drużyn na drugą połowę.

Każde ustawienie przedstawia 3 cyfry oddzielone myślnikiem np. 3-4-3. Cyfry te oznaczają liczbę dostępnych **akcji ataku** (czyli liczby kart, które gracz ma prawo wyłożyć podczas ataku)

- **pierwsza cyfra** oznacza **pole karne gracza atakującego**,
- **druga cyfra** oznacza **środek boiska**,
- **trzecia cyfra** oznacza **pole karne gracza broniącego**.

Przykład: Gracz wybrał ustawienie 4-3-3. Oznacza to, że jako gracz atakujący na swoim polu karnym będzie mógł przeprowadzić 4 akcje, na środku boiska 3 akcje i na polu karnym przeciwnika również 3 akcje.



Wariant z kartami taktyki

Na początku gry każdy gracz bierze 3 dwustronne karty taktyki:

- szybki atak / przejęcie piłki
- strzał z za pola karnego / wybiecie piłki
- wyrzut piłki przez bramkarza / zmiana zawodnika.

Na jednej stronie każdej karty znajduje się akcja do wykorzystania przez gracza atakującego, a na drugiej stronie akcja do wykorzystania przez gracza broniącego. Można je wykorzystywać, gdy zostanie spełniony warunek opisany na karcie. Po wykorzystaniu kartę należy odłożyć do pudełka, nie będzie potrzebna w dalszej grze.

Akcje ataku:

Szybki atak

Warunek: żeton piłki znajduje się na polu karnym gracza atakującego. Gracz atakujący odrzuca dwie karty *Diugi przerwut*.

Działanie: żeton piłki należy przesunąć na pole karne gracza broniącego. Gracze dobierają karty tak, aby ponownie mieć ich 5 i rozpoczynają nową turę. Gracz atakujący pozostaje bez zmian.



Strzał z za pola karnego

Warunek: żeton piłki znajduje się na środku boiska. Gracz atakujący odrzuca dwie karty *Prostopadłe podanie*.

Działanie: gracz atakujący wyklada dowolną liczbę kart i pokazuje liczbę symboli piłki znajdujących się na nich. Gracz broniący wyklada tyle samo kart z ręki (lub mniej, jeżeli nie posiada odpowiedniej ich liczby) i liczy symbole rękawic znajdujących się na nich. Jeżeli symboli piłki jest więcej, gracz atakujący zdobywa gola.



Wyrzut piłki przez bramkarza

Warunek: żeton piłki znajduje się na polu karnym gracza atakującego. Gracz atakujący w poprzedniej turze był graczem broniącym i skutecznie obronił strzał.

Działanie: żeton piłki należy przesunąć na środek boiska. Gracze dobierają karty tak, aby ponownie mieć ich 5 i rozpoczynają nową turę. Gracz atakujący pozostaje bez zmian.



Akcje obrony:

Przejęcie piłki

Warunek: zeton piłki znajduje się na polu karnym gracza broniącego. Gracz odrzuca dwie karty *Pressing*.

Działanie: gracz broniący staje się graczem atakującym. Obaj gracze dobierają karty tak, aby ponownie mieć ich 5 i rozpoczynają nową turę. Gracz atakujący pozostaje bez zmian.

Wycięcie piłki

Warunek: zeton piłki znajduje się na środku boiska. Gracz broniący odrzuca jedną kartę *Obrona lewej flanki* albo jedną kartę *Obrona prawej flanki*.

Działanie: zeton piłki należy przesunąć na pole karne gracza atakującego. Obaj gracze dobierają karty tak, aby ponownie mieć ich 5 i rozpoczynają nową turę. Gracz atakujący pozostaje bez zmian.

Zmiana zawodnika

Warunek: tę akcję można wykonać zawsze.

Działanie: gracz broniący odrzuca wszystkie karty trzymane w ręku na *stos kart odrzuconych* i dobiera taką samą liczbę kart ze *stosu kart rozgrywanej* połowy meczu.



Wariant z zaskakującymi strzałami

Wariant ten dostarcza dodatkowych emocji podczas wykonywania strzałów na bramkę i próby ich obrony. **Gracz atakujący** wykonujący strzał na bramkę wyklada karty **rewersiem do góry** (przeciwnik nie wie, ile piłek znajduje się na wyłożonych kartach!).

Gracz broniący wyklada **taką samą liczbę kart**, również **rewersiem do góry**. Następnie obaj gracze równocześnie odkrywają wyłożone karty i liczą symbole piłek i rękawic, zgodnie z zasadami podstawowej wersji gry.

Wariant turniejowy

Gracze mogą zdecydować się na rozegranie turnieju piłkarskiego. W turnieju może wziąć udział dowolna liczba graczy. Do jego rozegrania wystarczy 1 egzemplarz gry, ale dodatkowe egzemplarze przyspieszą rozegranie turnieju.

Tabele turniejowe dostępne są w internecie:
www.FoxGames.pl, www.facebook.com/FOXGAMESpl.



Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o.o. • ul. Foksal 17, 00-372 Warszawa • © 2014 Grupa Wydawnicza Foksal
Autoryzy: Francesco Nepitello, Marco Maggi • Ilustracje: Tomek Larek • Wydawca: Jarostaw Basatyga
Opracowanie instrukcji: Michał Szewerniak • Korekta: Katarzyna Susfat
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak • Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc