

Pablo Martínez Peón

Kapitan TSUBASA

Gra karciana



Obejrzij
video-
instrukcję!



WPROWADZENIE

Pamiętasz komiks oraz kultowy serial animowany „Kapitan Tsubasa”? Teraz możesz być nie tylko biernym widzem, ale również uczestniczyć w jego pasjonującej akcji! Przed tobą najważniejszy mecz roku: **N**ankatsu vs. **T**oho.

Nadszedł finał Krajowych Mistrzostw Szkół Średnich. Wcielił się w nim w rolę trenera **N**ankatsu, drużyny Tsubasy Ōzory, lub dowodzonego przez Kojirō Hyugę zespołu **T**oho.

Celem gry jest strzelenie większej liczby goli niż drużyna przeciwna. Jeśli mecz zakończy się remisem, rozpocznie się dogrywka. Jeśli po jej zakończeniu na tablicy wyników wciąż widnieć będzie remis, tytułem mistrzowskim zostaną uhonorowane obie drużyny.

ELEMENTY GRY



24 karty początkowe
12 dla **N**ankatsu i 12 dla **T**oho
Oznaczone srebrnym tłem
pod nazwą



8 kart motywacji
4 dla **N**ankatsu i 4 dla **T**oho
Oznaczone złotym tłem
pod nazwą



26 kart meczu
13 z  i 13 z 



8 kart zmęczenia



6 kart **specjalnych strzałów**
3 dla **N**ankatsu i 3 dla **T**oho



6 kart **specjalnych obron**
3 dla **N**ankatsu i 3 dla **T**oho

2



2 żółte / czerwone kartki



8 kart transferów



2 sześciocienne kostki
1 dla **N**ankatsu i 1 dla **T**oho

 Symbole **N** / **T** mają wartość 6

30 żetonów akcji
15 dla **N**ankatsu i 15 dla **T**oho
5 żetonów **strzału**, 5 **podania**, 5 **obrony**



1 znacznik **posiadania piłki**

1 gwizdek do oznaczania, kto
jest przy piłce



1 tablica wyników do liczenia goli



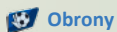
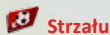
PRZYKŁADOWA KARTA

- 1 Talia, do której należy karta:



- 2 Wartość motywacji lub transferu

- 3 Wartości:



- 4 Nazwa karty

Karty początkowe

Karty motywacji

Karty meczu /
transferu

3

- 5 Opcjonalna zdolność 1

- 6 Opcjonalna zdolność 2

- 7 Obowiązkowa akcja,
którą trzeba wykonać po
skorzystaniu ze zdolności 1



PRZYGOTOWANIE DO MECZU

T

5x 5x 5x

5 4

Stos kart odrzuconych Toho

Talia kart Toho

Przygotowanie Toho

4

Miejsce na obszar gry Toho

Boisko

1

4 odkryte karty

Talia kart meczu

Miejsce na obszar gry Nankatsu

2

N

4

5x 5x 5x

5

Stos kart odrzuconych Nankatsu

Talia kart Nankatsu

Przygotowanie Nankatsu

3

4 N

- 1 Podzielcie karty meczu na talie pierwszej oraz drugiej połowy. Przetasujcie obie trzynastokartowe talie osobno i z każdej usuńcie losowo po jednej karcie, umieszczając je w pudełku (bez podglądania!).

Umieścić (zakrytą) talię pierwszej połowy pomiędzy oboma trenerami i odkryć pierwsze 4 karty, umieszczając je po jednej stronie talii i tworząc w ten sposób boisko. Talię drugiej połowy położyć na razie poza obszarem gry.

- 2 Umieścić karty zmęczenia i żółte/czerwone kartki (oraz wszelkie karty dotyczące zasad zaawansowanych opisanych w dalszej części instrukcji - jeśli zamierzacie z nich korzystać) w zasięgu ręki obu trenerów.
- 3 Każdy trener bierze po 5 żetonów akcji każdego typu (**strzału**, **podania** i **obrony**) i tworzy z nich swój zapas żetonów.
- 4 Każdy trener bierze swoje karty **specjalnych strzałów** oraz **obron** i umieszcza je obok swojego obszaru gry.
- 5 Każdy trener tasuje początkowe 12 kart swojej drużyny (11 zawodników, 1 kibica) i umieszcza je zakryte przed sobą, tworząc w ten sposób swoją talię, z której dobierać będzie karty podczas gry.

PIERWSZY MECZ

Dla uproszczenia i przyspieszenia rozgrywki lub jeśli zamierzacie grać z dziećmi:

Usuńcie z talii kart meczu następujące karty (oznaczone białą gwiazdką):



Pierwsza połowa

Kontrola i napór

Dobra rada od Kōzō
i Roberto

Pogoń za tytułem

Znakomita parada

Druga połowa

Kontrola i napór

Motywacja
reprezentacyjna

Faul

Zmiana

Usuńcie również karty kibiców obu drużyn oraz karty zmęczenia.



5

Dalsze przygotowanie do gry odbywa się zgodnie z instrukcjami ze strony 4.



ROZGRYWANIE MECZU

Podczas gry trenerzy zmierzają się ze sobą w meczu, składającym się z dwóch połów oddzielonych przerwą, rozgrywając rundy w następującym porządku: faza dobierania, faza ataku, faza strzału/podania i faza odrzucania.

ROZPOCZĘCIE



Aby określić, kto będzie przy piłce na początku meczu, wykonajcie rzut znacznikiem posiadania piłki tak, jak zwykle sędzia rzuca monetą na początku prawdziwego spotkania piłkarskiego. Drużyna, której herb wypadnie, decyduje, czy sama rozpocznie rozgrywkę, czy odda piłkę przeciwnikowi.



Trener, którego drużyna rozpoczyna, otrzymuje znacznik posiadania piłki i umieszcza go w swoim obszarze gry. Ten trener nazywany będzie trenerem atakującym.

Dodatkowo, trener ten umieszcza w swoim obszarze gry gwizdek, aby zaznaczyć, że rozpoczął on pierwszą połowę.

Trener, którego drużyna aktualnie nie jest przy piłce, jest nazywany trenerem **broniącym**.

6

PIERWSZA POŁOWA

Obie połowy meczu rozgrywa się w ten sam sposób: każda trwa 6 rund, rozgrywanych kolejno dopóki nie skończą się karty meczu oraz doliczony czas gry.

Struktura rundy:

FAZA DOBIERANIA

Obaj trenerzy dobierają karty ze swoich talii do momentu, gdy będą mieć w ręce po 4 karty (nie pokazując ich przeciwnikowi). Jeśli zabraknie kart w talii, należy dobrać tyle kart, ile jest dostępnych, a następnie przetasować stos kart odrzuconych i stworzyć z niego nową talię, z której dobiera się dalej karty, tak aby mieć ich w ręce 4.



Jeśli rozpoczynasz rundę z 4 lub więcej kartami pozostałymi z poprzedniej rundy, nie dobierasz nowych.

Trener broniący dobiera na rękę jedną z 4 odkrytych kart meczu znajdujących się na boisku lub, jeśli woli, wierzchnią (zakrytą) kartę z talii meczu, tak aby w sumie posiadać na ręce 5 kart.

Trener atakujący dobiera na rękę jedną z pozostałych odkrytych kart meczu z boiska lub wierzchnią kartę z talii meczu.

FAZA ATAKU

Rozpoczynając od trenera atakującego, obaj trenerzy na zmianę wykonują poniższe 2 kroki w podanej kolejności:

1. Trener musi wybrać jedną z dwóch opcji:

- Umieścić 1 kartę z ręki w obszarze gry przed sobą (odkrytą). Trener może skorzystać z dowolnych zdolności opcjonalnych opisanych na zagranej karcie, ale nie można skorzystać ze zdolności opcjonalnych z kart zagranych w poprzednich turach.
- Spasować. Gracz nie zagrywa żadnych kart z ręki w swojej turze i zachowuje je na przyszłą rundę.



Jeśli zdecydujesz się spasować, do końca rundy nie możesz już zagrywać żadnych kart.

2. Policzcie karty zagrane przez obu trenerów w ich obszarach gry. Jeśli zagrano łącznie mniej niż 9 kart, swoją turę rozgrywać będzie teraz trener przeciwny, który również wykonuje 2 kroki fazy ataku. Jeśli zagrano już 9 kart, przejdźcie do zakończenia fazy ataku.



Dziesiąta karta nigdy nie może zostać zagrana, nawet jeśli pozwala na to zdolność innej karty.

ZAKOŃCZENIE FAZY ATAKU:

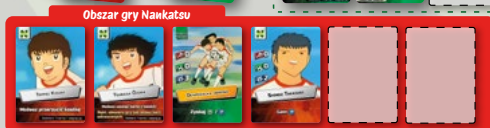
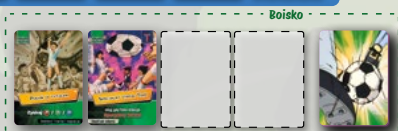
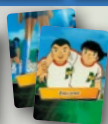
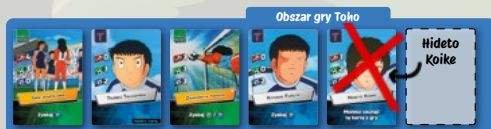
Faza ataku kończy się, gdy obaj trenerzy spasują lub gdy w obu obszarach gry znajduje się w sumie 9 kart. Karty usunięte w trakcie trwania tury nie liczą się do tego limitu.



Jeśli któraś z 9 kart zostanie usunięta, gra trwa dalej do momentu, aż w OBSZARACH GRY nie znajdzie się znów dokładnie 9 kart.

7

T
Magdalena



N

Piotr

Przykład zakończenia fazy ataku:

Magdalena zagrywa Hideto Koike jako swoją piątą kartę. Tym samym w obszarach gry obu trenerów znajduje się łącznie 9 kart. Teraz Magdalena decyduje się usunąć kartę z gry przy użyciu opcjonalnej zdolności Hideto (Możesz usunąć tę kartę z gry). W wyniku tego działania w obu obszarach gry pozostaje 8 kart i teraz to Piotr będzie miał możliwość zagrać dziewiątą kartę lub spasować.

Ważne zasady dotyczące fazy ataku:

- Trener, który zagrał daną kartę, może wybrać, czy używa **zdolności opcjonalnych**, czy nie. W zależności od sytuacji skorzystanie z nich nie zawsze będzie możliwe.
- Niektóre **opcjonalne zdolności** kart pozwalają dołożyć żetony **strzału**, **podania** lub **obrony** z zapasów do puli gracza, aby potem wykorzystać je w fazie **strzału/podania**.
- **Opcjonalne zdolności** kart muszą zostać użyte w tej samej turze, w której karty zostały zagrane. Nie można z nich skorzystać później.



Wyjątek: zdolności bramkarzy oraz zdolność przerzucenia kostki mogą zostać użyte pod koniec fazy **strzału/podania, aby spróbować zmienić jej rezultat.**

- Faza ataku może się zakończyć zanim w obszarach gry znajdzie się 9 kart, jeśli obaj trenerzy spasują lub zostanie użyta odpowiednia **zdolność opcjonalna**.

FAZA STRZAŁU/PODANIA

Aby wygrać rundę, należy osiągnąć najwyższą łączną liczbę punktów w 3 krokach opisanych poniżej:

1. WARTOŚCI AKCJI NA KARTACH:

Drużyna **broniąca**: wykonuje tylko akcję **obrony** i sumuje wartości **obrony**  kart w swoim obszarze gry.

Drużyna **atakująca**: sumuje wartości **strzału**  lub **podania**  i decyduje którą akcję wykonać, porównując jej ostateczną wartość z wartością **obrony** drużyny przeciwnej.

8

2. **ŻETONY AKCJI**: zaczynając od gracza **atakującego**, obaj trenerzy decydują, czy użyją swoich dostępnych żetonów, by wzmocnić swoje akcje **strzału**  lub **podania**  oraz **obrony** . Każdy użyty żeton wart jest +1. Żetony nie są wymienne, co oznacza, że np. żeton **strzału** nie może zostać użyty do podniesienia wartości **obrony**.
3. **RZUT KOSTKĄ**: Obaj trenerzy jednocześnie rzucają swoimi kostkami i dodają wyrzucone wyniki do sumy wartości swoich akcji.

Drużyna z wyższą ostateczną wartością zostaje zwycięzcą rundy. W przypadku remisu za zwycięzcę uważa się drużynę **atakującą**.

Opcjonalne zdolności kart mogą zmienić wynik fazy **strzału/podania**, jeśli odpowiednia karta została zagrana w tej rundzie.



- **TEPPEI KISUGI / TAKESHI SAWADA** - Pozwalają w tej rundzie ponownie wykonać rzut kostką (przerzucić ją) lub jeszcze raz skorzystać ze zdolności bramkarza (jeśli wciąż jest w grze).



- **YŪZŌ MORISAKI / KEN WAKASHIMAZU** - Jeśli jesteś graczem **broniącym** i przegrałeś fazę **strzału/podania**, możesz spróbować obronić **strzał**.

OKREŚLENIE WYNIKU:

- Jeśli z powodzeniem wykonałeś akcję **strzału**, zdobywasz GOLA i oddajesz znacznik posiadania piłki drużynie przeciwnej - teraz ona będzie atakować.
- Jeśli z powodzeniem wykonałeś akcję **podania**, zostajesz w posiadaniu piłki.
- Jeśli z powodzeniem wykonałeś akcję **obrony**, przejmujesz znacznik posiadania piłki od przeciwnika. Teraz będziesz trenerem atakującym.



9

Przykład określenia wyniku:

1°. Magdalena jest trenerem Toho i graczem broniącym.

Sumuje wartości **obrony** Toho: $0+2+3+2=7$, dodając do siebie liczby obok symbolu na swoich kartach.

2°. Piotr jest trenerem Nankatsu i graczem atakującym.

Sumuje wartości **strzału** Nankatsu : $1+3+0+0=2$.

Sumuje wartości **podania** Nankatsu : $1+4+0+1=2=4$.

Piotr musi zdecydować, czy **strzela**, czy **podaje**. Ponieważ jego wartość **podania** jest wyższa niż **strzału**, decyduje się **podawać**.

3°. Gracze wydają żetony:

Piotr, mimo że posiada 5 żetonów **podania** , decyduje się wydać tylko 3. $\rightarrow 4+3=7$.

Magdalena decyduje się wydać 1 ze swoich żetonów **obrony** . $7+1=8$.

4°. Teraz każdy trener rzuca kostką i dodaje wyrzuconą wartość do wcześniej obliczonej sumy.

Piotr wyrzuca 3, co daje ostateczny wynik $7+3=10$.

Magdalena wyrzuca aż 6, więc jej ostateczny wynik to $8+6=14$.

5°. Po wykonaniu wszystkich poprzednich kroków, ostateczna wartość **obrony** Toho jest wyższa niż wartość **podania** Nankatsu, więc Toho przejmuje posiadanie piłki i staje się drużyną atakującą.

FAZA ODRZUCANIA:

1. Obaj trenerzy odrzucają wszystkie zagrane w tej rundzie karty na swoje stosy kart odrzuconych.
2. Jeśli w talii kart pierwszej połowy meczu znajdują się jeszcze jakieś karty, odkrywajcie je tak, by na boisku znów znalazły się 4 karty.



Nowa runda rozpoczyna się od fazy dobierania (str.6).

DOLICZONY CZAS GRY:

Gdy z boiska zostają dobrane dwie ostatnie karty meczu, natychmiast rozpoczyna się **doliczony czas gry**.

Rozgrywka toczy się do momentu, aż drużyna **atakująca** straci posiadanie piłki lub strzeli gola. Zakończy to pierwszą połowę meczu.

Jeśli drużyna **atakująca** z powodzeniem wykona akcję **podania**, kolejne rundy będą rozgrywane bez żadnych nowych kart meczu, zatem każda z drużyn będzie używać tylko 4 kart dobranych ze swoich talii.

10

PRZERWA

Po pierwszej połowie meczu rozpoczyna się **przerwa**. Każdy trener przetasowuje swoją talię kart, łącząc karty, które pozostały mu w ręce na koniec pierwszej połowy, z tymi ze stosu kart odrzuconych. Trenerzy zachowują uzyskane wcześniej żetony **strzału**, **podania** i **obrony**.



Karty z talii pierwszej połowy meczu, które nie zostały usunięte z gry, ponownie wejdą w skład talii obu drużyn podczas drugiej połowy.



DRUGA POŁOWA

Drużyna, która zaczynała pierwszą połowę, będzie teraz drużyną broniącą, a drużyna przeciwna rozpocznie rundę. Gra skończy się wraz z zakończeniem doliczonego czasu drugiej połowy.

ZWYCIĘSTWO W MECZU

Gracz, który zdobył więcej goli do końca drugiej połowy meczu, wygrywa grę. W przypadku remisu rozpoczyna się **dogrywka**.

DOGRYWKA

Na potrzeby dogrywki każdy z trenerów **przetasowuje swoje karty, tworząc nową talię**, i rozpoczyna rundę, w której nie dobiera się żadnych nowych **kart meczu**. Każda drużyna ma do dyspozycji tylko 4 karty w ręce.



W dogrywce **limit zagranych w rundzie kart wynosi 7** (zamiast 9).

Dogrywka składa się z 2 połów po **2 rundy** każda. Tak jak w przypadku pierwszej i drugiej połowy meczu, w ostatniej rundzie każdej z połów dogrywki trener **atakujący** gra dopóki nie strzeli gola lub nie straci piłki.



Porada: Używajcie żetonu gwizdka, by zaznaczyć którą połowę gry obecnie rozgrywacie.

Trener, który będzie w dogrywce **atakować** jako pierwszy, wybierany jest losowo.

Jeśli na koniec dogrywki wciąż utrzymuje się remis, obaj trenerzy wygrywają Krajowe Mistrzostwo Szkół Średnich.



INNE ZASADY GRY

KARTY SPECJALNE

ŻÓŁTA / CZERWONA KARTKA



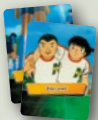
Jeśli trener otrzyma żółtą kartkę, musi umieścić ją w swoim **obszarze gry** i pozostawić ją tam do końca rozgrywki, stosując określone na karcie kary podczas każdej rundy, w tym tej, w której ją otrzymał.

Żółta kartka może zostać usunięta przy pomocy **opcjonalnej zasady** karty **ZMIANA**. Gdy drużyna otrzyma drugą żółtą kartkę podczas gdy pierwsza wciąż jest w grze, kartę odwraca się na stronę z czerwoną kartką, która będzie działać już do końca meczu.



Te karty **nie** wliczają się do limitu 9 kart możliwych do zagrania w trakcie rundy.

KARTA ZMĘCZENIA



Karta zmęczenia może zostać zagrana jak każda inna karta, ale nie posiada ona zasad **opcjonalnych** ani żadnych wartości akcji.

Karta ta **wlicza** się do limitu 9 kart możliwych do zagrania w trakcie rundy.

12



KONTROLA I NAPÓR

Gdy atakujący trener skorzysta z **opcjonalnej zasady** tej karty, wszystkie karty aktualnie znajdujące się w obu obszarach gry trafiają na odpowiednie stosy kart odrzuconych.

Trener atakujący natychmiast wykonuje akcję **podania**, utrzymując się w posiadaniu piłki i rozpoczynając nową rundę.



Po wykorzystaniu zasady **opcjonalnej** ta karta zostaje usunięta z gry i umieszczona z powrotem w pudełku.

YŪZŌ MORISAKI / KEN WAKASHIMAZU (BRAMKARZE)



W odróżnieniu od pozostałych, zdolności tych kart mogą zostać użyte tylko gdy Yūzō Morisaki / Ken Wakashimazu znajduje się w obszarze gry drużyny **broniącej**.



Jeśli drużyna **atakująca** zdobyła gola, drużyna **broniąca** będzie mieć jeszcze jedną, ostatnią szansę, by próbować obronić się poprzez rzut kostką.

Jeśli na kostce wypadnie 1, bramkarz łapie piłkę i przejmuje **posiadanie piłki**. Jeśli wypadnie 2 lub 3, bramkarz wybija piłkę na **rzut różny**, a drużyna atakująca utrzymuje się w **posiadaniu piłki**. Jeśli wypadnie 4, 5 lub 6, drużyna atakująca zdobywa gola.

KONTUZJA



Trener, który użyje tej karty, natychmiast odrzuca jedną losową kartę z **ręki przeciwnika** i umieszcza ją na jego stosie kart odrzuconych.

SPECJALNE STRZAŁY I OBRONY



SPECJALNY STRZAŁ

Ta **zdolność opcjonalna** może zostać użyta tylko przez trenera drużyny atakującej, oznaczonej na danej karcie.

Jeśli atakujący trener użyje **zdolności opcjonalnej** tej karty, karty z obszarów gry obu trenerów trafiają na odpowiednie stopy kart odrzuconych i wykonuje się **strzał specjalny**.



Po wykorzystaniu zasady opcjonalnej ta karta zostaje usunięta z gry.

Aby wykonać **specjalny strzał**, trener atakujący w tajemnicy wybiera jedną ze swoich 3 kart **specjalnych strzałów**, podczas gdy trener **broniący** w tajemnicy wybiera jedną ze swoich 3 kart **specjalnych obron**. Tych kart nigdy się nie usuwa z gry - za każdym razem, gdy wykonywany jest specjalny strzał, obaj trenerzy mają do dyspozycji po 3 karty.

Obaj trenerzy jednocześnie odkrywają wybrane karty i sprawdzają, czy trenerowi **broniącemu** udało się obronić strzał trenera atakującego.

Jeśli karta wybrana przez trenera **broniącego** przedstawia obronę, która blokuje strzał wybrany przez trenera atakującego, trener **broniący** przejmuje **posiadanie piłki**. Jeśli obrona jest nieudana, trener atakujący zdobywa gola i przekazuje przeciwnikowi **posiadanie piłki**.

Przykład rozpatrzenia strzału specjalnego:

Magdalena, która jest atakującym graczem, zagrywa kartę **strzału specjalnego Toho**.

W tajemnicy wybiera kartę **Tygrysia przewrotka!**

Piotr w tajemnicy wybiera kartę **Ryō blokuje tygrysi strzał!**



Obaj gracze jednocześnie odkrywają swoje karty i ponieważ trener **Nankatsu** nie zagrał karty blokującej **Tygrysia przewrotkę** (tylko zwykły **Tygrysi strzał**), **Toho** zdobywa gola. Teraz **Nankatsu** wejdzie w posiadanie piłki i będzie drużyną atakującą.



Wskazówka: aby łatwiej rozstrzygnąć o powodzeniu **strzału specjalnego**, popatrz na nazwy i/lub kolor tła obu kart.

ZASADY ZAAWANSOWANE

KARTY MOTYWACJI

W dowolnym momencie meczu trener może zmotywować jednego lub więcej zawodników, których karty zostały zagrane w tej rundzie, wydając żetony wskazane w prawym górnym rogu karty zawodnika.

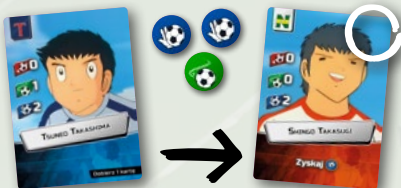
Po opłaceniu kosztu w żetonach karta znajdująca się w obszarze gry zostaje zastąpiona odpowiednią kartą zmotywowanego zawodnika.

Od teraz można używać wartości nowej karty (zmotywowanego zawodnika) oraz jej zdolności opcjonalnych.

Przykład motywacji

T

Magdalena



Magdalena decyduje się zmotywować Tsuneo Takashimę, musi więc wydać 2 żetony **obrony** i 1 żeton **podania** (wskazane w prawym górnym rogu jego karty).

Usuwa z gry podstawową kartę Tsuneo Takashimy i umieszcza ją w pudełku, zagrywając w jej miejsce w swoim obszarze gry kartę w wersji zmotywowanej.

Ponieważ Tsuneo Takashima właśnie został zagrany, Magdalena będzie mogła teraz skorzystać z **opcjonalnej zdolności** nowej karty.

GWARANTOWANY SUKCES

Zasada opcjonalna: Jeśli podczas fazy **strzału/podania** jeden z trenerów wyrzuci na kostce 6, a drugi 1, trener, który wyrzucił 6, kończy swoją akcję sukcesem niezależnie od całkowitej sumy wartości kart, żetonów i rzutu.

Aby powstrzymać gwarantowany sukces przeciwnika lub samemu go osiągnąć, trener może przerzucić kostkę, jeśli w grze jest TEPPEI KISUGI / TAKESHI SAWADA i zostanie użyta jego **zdolność opcjonalna**.



TRANSFERY

W grze występuje kilku zawodników, którzy w animowanym pierwowzorze nie grali w finale Mistrzostw Szkół Średnich pomiędzy **N**ankatsu i **T**oho. Istnieje jednak możliwość włączenia ich do składu na wasz własny mecz finałowy!

Aby to zrobić, przetasujcie talię transferów, odkryjcie z niej 4 wierzchnie karty i umieśćcie je na stole, w zasięgu wzroku obu trenerów. Pozostałe karty transferów odłóżcie do pudełka - nie będą brały udziału w rozgrywce. Odkryte karty zawodników są dostępne dla obu trenerów.

Transferu do drużyny dokonuje się poprzez opłacenie zaznaczonego w prawym górnym rogu karty kosztu w żetonach **strzału**, **podania** lub **obrony**. Można to zrobić w dowolnym momencie swojej tury.

Istnieją dwa typy kart transferów:



Bramkarze (Taichi Nakanishi i Genzo Wakabayashi). Muszą zastąpić innego bramkarza, który już znajduje się w grze.



Zawodnicy z pola (Shun Nitta, Jun Misugi, Hikaru Matsuyama, Kazuo i Masao Tachibana, Hiroshi Jito oraz Tarō Misak). Te karty nie zastępują innych kart zawodników. Dokłada się je po prostu do obszaru gry dopóki nie zostanie osiągnięty limit 9 kart, w którym to przypadku transferu nie można dokonać.

15

TWÓRCY GRY

Autor: Pablo Martínez Peón

Opracowanie graficzne: **PIF** ESTUDIO



PIF GAMES

B&R360
BRANDS & RIGHTS 360

 **ENOKI FILMS CO., LTD.**

WERSJA POLSKA

Tłumaczenie: Piotr Żuchowski

Redakcja: Magdalena Włodarczyk

Skład: Przemysław Kasztelaniec

Lucrum Games Sp. z o.o.

ul. Gazownicza 21A

43-300 Bielsko-Biała

www.lucrumgames.pl



LUCRUM
GAMES®

PRZEBIEG ROZGRYWKI

1 FAZA DOBIERANIA

- Każdy trener dobiera karty ze swojej talii do chwili, gdy ma 4 karty w ręce.
- Rozpoczynając od trenera **broniącego**, obaj trenerzy dobierają po 1 karcie z boiska lub 1 losową kartę z wierzchu talii kart meczu.

2 FAZA ATAKU

- Rozpoczyna trener **atakujący**, potem gra się na zmianę:
 1. Zagrywanie kart dopóki w obu obszarach gry nie znajdzie się ich w sumie 9 lub
 2. Pas (jeśli spaszujesz, nie możesz zagrywać więcej kart w tej rundzie).

3 FAZA STRZAŁU/PODANIA

- Trenerzy sumują swoje wartości **strzału**  / **podania**  oraz **obrony** .
- Gracz **atakujący** wybiera, czy oddaje **strzał** , czy **podaje** .
- Najpierw trener **atakujący**, a potem **broniący**, deklarują, czy będą dodatkowo wydawać żetony akcji.
- Obaj trenerzy równocześnie rzucają kostkami.
- WYNIK: Dodajcie wartości kart + wydanych żetonów + rzutu kostką (w przypadku remisu wygrywa gracz **atakujący**).

16

	Wygrywa atakujący	Wygrywa broniący
PODANIE	Zachowuje posiadanie piłki	Przejmuje posiadanie piłki
STRZAŁ	GOL	Przejmuje posiadanie piłki

4 FAZA ODRZUCANIA

- Odrzuca się zagrane karty i wykorzystane żetony.

WYJAŚNIENIE ZDOLNOŚCI OPCJONALNYCH

- **Usun kartę z gry** - karta zostaje odłożona do pudełka.
- **Odrzuć kartę** - karta zostaje odłożona na stos kart odrzuconych swojego posiadacza.
- **Zagraj kartę** - weź kartę z ręki, umieść ją w obszarze gry swojej drużyny i wybierz, czy chcesz skorzystać z jej **zdolności opcjonalnych**.
- **Zyskaj**  /  zyskaj jeden żeton **strzału** lub jeden żeton **podania**.
- **Zyskaj**    zyskaj po jednym żetonie każdego typu.
- **Zyska 2x**  /   zyskaj 2 żetony (w dowolnej kombinacji typów: **strzału**, **podania** lub **obrony**).