WPROWADZENIE

Dawno temu gdy świat zamieszkiwało tyle ras co gwiazd na niebie, pewien stary Troll (do dziś trwają poszukiwania jego imienia) oberwał po głowie od swojego wnuka donicą z kaktusem. Dość długo starał się go dogonić, ale jak wiadomo młody Troll – to szybka sztuka i nic z tego nie wyszło. Siedząc więc przed swoją jaskinią dumał, jakby mu tu przyłożyć, od czasu do czasu podrzucając kaktusa. Jak głęboka była to zaduma okazało się, gdy nagle ni z tego ni z owego cisnął nim w nadchodzącą małżonkę. Dopiero rozpętało się prawdziwe piekło.

Tego samego dnia wieczorem gdy wyjmował kolejne kolce z obolałego grzbietu, kaktusowe igły do tego stopnia wzmocniły procesy myślowe w jego mózgownicy, że wpadł na genialny pomysł. Może by tak kolczastą piłką poobkładali się młodzi (zemsta jest słodka!!!). Od tego właśnie wieczoru rozpoczęła się historia najsłynniejszej we wszystkich światach gry TROLL-FOOTBALL.

Najpierw grały w nią same Trolle, ale innym rasom szybko znudziła się rola kibiców. Jak długo można stać z boku, gdy tam tak ślicznie się biją. Kto raz wziął do ręki kolczastą piłkę, ten nie potrafił się oprzeć jej urokowi. Kto wie, może złośliwy dziadek zatruł czymś kolce. TROLL-FOOTBALL rozprzestrzeniał się na inne światy zamieszkałe nie tylko przez Trolle równie szybko jak stonka ziemniaki. Raz nawet doszło do gigantycznego skandalu, bo na mecz ogromnych Krasnoludów z drużyną Trolli Zwaliste Zawadiaki sprzedano dwa razy tyle biletów niż mógł pomieścić stadion. Wtedy to prezes drużyny Zawadiaków, Zwariowany Zyzy, porozumiał się z rozmaitymi stowarzyszeniami magów i poprosił ich, aby znaleźli sposób na przekazywanie obrazu gry na obszar całego świata zamieszkałego przez Trolle. Doprowadziło to do wynalezienia urządzenia zwanego KAMERA – Kabalistyczny Aparat Magicznej Relacji. Uwięziony w pudle demon mógł spoglądać w jednym tylko kierunku – na boisko gdzie rozgrywano mecz – a następnie, jego myślowy obraz przekazywany był przez grupę magików wykorzystujących zaklęcie zwane KABALAVISION. Każdy mógł wykupić licencję, dzięki której myślowe obrazy demona przekazywane były do jego własnego umysłu. Kiedy Zwariowany Zyzy sprzedawał prawa do transmisji Stowarzyszeniu Channel No 5 za bajeczną sumę 523 złote trollskie, był to jedynie początek. Inne stowarzyszenia złożyły kontrpropozycje. NBC – Nekromańskie Bractwo Czaszkowizyjne jako następne przeprowadzało transmisję, ale uznano je za śmiertelnie nudne. CBS – Chiromanckie Biuro Sprawozdawcze przejmując transmisje odniosło wielki sukces i rozpowszechniło TROLL-FOOTBALL na wszystkie znane światy. Obecnie sprawozdania przeprowadza ABC – Akcja Bezpośredniego Czarnoksięstwa, która za to prawo musiała zapłacić sumę 113.000.000 złotych trollskich.

Teraz, kiedy wszyscy począwszy od Trolli i Ludzi, a na Szkieletorach i Elfach skończywszy żyją w pokoju (kiedy cukierki i czyste niebo jest dla wszystkich, po co komu wojny) potrzeba ostrej rozgrywki, która przyspiesza rytm serca, podnosi poziom adrenaliny w czerwonej, zielonej czy niebieskiej krwi. Co może sprawić to lepiej, niż rozgrywki w TROLL-FOOTBALL.

Każde większe miasto we wszystkich znanych światach ma conajmniej jedną drużynę TF, a zdobycie trofeum KAKTUSA jest największym marzeniem każdego zawodnika.

A więc niezależnie od tego jaka krew krąży w twoich żyłach, zasiądź do gry i daj się urzec magii kolczastej piłki.

AKCESORIA

W skład kompletu do gry wchodzą:
1. instrukcja
2. pionki zawodników (każda drużyna składa się z 14 graczy) i podstawek do obsadzenia pionków
3. kolczastej piłki
4. ławki zawodników
5. pionku sędziego (z podstawką)
6. planszy przedstawiającej boisko do TROLL-FOOTBALL
7. dwóch sześciościennych kostek

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Zanim rozpoczniecie grę, dobrze by było, gdybyście przynajmniej raz przeczytali te zasady, aby zdobyć jakieś pojęcie o tym, co będziecie robić. Nie są one zbyt skomplikowane i na początek wystarczy zapoznać się z ich pierwszą częścią, do rozdziału Liga Złotego Kaktusa. Kiedy już to zrobicie, rozłóżcie planszę przedstawiającą boisko.

Przygotowanie do gry rozpoczynamy od wyboru drużyn jakimi będziemy rogrywali mecz. Można dokonać tego losowo lub poprzez ustalenia między trenerami. Następnie konieczne jest określenie dokładnie warunków zwycięstwa (aby nie było niepotrzebnych nieporozumień, przecież walka ma trwać na boisku, a nie poza nim). Od ustaleń między trenerami zależy wprowadzenie w czasie gry zmian i korzystanie z zawodników rezerwowych.

Gdy ustalone zostały wszystkie wątpliwości, należy wykonać rzut kostką. Ten z trenerów, który uzyska wyższy wynik rozpoczyna grę.

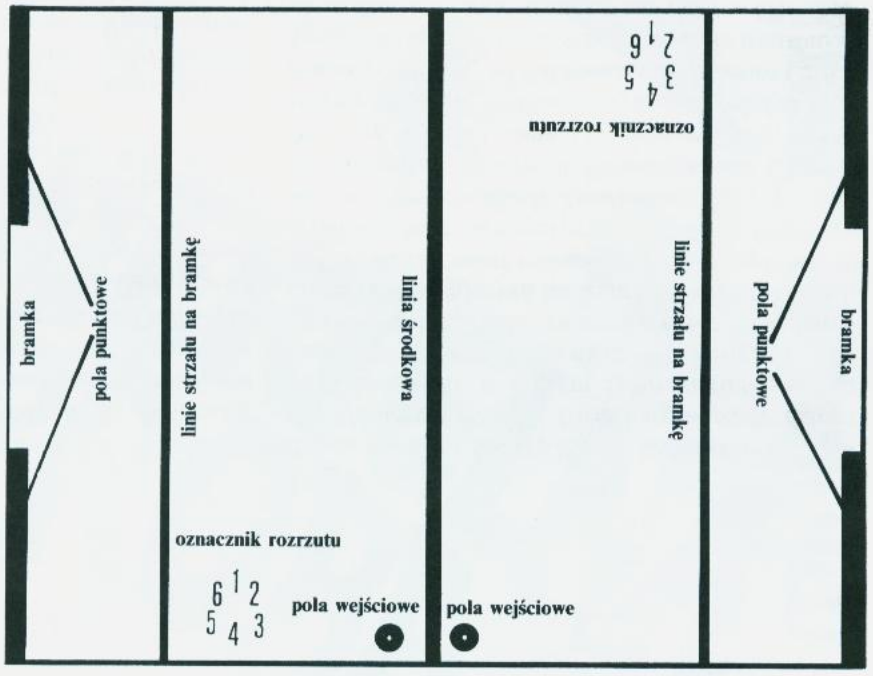
Teraz należy dowolnie rozstawić na planszy 11 zawodników (tych z numerami od 1 do 11) a resztę graczy odstawić do pudełka lub na Ławkę Rezerwowych (zgodnie z ustaleniami). Oczywiście każdy z trenerów ustawia zawodników tylko na swojej połowie.

Gdy wszystkie te warunki zostały spełnione, można przystąpić do właściwej gry. Trener drużyny atakującej powinien dać piłkę dowolnemu zawodnikowi swojej drużyny, czyli włożyć ją za jego podstawkę. Oczywiście drużyna broniąca się może podczas meczu odebrać piłkę – określenia te używane są tylko w celu rozróżnienia drużyn.

BOISKO

Boisko składa się z pola gry oraz Pól Punktowych (przyłożenia, bądź przyciśnięcia) i Bramkowych.

Pole gry jest to przestrzeń ograniczona z jednej strony linią bramkową i Polami Punktowymi z drugiej heksami bocznymi. Pole gry podzielone jest na pół linią środkową i czerwonymi liniami strzału na bramkę.



DRUŻYNA

Każda z drużyn składa się z 11 zawodników podstawowych i 3 rezerwowych. Ty graczu jesteś trenerem selekcjonerem wybranej drużyny i los jej

poczynań w walce o trofeum ZŁOTEGO KAKTUSA został złożony w twoje (czy aby umyte) ręce — a więc do dzieła. W grze dla początkujących nie ma konieczności podziału drużyny na formacje. W takiej grze po prostu trenujesz zawodników i dopiero zastanawiasz się, jak wykorzystać ich zdolności. Drużyna składa się z następujących formacji:

ATAK – to najsprawniejsi zawodnicy z zespołu szybcy, silni i inteligentni. To oni są ozdobą każdego zespołu.

STOPERZY (obrona) – to potężni zawodnicy, mogący zatrzymać pędzącą lokomotywę, a branie byka za rogi to ich ulubiona rozrywka.
Zwalistość ich postury nie najlepiej wpłynęła na rozwój kory mózgowej, więc działają skutecznie, lecz z niejakim opóźnieniem.

SKRZYDŁOWI podający – dokładność podań zarówno ręką jak i poprzez kopnięcie to ich domena. Potrafią zrobić to szybko i dobrze. Podczas gry tak intensywnie myślą, że wielu z nich ma specjalne odpowietrzniki do usuwania nadmiaru dymu (czacha dymi). To chyba jedyna formacja, która spełnia co do joty zalecenia trenera.

SKRZYDŁOWI obierający – ich umiejętnością jest wyłapywanie piłek w najbardziej nieprawdopodobnych sytuacjach. Co z tego, kiedy nie zawsze wiedzą co z nią zrobić. Intelekt nie należy do ich mocnej strony. Są jednak drużyny ras, w których odbierający są najważniejszą formacją. Po prostu tacy skrzydłowi odbierający potrafią przedrzeć się przez szeregi przeciwników i czatować na odpowiednie podanie na Polu Punktowym.

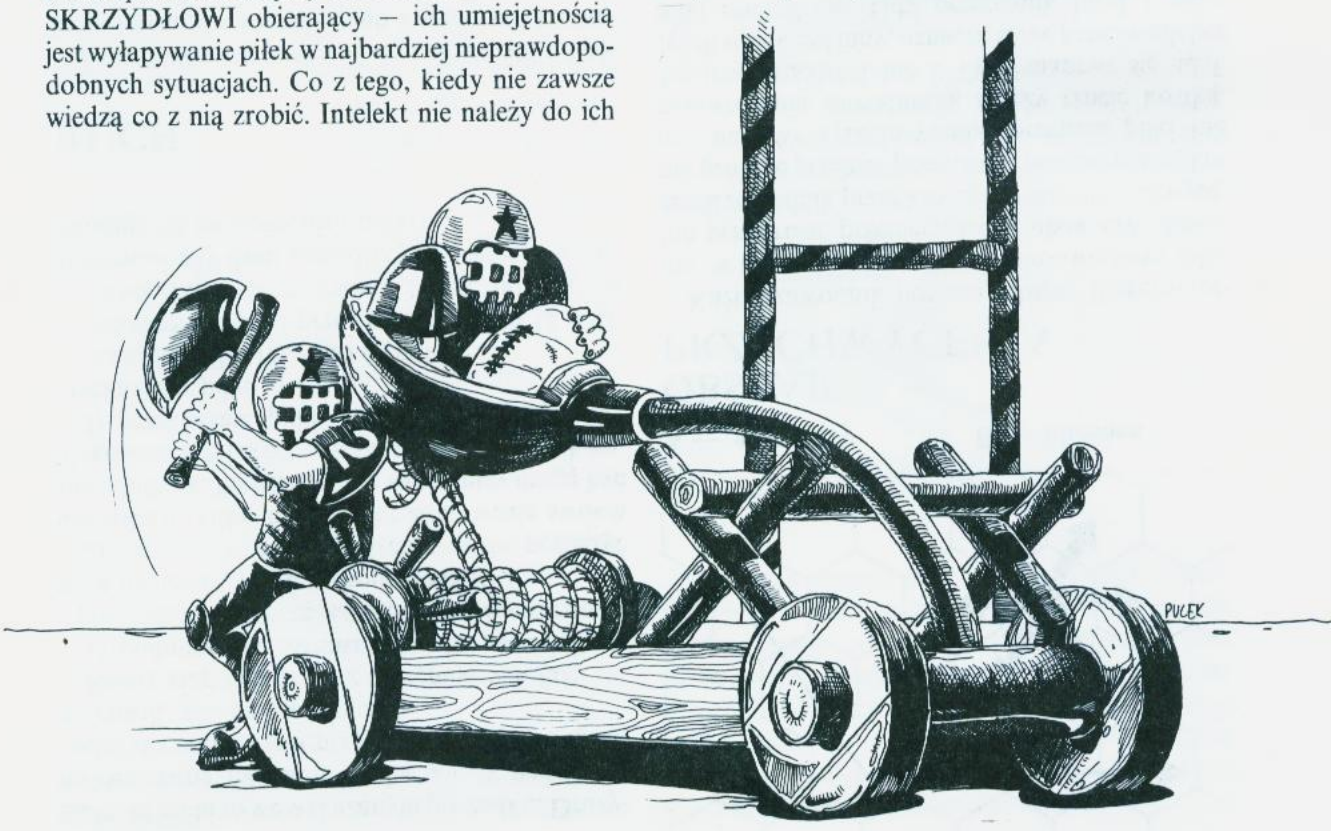
ETAPY GRY

Rozgrywka składa się z następujących po sobie etapów:

1) etap drużyny ofensywnej
2) etap drużyny defensywnej

Aby ustalić która drużyna jest ofensywna, a która defensywna, należy rzucić kością. Ten trener, który uzyska większą ilość oczek, zaczyna grę (jego drużyna jest drużyną ofensywną). Przy równej ilości oczek wyrzuconej przez obu trenerów, rzut należy powtórzyć.

Etapy 1 i 2 powtarzane są aż do uzyskania Punktu (wykonania przyłożenia czyli umieszczenia piłki na Polu Punktowym przeciwnika i podwyższenia wyniku). Podczas poszczególnych etapów zespół rozgrywający może wykonać jedną lub wszystkie z podanych niżej czynności, pod warun-



kiem, że zrobi to we wskazanym porządku. Drużyna przeciwna nie może zrobić nic (z wyjątkiem ruchu obronnego lub przechwycenia, patrz niżej) do chwili, gdy nastąpi jej etap.

Każdy etap składa się z następujących faz:

1) podnoszenie przewróconych zawodników i powrotu na planszę zawodników kontuzjowanych (drużyny, która wykonuje etap),

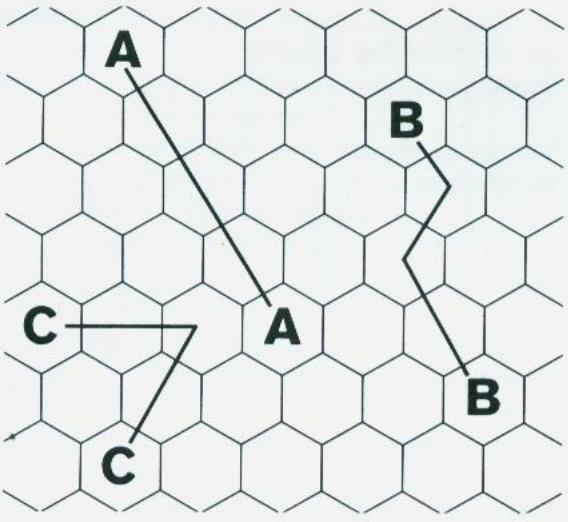
2) ruch – w tej fazie trener może poruszyć wszystkich, kilku lub nie poruszać wcale swoich zawodników. Podczas ruchu zawodnicy mogą być blokowani lub zatrzymywani przez przeciwników,

3) przekazanie piłki – istnieją trzy sposoby przekazania piłki:

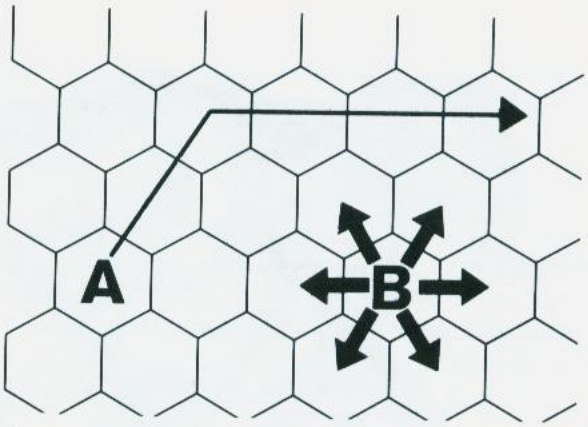
– rzucenie piłki ręką (do 6 pól)
– przekazanie piłki przez kopnięcie (do 12 pól)
– przekazanie bezpośrednie z rąk do rąk (w momencie gdy dwaj zawodnicy tej samej drużyny znajdują się na sąsiednich polach).

RUCH

Zawodnik może poruszyć się maksymalnie 4 pola w dowolnym kierunku lub kombinacji kierunków, o ile nie zostanie zablokowany przez przeciwnika. Zawodnik nie musi poruszyć się o całe 4 pola, ani nie musi się w ogóle ruszać jeśli tego życzy sobie trener.



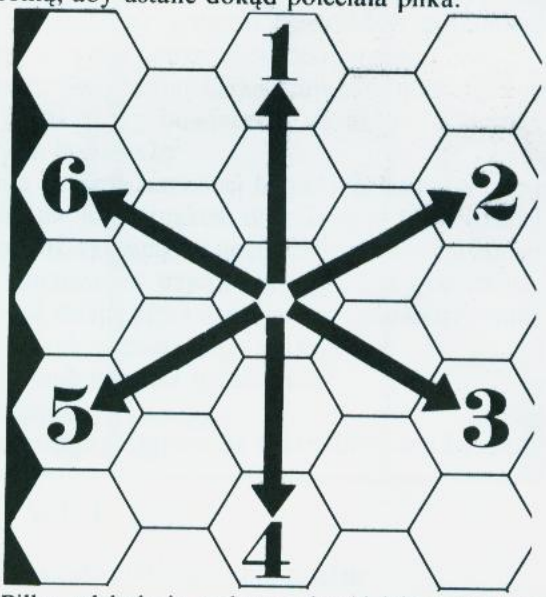
Zawodnik drużyny defensywnej podczas fazy ruchu przeciwnika, może przeszkadzać mu w ruchu poruszając się o 1 pole czyli w swoim Obszarze Przechwycenia (jest to ruch obronny)



A — atakujący **B — obrońca**

OBSZAR PRZECHWYCENIA

Każdy zawodnik posiada Obszar Przechwycenia, w którym może odebrać przeciwnikowi piłkę lub przewrócić przebiegającego obok zawodnika. Jeżeli zawodnik przez którego Obszar Przechwycenia próbuje przebiec przeciwnik postanawia wykonać manewr Przechwycenia (przejęcia piłki lub przewrócenia zawodnika), należy rzucić kostką. Jeżeli wyrzuciłeś 1 lub 2 Twój manewr się udał. Jeżeli wynik był inny, oznacza to, że przeciwnik bez piłki ominął cię. Gdy przeciwnik biegł z piłką oznacza to, że wybiłeś mu piłkę. Rzuć jeszcze raz kostką, aby ustalić dokąd poleciała piłka.



Piłka odskakuje o dwa pola od jej posiadacza w powyżej narysowanych kierunkach. Po wybiciu piłki następuje przekazanie inicjatywy (w tym momencie kończy się etap drużyny ofensywnej).

Brutalniejszą formą przechwycenia zawodnika jest ZASTOPOWANIE. Aby sprawdzić czy udało się zastopować przeciwnika, należy rzucić dwoma kostkami i sprawdzić wynik w Tabeli Stopowania. Trener decyduje jaki sposób zatrzymania zawodnika drużyny przeciwnej wybiera, przechwycenie czy zastopowanie. Po wybraniu sposobu zatrzymania musi o tym powiadomić przeciwnika.

TABELA STOPOWANIA

Wynik rzutu	Rezultat
2	Akcja nie udaje się. Stoper zostaje ciężko kontuzjowany. Zdejmij go na 4 twoje etapy z boiska. Piłka została w posiadaniu tego samego zawodnika.
3–4	Stoper zostaje lekko kontuzjowany, zdejmij go z boiska na 2 twoje etapy. Piłka zostaje w posiadaniu tego samego zawodnika.
5–6	Nic się nie stało.
7–8	Zderzenie, obaj gracze leżą na boisku. Piłka odskakuje, sprawdź rozrzutem gdzie się potoczyła.
9–11	Napastnik zostaje lekko kontuzjowany przez stopera. Zdejmij go z planszy na 2 twoje etapy. Piłkę zabiera obrońca.
12	Napastnik zostaje ciężko kontuzjowany. Zdejmij go z planszy na 4 swoje etapy. Piłkę zabiera obrońca.

W przypadku przejęcia piłki inicjatywa przechodzi na przeciwnika (koniec etapu jednej drużyny, rozpoczęcie etapu drużyny przeciwnej).

Przewróceni zawodnicy powinni być włożeni dłuższym bokiem karty postaci do podstawki.

Mogą zostać oni podniesieni dopiero w fazie podnoszenia zawodników w następnym etapie własnej drużyny. Każdy przewrócony zawodnik nie ma Obszaru Przechwycenia i nie może nic zrobić przez czas trwania etapu przeciwnika.

ŚLIZG

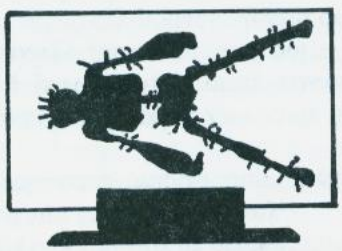
Zawodnik z piłką po wykonaniu swojego ruchu może usiłować ślizgiem pokonać jeszcze 3 heksy. Wchodząc na każdy kolejny heks należy rzucić jedną kostką, aby sprawdzić czy zawodnik nie przewrócił się i nie skręcił nogi. Jeżeli wynik rzutu wynosi 1 lub 2 oczka oznacza to, że doznał lekkiej kontuzji. Należy zdjąć go z boiska na 2 etapy (własnej drużyny) i ustawić na polu Lekko Kontuzjowany Ławki Zawodników.

Zawodnik, który się poślizgnął oczywiście gubi przy tym piłkę. Należy ustalić, gdzie ona upadnie.

Przy innym wyniku akcja udaje się i zawodnik może przesunąć się o jeszcze jeden heks. Gdy powtórzy procedurę będzie mógł przesunąć się o następny.

PRZEWRÓCENI ZAWODNICY

Zawodnicy, którzy w wyniku ataku przeciwnika lub własnego nieudanego ataku bądź podczas próby zastopowania przeciwnika byli przewróceni powinni zostać włożeni do swojej podstawki dłuższym bokiem.



Do końca swojej rundy ani w następnej rundzie przeciwnika nie mogą nic zrobić. Podniesienia przewróconego zawodnika można dokonać dopiero w swojej następnej turze. W turze, w której zawodnik zostaje podniesiony, nie może wykonać ruchu, może go wykonać dopiero w następnej turze. Może natomiast otrzymać piłkę. Można mu ją odebrać stając na sąsiednim heksie.

PODNIESIENIE WOLNEJ PIŁKI

Jeżeli piłka w wyniku ataku na zawodnika została wybita lub przy wrzucie z autu nie została przejęta i upadła na puste pole, może zostać podniesiona. Przejmie ją wtedy zawodnik tej drużyny, który pierwszy stanie na polu, gdzie leży piłka. Powinien ją umieścić w swojej podstawce.

ZAWODNICY KONTUZJOWANI

Zawodnicy, którzy zostali kontuzjowani w czasie starcia z przeciwnikiem zostają zdjęci z planszy i ustawieni na Ławce Zawodników swojej drużyny. Lekko kontuzjowani opuszczają boisko na 2 etapy (własnej drużyny), a ciężko kontuzjowani na 4 etapy (własnej drużyny). Po tym czasie powracają na boisko. Wchodzą na zaznaczony heks na połowie własnej drużyny.

ZAWODNICY REZERWOWI

Jeżeli trenerzy ustalą to między sobą, istnieje możliwość wprowadzenia zawodnika rezerwowego z Ławki Zawodników. (Ten element gry jest stosowany raczej w rozgrywkach LZK). Zawodnik rezerwowy może wejść za zawodnika ciężko kontuzjowanego jeśli tak zadecyduje trener. Rezerwowy w LZK wchodząc za zawodnika danej formacji ma wszystkie współczynniki charakterystyki o 1 niższe. Wejście następuje w etapie ruchu własnej drużyny (następnym po odłożeniu kontuzjowanego na Ławkę Zawodników) z pola wejściowego. Zawodnik rezerwowy może zostać na boisku do końca gry lub zejść z niego w momencie, gdy kontuzjowany zawodnik może wejść znów na plac gry. Jeśli trener zdecyduje, że zawodnik rezerwowy zostanie na boisku, kontuzjowany automatycznie wypada z gry (należy zdjąć go z Ławki Zawodników).

PRZEKAZANIE PIŁKI

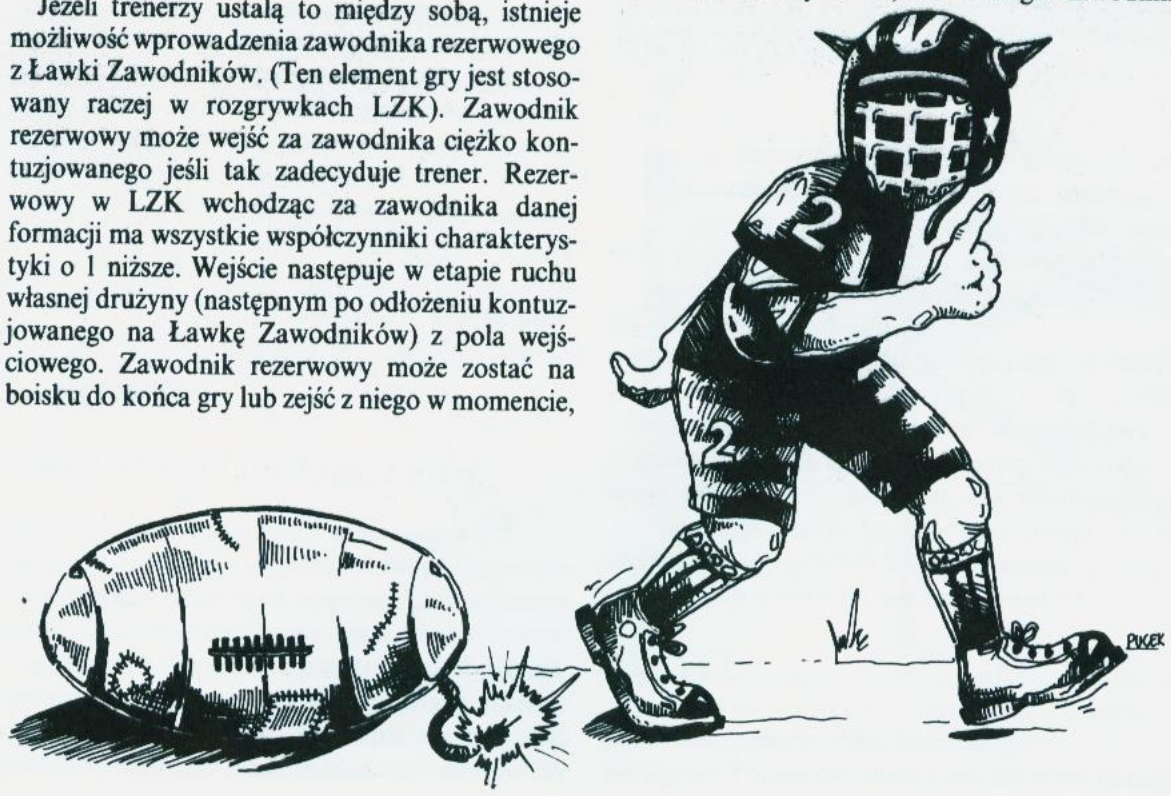
Istnieją trzy sposoby na przekazanie piłki między zawodnikami tej samej drużyny.

a) przekazanie bezpośrednie między zawodnikami,

b) rzucenie piłki ręką. Zawodnik może przekazać piłkę partnerowi poprzez rzucenie jej ręką. Zasięg takiego rzutu wynosi 6 pól w linii prostej. Aby sprawdzić czy podanie doszło do celu należy rzucić jedną kostką.

c) podanie piłki nogą. Jest to kopnięcie piłki nogą w kierunku partnera. Zasięg takiego podania wynosi 12 pól w linii prostej. Aby sprawdzić czy podanie się udało, należy rzucić dwoma kostkami.

Przekazanie piłki przez rzucenie lub kopnięcie jest trudniejsze niż przekazanie bezpośrednie. Trener musi zadecydować, do którego zawodnika



piłka zostanie podana i w jaki sposób. Po wybraniu sposobu musi o tym zakomunikować przeciwnikowi. Piłka może zostać podana tylko do stojącego zawodnika tej samej drużyny. Nie można podawać na puste miejsce lub do leżącego. Po wybraniu rodzaju przekazania piłki należy rzucić dwoma (kopnięcie) lub jedną kostką (rzut ręką).

C – celne N – niecelne P – przejęte

TABELA PODAŃ

WYNIK RZUTU KOSTKĄ

Rodzaj podania	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
zwykły rzut ręką do 6 pól	P	P	N	N	C	C	–	–	–	–	–	–
szybki rzut ręką do 5 pól	P	N	N	C	C	C	–	–	–	–	–	–
daleki wykop nogą do 12 pól	–	N	N	N	P	P	P	P	C	C	C	C
krótkie podanie nogą do 10 pól	–	N	N	N	P	P	P	C	C	C	C	C

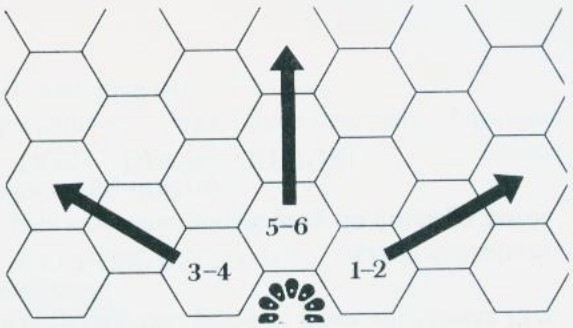
Celne podanie – oznacza przekazanie bez przeszkód piłki drugiemu zawodnikowi tej samej drużyny.

Przejęte podanie – jeśli rzucona lub kopnięta piłka przechodzi przez Obszar Przechwycenia zawodnika drużyny przeciwnej, może on ją przejąć. Gdy w Tabeli Podań wypadnie wynik wskazujący, że podanie może być przejęte, a trener drużyny przeciwnej wskazał takich zawodników, piłkę przejmuje pierwszy przeciwnik na linii podania.

Niecelne podanie – jeśli piłka chybiła celu, sprawdza się jej rozrzut (od miejsca, gdzie miała dojść), czyli rzuca się jedną kostką. Jednocześnie inicjatywa przechodzi na przeciwnika.

AUT

Podczas gry często się zdarza, że piłka wychodzi poza boisko (na aut). Następuje wówczas wrzut z autu. Piłkę z autu wrzuca wskazany przez trenera zawodnik drużyny przeciwnej (zazwyczaj znajdujący się najbliżej miejsca wyjścia piłki na aut).



Zawodnik może tylko rzucić piłkę ręką (do 6 pól Tabela Podań). Jeśli nie uda mu się jej podać do zawodnika ze swojej drużyny, rzuca się kostką, aby określić kierunek rozrzutu piłki. Gdy nie ma w pobliżu zawodnika z tej samej drużyny, rzuca się kostką, aby określić gdzie upadła piłka.

1–2 w prawo o trzy pola od zawodnika
3–4 w lewo o trzy pola od zawodnika
5–6 na wprost o trzy pola od zawodnika

ZDOBYWANIE PUNKTÓW

Punkty dla drużyny można zdobywać przez „przyciśnięcie" piłki czyli położenie jej na Polu Punktowym przeciwnika (1 punkt). Polem Punktowym nazywamy sześć skrajnych heksów po obu stronach boiska. Na Pole Punktowe musi się przedostać posiadający piłkę zawodnik drużyny przeciwnej, można też podać piłkę do stojącego na Polu Punktowym przeciwnika wolnego zawodnika własnej drużyny. Jeżeli takie podanie się nie udało, grę wznawia zawodnik drużyny przeciwnej wrzutem piłki z autu, z pierwszego heksu czerwonej linii, po stronie której piłka wyszła na aut.

Po udanym wykonaniu „przyciśnięcia" drużyna może podwyższyć wynik o 1 punkt przez wykonanie strzału na bramkę z czerwonej linii. Należy wówczas wykonać rzut dwoma kostkami i jeżeli wynik rzutu jest równy lub większy niż 6, strzał na bramkę był udany – publika ryczy z zachwytu, zawodnicy rzucają w górę trenera – a na Tablicy Wyników zmieniają się cyfry. Tablica wyników znajduje się nad Ławką Zawodników. Zdobyty punkt zaznacz przesuwając piłkę na kolejne cyfry.

Trener ma prawo na początku każdego swojego etapu oddać przeciwnikowi Przyłożenie. Może tego chcieć, kiedy będzie miał zbyt wielu kontuzjowanych zawodników poza boiskiem. Daje mu to szansę wprowadzenia niektórych z powrotem do gry.

WZNOWIENIE GRY PO ZDOBYCIU PUNKTÓW

Po zdobyciu przez którąkolwiek z drużyn punktu (przez „przyciśnięcie" piłki i podwyższenie wyniku przez strzał na bramkę) rozpoczynamy na nowo grę od środka boiska. Grę rozpoczyna drużyna która straciła Punkt. Przed rozpoczęciem gry trener na nowo ustawia swoich sprawnych zawodników na planszy na swojej połowie boiska. Przy wznowieniu gry na boisko powracają zawodnicy lekko kontuzjowani. Ciężko kontuzjowani powracają dopiero po czterech etapach. Istnieje więc szansa, że nie zawsze będziesz wznawiał grę mając po jedenastu zawodników z każdej strony.

ZWYCIĘSTWO W GRZE

Przed rozpoczęciem gry trenerzy mogą ustalić sposoby osiągnięcia zwycięstw.

Oto proponowane przez nas:

1. Do ustalonej liczby zdobytych punktów (np. 10).
2. Gra na czas. Trenerzy mogą ustalić czas trwania meczu np. dwa razy po 30 bądź 45 minut ze zmianą połowy boiska. (Przy tym wariancie konieczne jest określenie przez każdego z trenerów czasu potrzebnego na rozegranie etapu).
3. Trzecia propozycja, to ustalenie między trenerami ilości etapów, które zagra każda z drużyn (np. 30 lub 40).

LIGA ZŁOTEGO KAKTUSA

Gdy już dobrze wiesz, jak wygląda rozgrywka i tak zwane reguły dla początkujących, można rozpocząć przygotowania do prawdziwej walki o trofeum Złotego Kaktusa.

Sama gra zrodziła się w dość dziwny sposób w społeczności Trolli i bardzo szybko zyskała ogromną popularność. Inne rasy zazdrośnie przyglądały się okładaniu na boisku i za wszelką cenę też chciały wziąć do ręki kolczastą piłkę. Gdy w końcu udało im się to, powstała słynna w całym Wszechświecie Liga Złotego Kaktusa.

Teraz, kiedy na boisku oprócz Trolli pojawiły się smukłe Elfy, obleśne Gobliny, waleczne Krasnoludy i płochliwe Szkieletory, każda z ras chciała dodać coś do tej wspaniałej gry, aby ją uatrakcyjnić. Tak powstały dodatkowe reguły Ligi Złotego Kaktusa.

Jeśli chcesz, aby twoja drużyna brała udział w rozgrywkach Ligii ZK, będziesz musiał opanować jeszcze kilka dodatkowych przepisów. Skomplikuje to trochę i przedłuży grę, ale może dodać wiele emocji.

DRUŻYNY W LZK

Tym razem występują one w pełnym składzie — czyli po 14 zawodników — to znaczy 11 w polu i 3 rezerwowych (umieszczonych na Ławce Zawodników). Formacje tworzą zawodnicy ataku, stoperzy (czyli obrona) i skrzydłowi specjaliści od podawana i odbierania piłki.

Każdy trener ustala taktykę i rozdziela specjalności pomiędzy swoich graczy (należy prowadzić notatki i zapisać ich numery przy odpowiadających im zdolnościach).

CHARAKTERYSTYKI

Ponieważ zawodnicy różnych formacji potrzebują mieć inne zdolności na ich charakterystykę składają się następujące cechy: szybkość, siła, zwinność, celność rzutu, dokładność odbioru, rynsztunek ochronny oraz inteligencja.

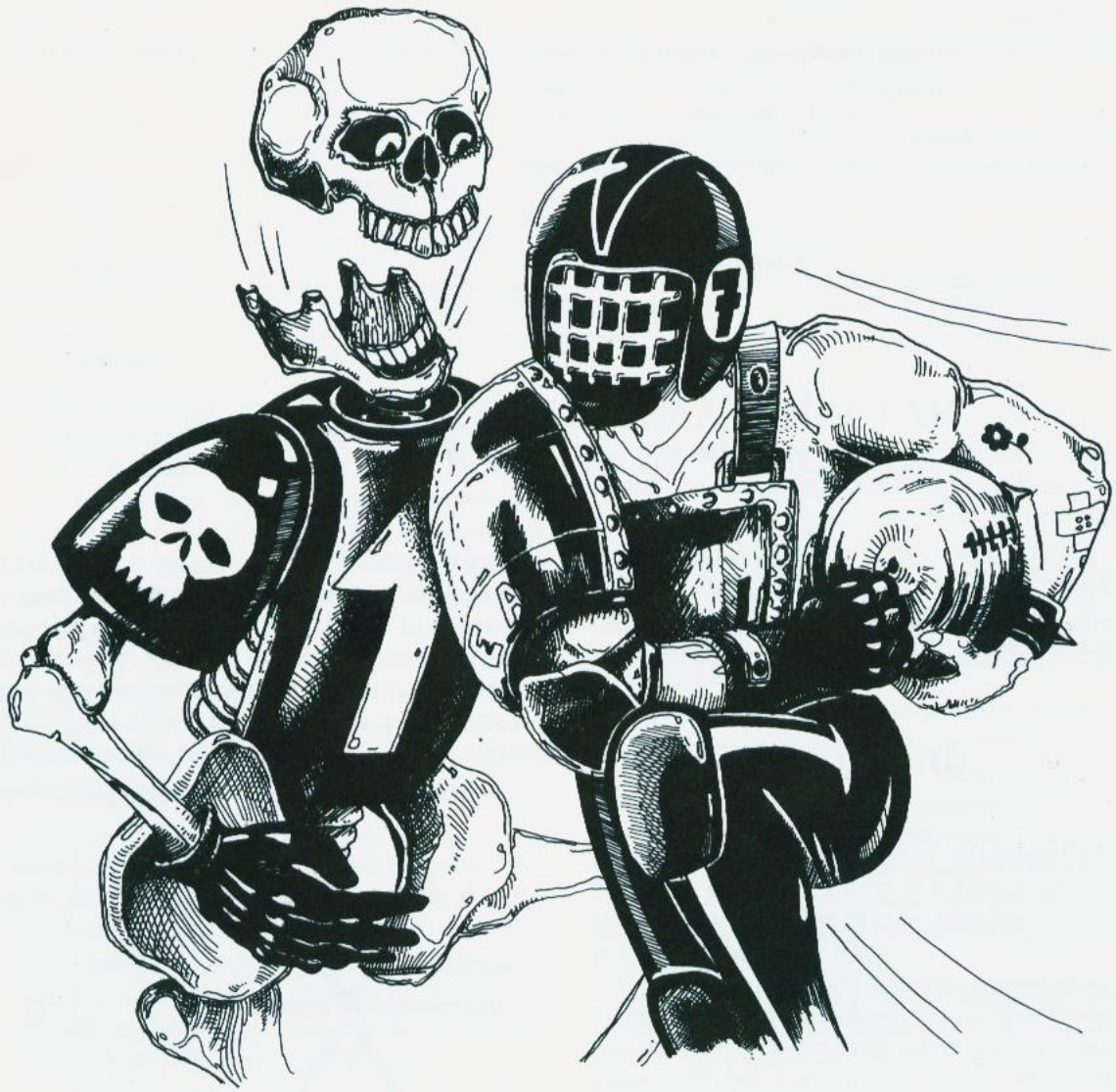
SZYBKOŚĆ (SZ) – określa zdolność pokonywania dodatkowych pól bez wywrotki (nie wymaga dodatkowych rzutów sprawdzających, czy zawodnik nie wywrócił się).

SIŁA (S) – określa siłę fizyczną, która potrzebna jest przy blokowaniu zawodników atakujących.

ZWINNOŚĆ (Z) – określa zdolność wymijania przeciwnika tzn. przejście przez ich Obszar Przechwycenia.

CELNOŚĆ RZUTU (C) – określa dokładność, z jaką zawodnik podaje piłkę do drugiego zawodnika swojej drużyny.

DOKŁADNOŚĆ ODBIORU (D) – określa dokładność, z jaką odbierający łapie piłkę (nie wypuszczając jej).



RYNSZTUNEK OCHRONNY (R) – określa opancerzenie szczególnie ważne dla zawodników formacji obronnej (Stoperów). Zawodnicy ataku też są narażeni na częsty i dotkliwy kontakt z przeciwnikiem więc rynsztunek ochronny również jest dla nich ważny.

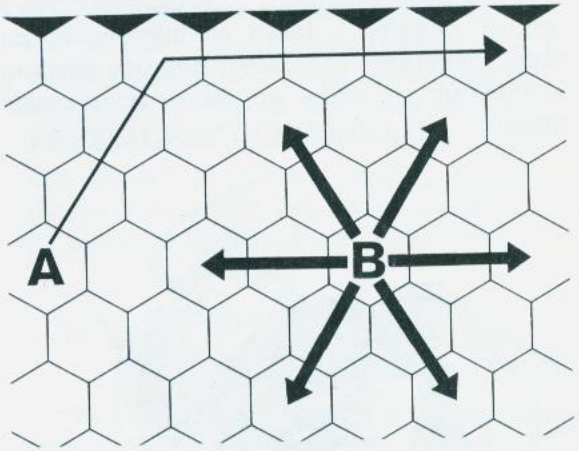
INTELIGENCJA (I) – jest cechą wrodzoną i przypisaną do konkretnych ras. Tylko czasami zawodnik może ją utracić, gdy narażony jest na zbyt częste kontakty głowy z twardymi przedmiotami, lub zbyt mocno opancerzonymi zawodnikami drużyny przeciwnej.

CHARAKTERYSTYKA ZAWODNIKÓW SKŁADU STANDARDOWEGO

	szyb.	siła	zwinn.	celn.	dokł.	rynszt.	intel.
atak	+3	3	3	0	0	9	+2
stoper	0	4	1	—5	—1	10	—1
podaj.	+2	2	2	+1	0	8	+1
odbiór	+3	2	3	0	+1	8	0

RUCH DLA LZK

Zawodnicy uczestniczący w LZK mogą poruszać się w grze o taką samą ilość pól jak w grze dla Początkujących czyli o 4 w dowolnym kierunku lub kombinacji kierunków. Stoperzy drużyny defensywnej mogą przeszkadzać, poruszając się o dwa



A — atakujący **B — obrońca**

pola pozostali o jedno. Szybkość określa dodatkowe pola, które może pokonać zawodnik bez konieczności sprawdzania czy się nie przewrócił. Ze swej szybkości może skorzystać jedynie wtedy, gdy ruch podstawowy kończy na wolnym polu tzn. nie na Obszarze Przechwycenia zawodnika drużyny przeciwnej.

Jeśli zawodnik zatrzyma się na polu, na którym leży piłka, może ją podnieść ale nie może kontynuować ruchu, (tu kończy się etap jego drużyny i następuje zmiana inicjatywy).

Po wykorzystaniu swojej szybkości, zawodnik może jeszcze spróbować wykonać ślizg tak jak w regułach podstawowych.

PRZYGOTOWANIE DO GRY W LIDZE KAKTUSA

Trener przygotowuje swoich 14 zawodników, dzieląc ich na formacje (numery zawodników przydzielone do poszczegłolnych formacji należy zanotować). 11 z nich umieszcza się na boisku, a pozostałych 3 na polu Rezerwowi Ławki Zawodników. Pozostałe reguły rozpoczęcia gry są takie same jak w regułach podstawowych.

ETAPY GRY w Lidze są takie same jak w regułach podstawowych z tą różnicą, że w fazie podnoszenia zawodników, można podnosić zawodników obu drużyn.

PRZECHWYCENIE W LIDZE ZK

Gdy zawodnik znajduje się w Obszarze Przechwycenia przeciwnika i trener nakaże przechwycenie albo zastosowanie należy rzucić dwoma kostkami, a wynik sprawdzić w Tabeli Zatrzymania lub Stopowania Ligi ZK.

TABELA ZATRZYMANIA ZAWODNIKA W OBSZARZE PRZECHWYCENIA LZK

ilość oczek	rezultat
2	stoper przewrócił się
3—4	stoper został kontuzjowany
5—7	nic się nie dzieje
8	obaj zawodnicy upadli
9—12	atakowany został kontuzjowany

Do wyniku rzutu kostką należy dodać współczynnik I, czyli przemyślenie przez zawodnika wykonywanej akcji.

Gdy zawodnik podczas manewru przechwycenia został kontuzjowany, należy rzucić dwoma kostkami, aby sprawdzić jakiej doznał kontuzji.

TABELA STOPOWANIA DLA LIGI ZK

ilość oczek	rezultat
4 lub mniej	zawodnik przechodzący przez Obszar Przechwycenia może kontynuować swój ruch (z piłką)
5—6	stoper zostaje przewrócony, przeciwnik może kontynuować swój ruch (traci piłkę — sprawdź rozrzut)
7—8	obaj przewrócili się (sprawdź rozrzut)
9 lub więcej	stoper przewrócił przeciwnika (sprawdź rozrzut)

Każdy przewrócony zawodnik musi wykonać dodatkowy rzut dwoma kostkami, określający kontuzję jakiej doznał.
Gdy wykonywane jest zatrzymanie zawodnika, porównaj zwinność obu gracy. Jeśli przechwytujący posiada większą zwinność, dodaj różnicę do rzutu kostkami. W przeciwnym wypadku odejmuj różnicę.

STREFA WIELOKROTNEGO PRZECHWYCENIA

Jeśli gracz znajduje się w Obszarze Przechwycenia kilku przeciwników, tylko jeden z nich może go zatrzymać. O tym, który to zrobi, powiadamia trener. Jednak w takiej sytuacji należy dodać po jednym oczku za każdego zawodnika, który może wykonać przechwycenie (dodaje się do wyniku zawodnika stopującego przeciwnika).

KONTUZJE

Aby określić jakie kontuzje doznał zawodnik, należy rzucić dwoma kostkami. Gdy suma wyrzuconych oczek jest większa od R zawodnika, gracz uległ kontuzji. Należy rzucić jeszcze raz i sprawdzić wynik w Tabeli Kontuzji dla LZK.
Zawodnicy kontuzjowani zostają zdjęci z boiska i przeniesieni na odpowiednie pole na Ławce Zawodników.
Czy nadają się do gry, można sprawdzić dopiero po zdobyciu przez którąś z drużyn Punktu. Należy wtedy rzucić jedną kostką i przy wyniku 1—3 zawodnik z pola Lekko Kontuzjowany może zostać przesunięty na pole Rezerwowi. Z tego pola może wejść na boisko w następnym swoim etapie. Na boisku może przebywać nie więcej niż 11 zawodników. Przy innym wyniku pozostają nadal na polu Lekko Kontuzjowani.
Na każdego zawodnika Ciężko Kontuzjowanego należy po zdobyciu Punktu rzucić dwoma kostkami. Przy wyniku 2—7 zawodnik z pola Ciężko

TABELA KONTUZJI LZK

ilość oczek	rezultat
2—6	Przewrócony – ogłuszony można podnieść go dopiero w następnym etapie
7—8	lekko kontuzjowany
9—11	ciężko kontuzjowany
12	denat

Kontuzjowany może zostać przesunięty na pole Lekko Kontuzjowany. Tam zawodnik musi czekać do kolejnego Punktu, aby sprawdzić, czy może wrócić do gry. Jeśli wynik jest inny przesuwasz go na pole Denaci. Z tego pola zawodnicy nie mogą już powrócić, są wyeliminowani z gry.

WINDA

Jeśli trzech zawodników tej samej drużyny znajduje się na sąsiednich polach i do któregoś z nich będzie podawana piłka, mogą wykonać windę. Trener zgłasza wykonanie tego elementu, tzn. zawodnicy, stojący obok kolegi, który ma odebrać piłkę, unoszą go w górę i ułatwiają odebranie piłki. Z windy można skorzystać tylko przy podaniu nogą. Użycie jej powoduje dodanie 2 punktów do rzutu kostkami przy odczytywaniu wyniku z Tabeli Podań.

SĘDZIA NA BOISKU

Rozpoczynając grę w Lidze, należy na środku boiska umieścić sędziego (karta postaci w podstawce). Jego kartę poruszają na zmianę trenerzy na początku każdego etapu. Porusza sędziego drużyna przeciwna do posiadającej piłkę o cztery pola najkrótszą drogą w kierunku gdzie znajduje się piłka. Jeżeli odbita lub rzucona piłka trafi sędziego, wzywa on rzucającego ją zawodnika do siebie (należy przesunąć jego kartę postaci i ustawić obok sędziego). Należy rzucić jedną kostką. Wynik 1, 2 i 3 oczka oznacza, że pomocnik sędziego (ten wielkolud) wymierzył żółtego klapsa i zawodnik został ciężko kontuzjowany. Zdejmij go z boiska i ustaw na polu Ciężko Kontuzjowani Ławki Zawodników. Wynik 4, 5 i 6 – oznacza wymierzenie czerwonego klapsa. Trenerowi nie zostaje nic innego niż zebrać szczątki zawodnika i umieścić je na polu Denaci Ławki Zawodników. Nie miałeś szczęścia chłopie.



SIŁA

Kiedy wykonywany jest manewr stopowania, porównaj siłę obu graczy. Jeśli stoper posiada większy współczynnik, dodaj go do wyniku rzutu kostką. Jeśli zawodnik zatrzymywany ma większy współczynnik, należy odjąć różnicę. Następnie wynik odczytuje się na tabeli.

RZUTY PIŁKĄ

Podania piłki przeprowadza się tak, jak w grze podstawowej. Stosuje się jednak pewne modyfikacje. Każdy rzut modyfikowany jest przez C rzucającego i D odbierającego. Do rzutu dodaje się C dla zawodnika rzucającego i D dla odbierającego (maksymalny zasięg 12 pól).

Zarówno w jednym, jak i w drugim przypadku dodaje się do uzyskanego wyniku współczynnik I wyrażający przemyślenie akcji.

Należy również odjąć 1, gdy zawodnik odbierający lub rzucający znajduje się w Obszarze Przechwycenia przeciwnika.

Jeżeli piłka nie została prawidłowo odebrana, należy sprawdzić gdzie upadła (rozrzut oblicza się od miejsca gdzie miała być odebrana). W tym celu trzeba rzucić jedną kostką, aby sprawdzić jej rozrzut (dokładnie tak, jak w regułach podstawowych).

Wszystkie inne przepisy podane w regułach podstawowych pozostają niezmienione – przynajmniej na razie. Nic nie stoi na przeszkodzie, abyście eksperymentowali, ale wszystkie zmiany należy uzgodnić przed rozpoczęciem gry.

DRUŻYNY SPECJALNE

W Lidze Złotego Kaktusa najwięcej jest drużyn Trolli. Jest to zrozumiałe, przecież to ich tradycyjna gra, a każdy mały Troll dostaje na swoje urodziny kolczastą piłkę. Rodzice dając swemu maleństwu to kłujące cacko marzą, aby właśnie ono było tak wspaniałe i sławne jak legendarny już Zwariowany Zyzy.

ZWALISTE ZAWADIAKI (TROLLE)

– to od najdawniejszych czasów najlepsza drużyna Trolli. Trofeum Złotego Kaktusa zdobywali regularnie tylko w czasach gdy Ligę tworzyły drużyny złożone z samych Trolli. Niestety teraz od wielu już lat nie potrafią się przebić do pierwszej trójki Ligi. Zawodnicy Zawadiaków nie grzeszą inteligencją (jak wszystkie Trolle), ale są twardzi i mają wielkie serce do walki.

	SZ	S	Z	C	D	R	I
atak	+1	4	1	0	0	10	0
stoper	0	5	0	-5	-2	11	-1
podający	+1	3	1	0	0	9	0
odbiór	0	4	0	0	0	9	0

Typowa drużyna Trolli składa się z 8 stoperów, 1 zawodnika ataku i po 1 odbierającym i podającym.

ELFY Z MROKU (ELFY)

– to drużyna, która musiała stoczyć ciężkie boje, by przedrzeć się do górnych pozycji Ligii. Właściwie nikt nie wie, skąd pochodzą, zawsze pojawiają się i znikają w mroku. Są niesamowitym połączeniem wysokiej inteligencji i przyrodzonego wdzięku (och, jak oni biegną przez boisko), zdegenerowanej przemocy i nienawiści do wszystkiego co się na stadionie rusza. W niebezpieczeństwie jest sędzia, a nawet jego pomocnik.

	SZ	S	Z	C	D	R	I
atak	+3	3	4	0	0	8	+4
stoper	+1	4	2	-3	0	9	+1
podający	+3	2	3	+2	+1	7	+2
odbiór	+3	2	4	0	+2	7	+2

Typowa drużyna Ciemnych Elfów składa się z 3 zawodników ataku, 2 stoperów, 3 podających i 3 odbierających.

AGRESYWNE GNATY (SZKIELETORY)

– na ich mecze nie można wprowadzać psów, istnieje też zakaz wywieszania przez kibiców hasła »kości zostały rzucone«. Gnaty nigdy nie należały do czołówki Ligii, ale im na tym po prostu nie zależało. Potrafili podczas bardziej ostrej gry zasypać cały stadion własnymi kośćmi. Trener Agresywniaków ma na meczach pełne ręce roboty, ponieważ jego zawodnicy, którzy odniosą choćby tylko lekką kontuzję, potrafią się rozsypać na drobny pył, który później trzeba poskładać.

	SZ	S	Z	C	D	R	I
podający	+2	1	2	0	0	6	+1
odbierający	+2	1	2	0	0	6	+1

Typowa drużyna Szkieletorów składa się z 6 podających i 5 odbierających.
Zawodnicy ciężko kontuzjowani po zdobyciu Punktu przez którąś z drużyn mogą bez dodatkowych rzutów przesunąć się na pole Lekko Kontuzjowani, a z tego pola na pole Rezerwowi.
Szkieletory, które trafiły na pole Denaci, po zdobyciu punktu przez którąś ze stron, mogą przesunąć się na pole Ciężko Kontuzjowani, gdy ich trener wyrzuci jedną kostką 1, 2 lub 3 oczka.

MORDERCZE BYKI (LUDZIE)

– jedna z najlepszych drużyn Ligii. Dawno temu, jako pierwsza dołączyła do Trolli w walce o Trofeum Kaktusa. Byki są szybkie, twarde i wytrzymałe, i o dziwo, myślą podczas gry. Jest to ewenement w Lidze, ale jakoś dają sobie z tym radę (po prostu próbują zabić w sobie chęć myślenia, ponieważ bardzo przeszkadza im

w grze). W tym celu zakładają na głowy kaski o numer do dwóch za małe. Im bardziej myślący zawodnik, tym mniejszy wkłada kask. Ucisk powoduje, że zawodnicy wkurzają się okrutnie i chcą jak najszybciej skończyć mecz i wreszcie zdjąć to żelastwo z głowy.

	SZ	S	Z	C	D	R	I
atak	+3	3	3	0	0	9	+2
stoper	0	4	1	-5	-1	10	0
podający	+2	2	2	+1	0	8	+1
odbierający	+3	2	3	0	+1	8	0

W skład drużyn Ludzi wchodzi 4 zawodników ataku, 2 stoperów, 3 podających i 3 odbierających.

ZABÓJCZE MUCHOMORY (KRASNOLUDY)

– krasnoludzkie drużyny dość późno dołączyły się do Ligi, jednak od razu udało im się wspiąć do pierwszej trójki. Może gdyby Trofeum było wysadzane drogimi kamieniami, krasnoludy walczyłyby jeszcze lepiej, jednak samo złoto ich nie pociąga. Są twardzi i trudni do pokonania przy stopowaniu, nie grzeszą natomiast szybkością i dobrym odbiorem piłki. Często próbują przemycić na boisko swoją ulubioną broń, topór bojowy, bez którego czują się jak bez ręki.

	SZ	S	Z	C	D	R	I
atak	0	4	1	0	0	10	+1
stoper	0	5	1	-5	-2	10	0
podający	+1	4	1	0	0	10	0

Drużyna Krasnoludzka składa się z 4 zawodników ataku, 4 stoperów i 3 podających.

ZGNIŁE ŁOBUZY (ZOMBIE)

– Najsłynniejsza drużyna Zombie. Nigdy nie opuściła trzech ostatnich miejsc Ligi ZK, ale jest to i tak szczyt ich możliwości. Łobuzy zostały dopuszczone do udziału w rozgrywkach Ligi tylko dzięki zażyłym stosunkom Frediego Krugera (właściciela drużyny) z głównym sponsorem zawodów. Obaj mają wspólne zainteresowania – grają brzytwą po szybie. Zgniłe Łobuzy nie zawiodły swego właściciela i walczyły dzielnie gubiąc przy tym swoje członki (najczęściej gubione są prawe ręce i lewa stopa).

	SZ	S	Z	C	D	R	I
atak	+2	1	2	0	0	6	+1
podający	+2	1	2	+1	0	6	+1
odbierający	+2	1	2	0	+1	6	+1

Drużyna Zombie składa się z 2 atakujących, 5 podających i 6 odbierających. Zawodnicy, którzy w wyniku stacia powinni trafić na pole Denaci, jako żywe trupy, automatycznie trafiają na pole Ciężko Kontuzjowani. Z tego pola zawodnicy mogą przejść bez dodatkowych rzutów na kolejne pola Lekko Kontuzjowani i Rezerwowi (Ławki Zawodników) po uzyskaniu przez którąś z drużyn Punktu.

PODSTĘPNE PYSKI (ORKI)

– to jedna z najlepszych drużyn Ligii. Walczą, bo po prostu lubią, to ich żywioł. W trakcie gry kalkulują na zimno, ilu przeciwników trzeba wyeliminować z gry, aby jak najszybciej osiągnąć zwycięstwo. Są szybcy, zwinni i silni i mają jeszcze coś — oni po prostu kochają wygrywać.

	SZ	S	Z	C	D	R	I
atak	+4	4	3	0	0	10	+2
stoper	+1	4	1	-3	-1	10	0
podający	+2	4	3	+1	0	9	+1
odbierający	+2	4	3	0	+1	9	0

Ich drużyna składa się z 4 zawodników ataku, 3 stoperów, 2 podających i 2 odbierających.

ZIELONE PASKUDY (GOBLINY)

– nazwa drużyny świetnie oddaje ich zachowanie na boisku. Paskudy za-

chowują się faktycznie paskudnie. Nie słuchają uwag trenera i tworzą tylko jedną formację, którą nazywają wdzięcznie »libero«.

	SZ	S	Z	C	D	R	I
libero	+2	3	3	+1	0	10	+1

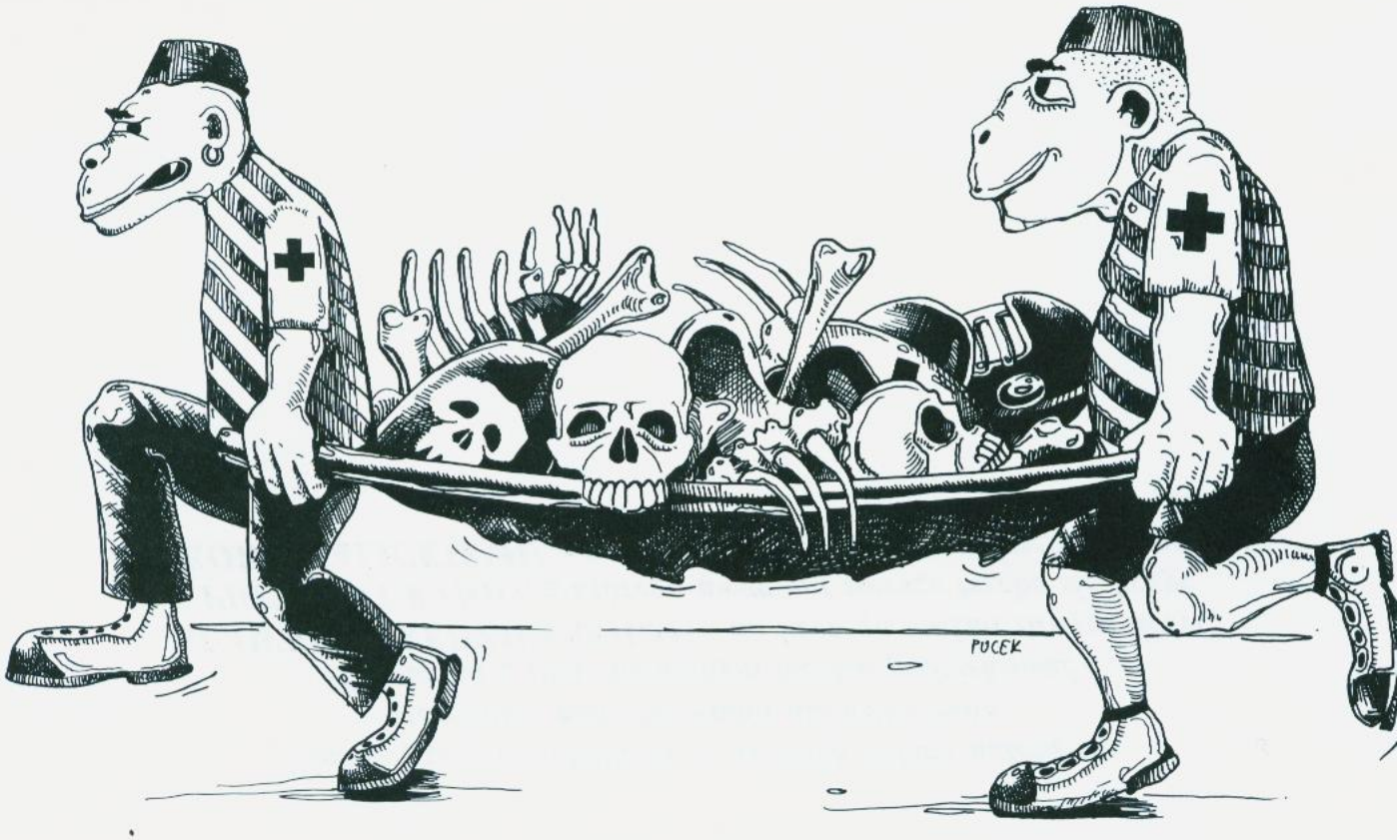
WŚCIEKLI SZALEŃCY (GOULE)

– nazwano ich wściekłymi, bo faktycznie już wychodząc na boisko są wściekli przede wszystkim na siebie. Wściekają się, gdy muszą rzucić lub złapać piłkę, a jeszcze bardziej, kiedy mają wrzucić ją z autu.

Natomiast gdy mają zejść z boiska po skończonym meczu, szaleją z radości, że wreszcie nie muszą się wściekać.

	SZ	S	Z	C	D	R	I
atak	+3	2	2	0	0	9	+1
stoper	+1	3	1	-5	-1	10	0
podający	+2	1	2	+1	0	8	+1
odbierający	+2	1	2	0	+1	8	0

Drużyna Gouli składa się z 3 zawodników ataku, 3 stoperów, 3 podających i 2 odbierających.



POZA TYM GRA JEST WASZA!
DOBREJ ZABAWY!

Dlatego, że gra rodziła się w wielkich bólach należą się
szczególne podziękowania dla kilku osób.
W związku z tym chciałabym bardzo podziękować
SŁAWKOWI KĘDZIERSKIEMU, na którego można zawsze liczyć,
PIOTROWI RYNIO, z którego uwagami zawsze trzeba się liczyć
i EDKOWI MALICKIEMU, za cierpliwość i to, że z nami jeszcze wytrzymuje.
AUTOR

Autor gry — Katarzyna Makowska
Projekty graficzne — Piotr Łukaszewski
Ilustracje — Piotr Pucek
Testowanie — Piotr Rynio
Wydawca — BPiRF „SFERA"
02-513 Warszawa ul. Madalińskiego 21 m 37 tel. 49-71-21
Skład — ComSet Warszawa ul. Lwowska 2 m 13 tel. 25-70-13