



## Tartalomjegyzék

Tartozékok.....	2
Szabályok.....	2
Cél: .....	2
Kezdés .....	2
2 fős változat .....	2
Mozgás .....	3
Szerelés/trükk .....	3
Rúgás .....	3
Kiegészítő szabályok.....	4
Kapusra vonatkozó szabályok .....	4
Opcionális szabályok: .....	4
4 fős változat .....	5
Játék Vége.....	6

# Tartozékok

1 játéktábla

1 focilabda

10 figura (2 kapus 8 mezőnyjátékos)

42 kártya (mindegyik félnek 21 kártyalap)

## Szabályok

A játékot 2 vagy 4 játékos játszhatja. Minden játékos rendelkezik egy saját paklival és a játékosbábúkkal.

Fontos: Ha játékost írok, az mindig a személyre utal, ha figurát az a bábúra!

### Cél:

A játék célja az, hogy a lapok felhasználásával az ellenfélnek minél több gólt rúgjunk, figyelve arra, hogy melyik lapokat játsszuk ki az adott körben, hiszen minden lap csak egyszer használható.

### Kezdés

Mindkét fél felhúz 5 kártyát, ebből kiválaszt egyet és lefordítva az asztalra teszi. Ha mindegyik csapat választott, összemérik a csapatok a szerelés/trükk értéket, akié nagyobb az kezd majd a játékot. Egyenlőség esetén a Mozgás értéket is figyelembe kell venni kinél nagyobb, ha ez is egyezne, akkor a Rúgás értéket is hasonlítsátok össze, ha viszont teljesen ugyanazt a lapot választottátok, akkor keverjétek vissza mindent és hajtsátok végre ugyanezt. Ha megállapítható, hogy ki kezd, akkor a kiválasztott lap kikerül a játékból későbbiekben nem használható! A 4 lapot keverjétek vissza a pakliba.

Játékosok felrakását a pályára minden esetben a licitet vesztett játékos kezdi és a kezdő játékos rakja fel figuráit később. Egyesével tegyétek fel a figurákat egyszer az egyik csapat helyezi fel egy játékosát majd a másik, egészen addig, míg el nem fogynak a játékosok. (Mind az 5 figurát tegyétek fel!) A kezdő játékos minimum 1 emberét mindenképp a körbe tegye a labdával együtt egy mezőre. (A másik fél figuráit nem helyezheti a körön belülre és természetesen mindenki csak a saját térfelére helyezhet fel játékost!)

Ha megtörtént a figurák felrakása, akkor kezdődhet a játék.

### 2 fős változat

Keverjék meg a játékosok a megmaradt 20 kártyát és csináljanak belőle egy lefele fordított húzópaklit. Húzzanak fel 4 lapot a pakliból és válasszanak belőle 1-et, amit használni szeretnének, a maradék 3-om lapot dobják el egy saját dobós pakliba képpel lefelé. A kijátszott lap végérvényesen kikerül a játékból a kijátszása után!

Ha a játékosok nem tudnak 4 lapot felhúzni, akkor húzzanak fel annyit, amennyi van a húzópakliban és a dobós paklit keverjék meg, majd képezzenek belőle egy új húzópaklit és ebből húzzanak még annyit, amennyi kell a 4-hez. Ha már nincs 4 lap a pakliban, akkor húzzanak annyit, amennyi van. Amikor elfogy a pakli, akkor a játéknak vége.

Ha mindenki választott, akkor minden csapat egyszerre mutatja meg a kiválasztott lapját. Ezután a csapatok végrehajtják a rajtuk található akciókat a következő képpen:

- a csapatok felváltva hajtanak végre akciókat. Egyszer az egyik fél, majd a másik
- az akciók bármilyen sorrendben végrehajthatók
- egyszerre csak egy akció játszható ki a kártyáról, utána a másik csapat jön
- egy akciót csak egyszer lehet végrehajtani
- mindig a labdát birtokló játékos kezdi az akciót
- ha nincs labdát birtokló játékos, akkor az a csapat kezdi, akinek a térfelén van a labda
- az akciók bármilyen sorrendben végrehajthatók

Ha végrehajtotta mindenki azokat az akciókat, amit szeretett volna a kártyáról és nem tud már akciót végrehajtani, akkor a kijátszott kártyát kidobja véglegesen a játékból, ez a lap többször már nem használható.

Kártyán szereplő akciók részletesen: mozgás, szerelés/trükk, rúgás

### Mozgás

Az akció kiválasztása után a játékos mozgathatja figuráit. Akár meg is oszthatja mozgáspontjait és több figuráját is lépteti. Annyi mezőt léptethet, amennyi a kártyán szerepel. Ez a maximum lépés, de léphet természetesen kevesebbet is. Ha egy olyan mezőn ahol a labda van és az senkié, automatikusan magával viszi.

Mozgásra vonatkozó szabályok:

- Nem mehet át a figura ellenfél figuráján.
- Ha egy figura besétál a kapuba az gól
- Figura léphet átlóba is
- Saját 16-osán belül a játékosnak nem tartózkodhat 3-om figuránál több (kapust is beleértve)
- Saját 5-ösön belül nem tartózkodhat 2 figuránál több (kapust is beleértve a kettőbe)
- Opcionális szabály: Ha egy figura kiviszi a labdát, akkor bedobás következik vagy kirúgás esetleg szöglet.
- 

### Szerelés/trükk

Ez az akció többféleképpen használható:

1. Ha nincs nálunk a labda, akkor ezzel az akcióval felvehetjük egy szomszédos mezőről a labdát (lehet átlóban is)
2. Ha egy ellenfél mellett állunk, akkor elvehetjük tőle a labdát, ha ezt az akciót választjuk és nagyobb a szerelés értékünk a kártyán, mint neki. Viszont ilyenkor hozzánk kerül a labda. Ha egyenlő az érték, akkor azé lesz a labda akinek a térfelén vagyunk vagyis a védőhöz kerül ennek az akciónak a választása során.

### Rúgás

Ha ezt az akciót választjuk, akkor annyi mezővel rúghatjuk arrébb a labdát maximum, amennyi a rúgás értékünk.

Rúgásra vonatkozó szabályok:

- Rúgni lehet figurához, üres területre és ellenfélhez is
- Ha a rúgás a gólvonalon átmegey, akkor az gól
- Rúgni ellenfélen át nem lehet, viszont ha a sarkát érinti csak az még megengedett. Egyenes vonalat kell tudnunk húzni a figuránktól, akivel rúgni akarunk és a célkocka között ahova rúgni szeretnénk a labdát. (A kockák bármelyik sarkától húzhatjuk a képzeletbeli egyenest!!)
- Passzolás: Lehetőségünk van játékosnak rúgni a labdát és ő továbbrúghatja azt, ha van még rúgáspontunk. (Így van lehetőség nem csak egyenesen rúgni a labdát.)
- Opcionális szabály: Ki lehet rúgni a labdát a pályáról, ilyenkor bedobás, kirúgás, szöglet következik

## Kiegészítő szabályok

Kapusra vonatkozó szabályok

- Ha a kapus rúgja vagy a kapuson keresztül megy a rúgás, akkor +2 lesz a rúgás értéke.
- Ha a kapus is lépni szeretne akkor ahhoz, hogy 1 mezőt lépjen 3 mozgáspontot le kell vonni az össz mozgásból, mert -2-vel lép
- Ha a kapus szerelni szeretne, akkor a 16-oson belül 2 mezőre is tud, ha a szerelés értéke minimum 3-as.
- A saját 16-osán belül mindenképpen a kapus kezdi az akciók választását, teljesen mindegy kinél van a labda.
- Opcionális szabály: Kirúgásnál a kapus 8 mező távolságra rúghatja a labdát és az 5-ösön belül bárhova lehet állítani.

Opcionális szabályok:

A pályáról ki lehet rúgni a labdát, ilyenkor a következők történnek:

### *Szöglet*

Ha egy játékos kirúgja a labdát a saját alapvonalán túlra:

- Minden játékos az összes figuráját visszaveszi a pályáról a kezébe
- Lehelyezés: Szögletnél az ellenfél helyezi le először az első emberét és felváltva jönnek a játékosok
- Szögletnél a szögletet rúgó játékos kezd, de itt is mindkét játékosnak választania kell egy lapot!! A szögletet rúgó játékos pedig a rúgás akcióját használja fel az akcióiból, majd felváltva jönnek a játékosok
- A rúgás értéke maximum 10 mező
- 2 mezőt üresen kell hagyni minden irányban ellenfélnek a lövés elé állni a 3. mezőtől lehet minden irányban

### *Kirúgás*

Ha egy játékos kirúgja a labdát az ellenfél alapvonalán túlra:

- Minden játékos az összes figuráját visszaveszi a pályáról a kezébe
- Lehelyezés: kirúgásnál az ellenfél helyezi le először az első emberét és felváltva jönnek a játékosok

- A kapus az 5-ösön belül bárhova lehelyezhető, de csak oda
- Kirúgásnál az elvégző kapus kezdi az akciót, de itt is mindenkinek kell választani lapot!!
- A kapus rúgással kezd és 8 távolságra rúgja a labdát, majd az akciók felváltva jönnek a játékosok között. (Ezzel a rúgás akciója elment a kirúgó játékosnak és az ellenfél jöhet egy akcióval)
- 2 mezőt üresen kell hagyni minden irányban ellenfélnek a lövés elé állni a 3. mezőtől lehet minden irányban

### *Bedobás*

Ha egy játékos kirúgja a labdát az oldalon kívülre:

- Minden játékos az összes figuráját visszaveszi a pályáról a kezébe
- Lehelyezés: bedobásnál az ellenfél helyezi le először az első emberét és felváltva jönnek a játékosok
- Bedobásnál a dobó játékos kezd, de itt is mindkét játékosnak választania kell egy lapot!! A dobó játékos pedig a rúgás akcióját használja fel a bedobás akcióhoz, majd felváltva jönnek a játékosok
- A dobó játékos maximum 5 mező távolságra dobhatja a labdát
- 2 mezőt üresen kell hagyni minden irányban ellenfélnek a lövés elé állni a 3. mezőtől lehet minden irányban

### *Szabálytalanság*

Ha egy játékos szeretne mindenképpen szerelni, akkor van lehetősége, hogy elvegye a labdát még akkor is, ha egyenlő a szerelés-e is úgy, hogy a szerelés értékét megnöveli eggyel és egy mezővel távolabbról is odaér (becsúszik), viszont ez szabálytalanságnak minősül és a játékos kap egy figyelmeztető jelzőt, melyet maga elé kell tennie. Ha egy játékos két figyelmeztetést gyűjt be, akkor a játékosnak el kell távolítani a szabálytalankodó figuráját (le kell venni a tábláról) és a labda a levett figura egy szomszédos mezőjére kerül, melyet az a játékos választ meg, aki levette a figuráját. Ha egy figura kiesik, akkor a játékos a következő körben már csak annyi lapot húz, ahány mezőnyjátékos van. (Ha egy eset ki, akkor 3-omból választ következő körben)

### *4 fős változat*

A szabályok megegyeznek a két fős játéknál leírtakkal.

Különbség, 2-2 játékos van egy csapatban. Kezdésnél a játékosok választanak 2 figurát. Körökben csak a saját figuráikkal hajthatnak végre akciókat illetve a kapussal, ami közös. A csapattagok a kezdés megállapítása (licitálás) után a maradék 20 kártyát szétosztják maguk között. Minden csapattag kap 10 kártyát. Ez lesz a játékos paklija. Ezt megkeverik és ebből húznak fel mindig 4-et.

Játék menete ugyanúgy zajlik. Minden játékos (mind a 4-en) választanak egy kártyát, a többit eldobják a dobós pakliba, majd egyszerre megmutatják. A játékosok felváltva hajtanak végre akciókat. A labdát birtokló játékos kezd, majd az ellenfél egyik embere, majd a labdabirtokos csapattárs végül a másik ellenfél. Ha nincs labdabirtokos, akkor az a csapat kezd, akinek a térfelén van a labda. A csapattársak közül is az, aki közelebb van a labdához. Ha minden akciót végrehajtottak a játékosok vagy már nem tudnak több akciót végrehajtani. Mindenki kidobja a kártyáját a játékból.

## Játék Vége

A játéknak akkor van vége, ha mindegyik játékos kijátszotta az összes kártyáját vagy valamelyik csapatnak 2 gólt sikerült lőnie. Az győz, aki több gólt rúgott. Ha egyenlőség lépne fel, akkor nincs mese játszani kell még egy meccset, hogy eldőljön 😊

Jó játékot kívánunk!