

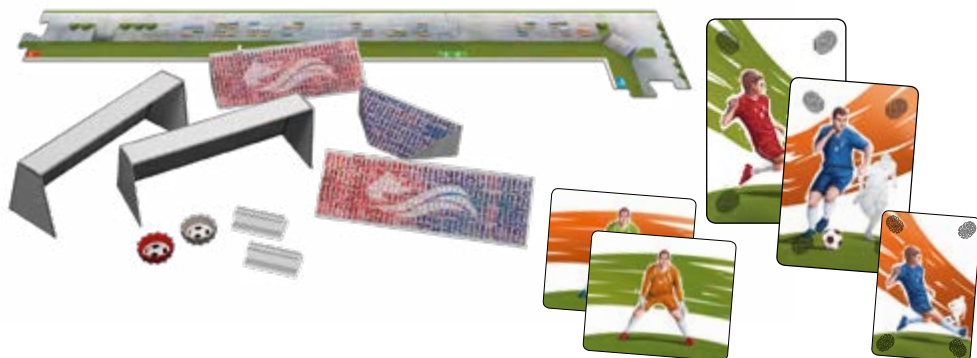


MUNDIAL

Teraz święto futbolu może trwać cały rok, a stadionowe emocje przenoszą się na wasz stół!
MUNDIAL to zręcznościowa gra piłkarska dla całej rodziny. Rozstawcie boisko, rozłóżcie karty zawodników i przygotujcie się na mecz o wszystko. Przesuwajcie piłkarzy, pstrykajcie kapsłem od jednego do drugiego, walczcie o piłkę i strzelajcie na bramkę przeciwnika.

Elementy gry

- 2 kapsle piłki
- tekturowe listwy wyznaczające pole boiska
- kartonowe bandy i 2 bramki
- 2 kafelki bramkarzy
- 2 plastikowe podstawki dla bramkarzy
- 2 zestawy po 5 kart piłkarzy (po 1 dla każdego gracza):
 - 2 obrońców (największe)
 - 1 pomocnik (średnia)
 - 2 napastników (najmniejsze)



Zasady zwycięstwa

Możecie wybrać spośród 2 opcji:

Czas

Wspólnie ustalacie czas trwania meczu – ten, kto strzeli w tym czasie więcej goli, wygrywa.

Liczba goli

Wspólnie ustalacie liczbę goli potrzebnych do zwycięstwa. Kto pierwszy ją osiągnie – wygrywa.

Przygotowanie do gry

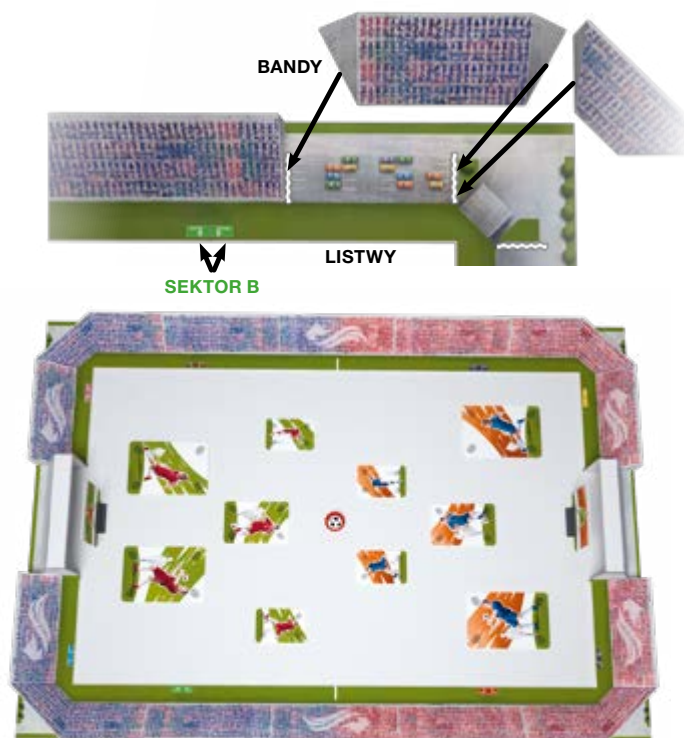
Przed pierwszą partią wypchnijcie listwy, bramki i bandy oraz bramkarzy z formatek.

Przed każdą partią dopasujcie i połączcie ze sobą tekturowe listwy, a następnie ułóżcie je w taki sposób na stole lub podłodze, aby wyznaczały obszar boiska. Listwy połączcie tak, aby sektory pomiędzy nimi się zgadzały.

Następnie wciśnijcie kartonowe trybuny (bandy) w listwy (jak pokazano na rysunku). Stworzyliście stadion do gry.

Każdy wybiera swoją połowę boiska i w dowolny sposób układa na niej karty swoich piłkarzy. Kafelki bramkarza włóżcie w plastikową podstawkę i ustawcie przed swoją bramką.

Piłkę (kapsel) połóżcie na środku boiska. Losowo (np. rzutem monetą) rozstrzygnijcie, kto rozpocznie grę.



Rozpoczyna się mecz!

Gracze grają naprzemiennie. **Każdy ma w swojej turze 4 akcje.**

W ramach jednej akcji możesz:

a) poruszyć się swoim piłkarzem

albo

b) kopnąć piłkę

Oba manewry możesz wykonywać w dowolnej kolejności i liczbie (pamiętając oczywiście, że masz tylko 4 akcje). Trzeba jednak pamiętać o dwóch ważnych zasadach:

- Każdą kartą (czyli piłkarzem) w swojej turze możesz poruszyć się tylko jeden raz.
- Po twojej **trzeciej akcji** przeciwnik ma prawo jeden raz poruszyć się swoim dowolnym piłkarzem.

Ruch piłkarzem

Piłkarze różnią się nie tylko wielkością kart, ale również tym, w jaki sposób poruszają się po boisku. Jak poruszają się piłkarze?

Przyciskasz palcem do podłoża jeden róg karty (w miejscu wskazanym przez symbol linii papilarnych), a następnie obracasz kartę wokół tego palca (palec stanowi oś obrotu).

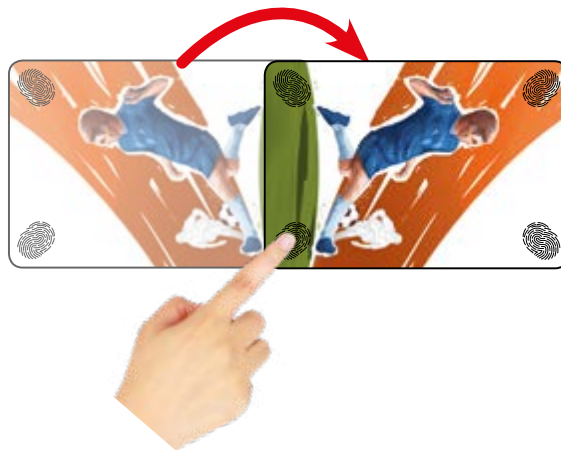


Rodzaje kart piłkarzy

- **Obronca** – największa karta; w trakcie ruchu może wykonać tylko **1 obrót**
- **Pomocnik** – karta średniej wielkości; w trakcie ruchu może wykonać **2 obroty**
- **Napastnik** – najmniejsza karta; w trakcie ruchu może wykonać **3 obroty**

Ważne uwagi związane z poruszaniem piłkarzami

- W trakcie wykonywania obrotu nie możesz oderwać palca od rogu karty – oderwanie palca natychmiast przerywa obrót.
- Jeden obrót to maksymalnie 180 stopni.



- Kartę możesz obracać dowolną ręką. Jeśli jednak preferujecie większe wyzwanie zręcznościowe, możecie umówić się, że karty można obracać tylko tą samą ręką, którą przytrzymujecie róg karty.
- Kartę piłkarza w trakcie obrotu można lekko podnosić, podginać lub przesuwac po powierzchni boiska. Wszystkie chwytaki dozwolone.
- Jeśli w wyniku manipulacji twoja karta wysunie ci się spod przyciskającego palca (który służy za oś obrotu karty), tracisz obrót i pozostawiasz kartę w takiej pozycji, w jakiej była w momencie wysunięcia. Jeśli reguły pozwalają na wykonanie jeszcze kartą obrotu lub obrotów (w przypadku średniej i małej karty), możesz kontynuować swą akcję.
- Możesz poruszać się tylko swoimi piłkarzami.
- Możesz poruszyć się również kartą swojego piłkarza, na której znajduje się piłka.
- W trakcie obrotu karta może przesuwac inne karty piłkarzy.
- W wyniku obrotu karta piłkarza może znaleźć się w bramce. Nie można jednak swoją kartą przesuwac kafelka bramkarza.
- Kończąc obrót, możesz położyć kartę częściowo na innej karcie piłkarza (twojej lub przeciwnika). Kończąc ruch na karcie piłkarza przeciwnika, należy zostawić co najmniej 2 odsłonięte rogi tej karty.
- Jeśli w twoim ruchu w wyniku obrotu karta twojego piłkarza zetknie się z piłką na karcie przeciwnika, wówczas piłka jest natychmiast umieszczana na środku karty twojego piłkarza.



- W **twojej turze po trzeciej akcji**, przeciwnik może (ale nie musi) wykonać 1 ruch swoim piłkarzem. Może wykonać go dowolną swoją kartą, wykonując tyle obrotów na ile mu pozwalają reguły poruszania kart.
- Jeśli po twojej **trzeciej akcji** przeciwnik, wykonując swój ruch, najedzie swoją kartą na twoją kartę z kapslem, jego karta będzie większa od twojej, a do tego zetknie się z piłką, to znaczy, że przejął piłkę – piłka jest natychmiast umieszczana na środku jego karty. Twój ruch się kończy i nie zagrywasz czwartej akcji.
- Jeśli po twojej **trzeciej akcji** przeciwnikowi, wykonującemu swój ruch **nie uda się przejąć piłki**, wykonujesz czwartą akcję (ruch piłkarzem lub kopnięcie piłki).
- Jeśli w wyniku strzału kafelek bramkarza się przewróci, to należy natychmiast ustawić go w tym samym miejscu, w którym stał.
- Jeśli w wyniku strzału kafelek bramkarza się przewróci, a piłka wylądowała w bramce, jest GOL. Bramkarz nie złapał piłki.
- Możesz przesuwając i obracać kafelkiem bramkarza. Jako że jest to żeton stojący, obrót wykonuje się wokół osi plastikowej podstawki, w której on stoi. Można przesuwając go też wzdłuż dłuższego boku.



Kopanie piłki

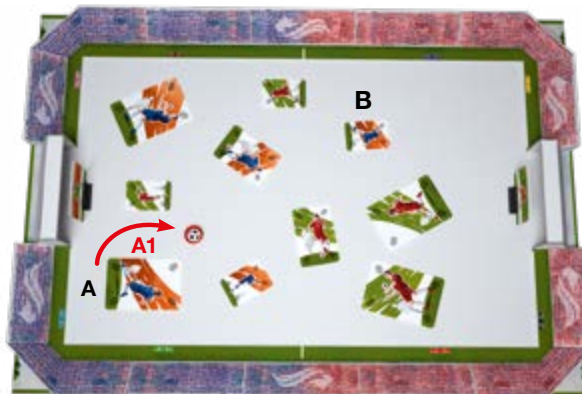
Jak się to robi? Kopanie piłki w naszej grze to pstrykanie palcami kapsla po planszy.

- Piłka (kapsel) musi znajdować się pełnym obwodem na karcie naszego piłkarza. Przed podaniem (pstryknięciem) możesz dowolnie przesuwać kapsel po karcie twojego piłkarza.
- Pstrykamy kapsel palcami, starając się jak najcelniej podać piłkę innemu piłkarzowi lub trafić do bramki. Podanie jest celne, jeśli kapsel zatrzyma się choćby częściowo na karcie naszego piłkarza.
- Jeśli w wyniku twojego kopnięcia (pstryknięcia) piłka zatrzyma się na karcie piłkarza przeciwnika, twoja tura natychmiast się kończy i zaczyna się tura przeciwnika. Właśnie przejął piłkę.
- Jeśli kapsel dotyka jednocześnie dwóch kart piłkarzy, piłkę przejmuje piłkarz, którego karta jest większa. W przypadku remisu decyduje gracz wykonujący właśnie swoją turę.

- Jeśli w wyniku kopnięcia piłka wylądowała na boisku (ale nie styka się z żadną kartą piłkarza), ten gracz, który ma aktualnie ruch, może starać się do niej dotrzeć jednym ze swoich piłkarzy.
- Ostatecznie piłkę przejmuje gracz, który jako pierwszy dotrze do piłki swoim piłkarzem (czyli dotknie piłki jego kartą).
- Kapsel może odbijać się od tekturowych listw i kartonowych band. Jeśli po odbiciu kapsel trafia do bramki, jest GOL.
- Jeśli kapsel po twoim podaniu wyleci nad bandami poza boisko, jest aut. Natychmiast rozpoczyna się tura przeciwnika. Umieszcza on dowolną kartę swojego piłkarza w miejscu, w którym wypadł kapsel (tuż przy bandzie), a piłkę kładzie na środku swojej karty.
- Strzał na bramkę możesz wykonać dopiero wtedy gdy kapsel znajduje się na połowie przeciwnika.

Przykładowa tura

Rozpoczyna się tura Michała. Może więc wykonać 4 akcje. Obok jego obrońcy (A) znajduje się piłka (kapsel), zatem jako pierwszą akcję (A1) wykonuje ruch obrońcą. Przejmując piłkę i kładzie ją na swego obrońcę.

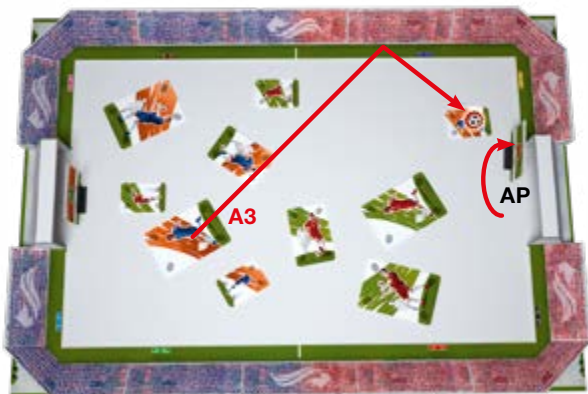


Następnie jako drugą akcję (A2) wykonuje ruch napastnikiem (B), wykonując 3 obroty.

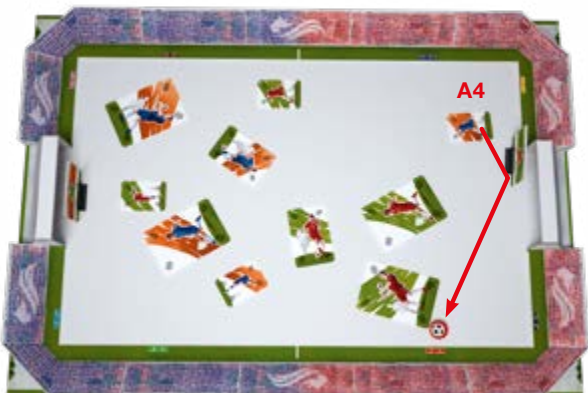


Trzecią akcją (A3) Michała jest kopnięcie piłki od obrońcy (A) do swojego napastnika (B). Piłka odbija się od bandy i ląduje na karcie napastnika.

Po trzeciej akcji jego przeciwnik, Przemek, ma możliwość ruchu jednym ze swoich piłkarzy (AP). Nie może dojść żadną ze swoich kart do napastnika (B), zatem decyduje się na ruch bramkarzem.



Michał wykonuje czwartą akcję (A4): kopie piłkę w kierunku bramki. Kapsel trafia jednak w dobrze ustawionego bramkarza, od którego się odbija, lądując na boisku. Bramkarz obronił strzał!



Po czwartej akcji Michała rozpoczyna się tura Przemka – teraz on będzie miał do wykonania 4 akcje.

Strzelenie gola

Jeśli w wyniku pstryknięcia kapsel znajdzie się w bramce przeciwnika, jest GOL.

Jeśli w wyniku pstryknięcia kapsel znajdzie się w twojej bramce, jest GOL dla przeciwnika.

Jeśli po celnym strzale kapsel odbije się i wyleci z bramki, GOL i tak jest zaliczony.

Jeśli piłka większą częścią znajdzie się w bramce, GOL jest zaliczony.

Koniec gry

Zależnie od umowy między wami (patrz Zasady zwycięstwa) gra kończy się po określonym czasie lub w momencie strzelania określonej liczby goli przez jednego z graczy.



Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o.o.
ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa
© 2018 Grupa Wydawnicza Foksal
www.foxgames.pl

[f/FOXGAMESpl](https://www.facebook.com/FOXGAMESpl)

Autorzy: Grupa kreatywna Lans Macabre (Aleksander Daukszewicz, Bartłomiej Fabiszewski, Paweł Jurgiel, Wojciech Rządek, Robert Wołkiewicz, Zbigniew Zych)

Ilustracje: Jakub Cichecki

Wydawca: Wojciech Rządek

Redakcja: Piotr Stankiewicz

Korekta: Marta Kania

Koordinacja produkcji: Alicja Arcimowicz

Skład graficzny i DTP: Cezary Szulc

Wszelkie prawa zastrzeżone. Tej gry nie wolno kopiować w całości ani w części bez pisemnej zgody Wydawcy.