

# KLUB PIŁKARSKI

## ZASADY GRY



**ROZWIJAJĄCA GRA PLANSZOWA**



Po rozpakowaniu należy sprawdzić zawartość z listą zawartości pudełka umieszczoną poniżej lub na tylnej stronie pudełka. W razie niezgodności prosimy o kontakt: [info@gramwin.eu](mailto:info@gramwin.eu)

## **Zasady bezpiecznego użytkowania**

### **Ostrzeżenia:**

- Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.
- Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.
- Konieczność nadzoru przy zabawie osoby dorosłej.
- Opakowanie nie jest częścią zabawki.
- Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

## **ZASADY GRY „KLUB PIŁKARSKI”**

### **Opis oraz cel gry**

„Klub piłkarski” to ekscytująca sportowo-ekonomiczna gra planszowa, która wprowadzi graczy w świat rozgrywek piłkarskich, pozwoli każdemu wykazać swoje strategiczne, taktyczne oraz matematyczne umiejętności. W rozgrywce może uczestniczyć od 2 do 4 graczy, którzy będą mieli okazję poczuć się jak prawdziwi menadżerowie klubów piłkarskich. Każdy będzie mógł rozwijać swój zespół, udoskonalać stadion i sztab trenerski, organizować transfery piłkarzy i, oczywiście, przeprowadzać mecze piłkarskie, w trakcie których piłkarze danego zespołu będą doznawali kontuzji, otrzymywali żółte i czerwone kartki, co z pewnością stworzy efekt autentyczności. Za rozwój drużyny i udane mecze gracz będzie otrzymywał zysk oraz punkty rankingowe dla swojego klubu, które są niezbędne do zwycięstwa w grze. Scenariusz gry zakłada przeprowadzenie dwóch mistrzostw piłkarskich między uczestnikami, w rezultacie których ten, kto zbierze największą liczbę punktów rankingowych, wygrywa grę.

### **Komponenty gry**

Indywidualne plansze do gry – 4 szt.; plansza informacyjna – 1 szt.; karty piłkarzy – 100 szt.; żetony piłkarzy – 100 szt.; karty wirtualnych drużyn – 12 szt.; banknoty pieniężne: 10 000 – 16 szt., 50 000 – 16 szt., 100 000 – 16 szt., 200 000 – 16 szt.; żetony-markery treningu – 12 szt.; żetony-markery charakterystyk zawodników – 20 szt.; żetony-markery wyników meczu – 48 szt.; kostka do gry – 1 szt.

### **Opis planszy do gry**

Każdy gracz używa swojej indywidualnej planszy od początku do końca gry. W górnej części planszy jest umieszczona potrójna skala treningów, która składa się z trzech linii odpowiadających pozycjom piłkarzy. Pomarańczowa linia odpowiada obrońcom, fioletowa – pomocnikom, brązowa – napastnikom. Na tych liniach uczestnicy gry będą odzwierciedlać żetonami poziomy treningu swoich piłkarzy. Nad skalą są zaznaczone trzy poziomy trenerów. Trener 1-go poziomu może podnieść poziom gry piłkarzy do wartości „6”, trener 2-go poziomu - do wartości „12”, zaś trener 3-go poziomu – do maksymalnej wartości „20”.

Poniżej skali treningów po obwodzie jest umieszczona skala rankingowa klubu od 1 do 40. Na niej gracze będą oznaczać markerem pozycję rankingową, którą będą starali się podwyższać w trakcie gry.

Na indywidualnej planszy do gry są także umieszczone wskaźniki trzech parametrów klubu gracza. Są to: Stadion, Sklep z akcesoriami oraz Trener. Każdy z parametrów jest udoskonalany oraz może sięgać trzeciego poziomu. Naprzeciwko każdego wskaźnika parametrów zespołu są zaznaczone trzy koła. Wskazane są w nich kwoty, które trzeba zapłacić w celu udoskonalenia odpowiedniego poziomu parametru. Pod kołami z kwotami są wskazane zyski, które zdobywa gracz osiągając dany poziom parametru zespołu. Wartości poniżej parametru Trenera (+2;+3;+4) wskazują, o ile wzrasta poziom umiejętności zawodników grających na konkretnej pozycji po treningu.

Do oznaczenia piłkarzy, którzy otrzymali żółte i czerwone kartki służą dwa pola o odpowiednich kolorach. Na nich uczestnicy ustawiają żetony z numerami piłkarzy. Oprócz tego, na planszy znajdują się warianty schematów dla taktyk, które gracze będą wykorzystywali w grze. Taktyce „Kontratak” (KA) odpowiadają dwa schematy: 5-4-1 i 5-3-2. Taktyce „Atak skrzydłowy” (ASK) – 4-3-3 i 3-4-3. Odpowiednio, taktyce „Atak środkowy” (AŚr) – 4-5-1 i 3-5-2. Strzałki pokazują, która z taktyk nad którą dominuje, mianowicie: KA dominuje nad ASK, ASK dominuje nad AŚr oraz AŚr ma pierwszeństwo nad KA.

### **Opis planszy informacyjnej**

W lewej części planszy informacyjnej jest umieszczona tabela wyników meczu, w której uczestnicy zaznaczają wyniki rozegranych meczów. Gra zawiera 48 żetonów-markerów, za pomocą których są zaznaczane zwycięstwa, porażki i remisy. 24 żetony w żółtym kolorze należy umieścić w odpowiednich komórkach tabeli w przypadku remisów. Ponadto jest po 12 żetonów zielonego i czerwonego koloru: zielone należy umieścić w przypadku zwycięstwa dla pierwszego zespołu, zaś czerwone w przypadku porażki dla drugiego.



Pod tabelą wyników jest przedstawiony kalendarz mistrzostw, który składa się z 6 rund. Zgodnie z nim uczestnicy będą przeprowadzali mecze. Obok znajduje się harmonogram etapów gry, według którego prowadzony jest cykl gry. W prawej części planszy jest umieszczona „Ruletka”, za pomocą której gracze ustalają, który z piłkarzy otrzyma żółtą lub czerwoną kartkę, jak również czy dozna kontuzji w meczu.

### Opis kart oraz żetonów piłkarskich

W grze „Klub piłkarski” jest wykorzystywanych 100 kart piłkarzy i tyle samo żetonów. Każdy piłkarz ma przyporządkowany numer od 1 do 99. Piłkarze w pomarańczowych koszulkach to obrońcy, we fioletowych – pomocnicy, w brązowych – napastnicy. Każdy z graczy na początku gry będzie miał do dyspozycji dla swojego klubu po 13 piłkarzy: 5 obrońców, 5 pomocników oraz 3 napastników. Koszulki piłkarzy zespołu niebieskiego są przedstawione na niebieskim tle, czerwonego – na czerwonym, zielonego – na zielonym i, odpowiednio, żółtego - na żółtym. Ranga tych piłkarzy wynosi od 1 do 3 i jest wskazana na tle gwiazdy. Numer porządkowy piłkarza jest przedstawiony na koszulce. Na dole karty jest określona transferowa wartość piłkarza. W ten sposób 4 zespoły po 13 piłkarzy liczą łącznie 52 piłkarzy. Pozostałych 48 piłkarzy posiada wyższą rangę oraz można będzie ich nabyć na rynku transferowym.

Żetony piłkarzy są używane do oznaczania tych, którzy otrzymali żółte lub czerwone kartki w meczach. Tła żetonów oraz numery porządkowe odpowiadają kolorowi koszulek i numerom na kartach piłkarzy.



### Przygotowanie do gry

Przed rozpoczęciem gry uczestnicy wybierają kolor zespołu, który będą prowadzić.

Zgodnie z wybranym przez nich kolorem otrzymują:

- 3 żetony-markery do oznaczania poziomu treningu;
- 4 żetony-markery, z czego 3 markery służą do oznaczania charakterystyk zespołu (Stadion, Sklep atrybutów, Trener) oraz 1 marker do oznaczania rankingu zespołu;
- zestaw piłkarzy (13 kart) z odpowiednim kolorem tła;
- żetony piłkarzy z tymi samymi numerami, co na kartach piłkarzy (13 żetonów);
- indywidualną planszę do gry;
- po 500 000 jednostek pieniężnych (1 banknot po 200 tys., 2 banknoty po 100 tys. oraz 2 banknoty po 50 tys.).

Na początku gry każdy uczestnik otrzymuje po 8 punktów poziomu treningu, które należy rozdysponować na skalach poziomu treningów piłkarzy. Po podziale wartość żadnej z pozycji nie powinna być większa niż „6”. Na przykład, uczestnik może umieścić żeton w punkcie „6” na skali poziomu treningów obrońców i po 1 żetonie w punkcie „1” na skalach pomocników i napastników. Albo należy rozdzielić w jakikolwiek inny sposób między trzema skalami, ale tak, żeby suma trzech wskaźników była równa 8.

Cztery markery charakterystyk otrzymane przez graczy na początku, należy umieścić obok swojej planszy, ponieważ żadnego punktu rankingu oraz charakterystyki zespołu żaden klub jeszcze nie posiada. Żetony i karty piłkarzy uczestnicy również umieszczają obok swoich plansz. Jeżeli w grze bierze udział tylko 2 lub 3 graczy, wtedy dodatkowe zestawy piłkarzy i ich żetony należy odłożyć do pudełka (w grze one nie będą wykorzystywane). Natomiast w tym przypadku należy do gry włączyć zespoły wirtualne (więcej szczegółowych informacji na ten temat znajduje się poniżej). 48 kart piłkarzy o wyższej randze (od 4 do 10) umieszcza się pośrodku pomiędzy graczami rewersem do góry, tworząc 3 stosy (osobno obrońcy, pomocnicy i napastnicy), które wcześniej należy przetasować. Żetony tych piłkarzy są umieszczane numerami do góry obok kart. Razem z pieniędzmi, które pozostały po rozdaniu kart, będą one tworzyć Bank. Gracze ustalają między sobą, który będzie dokonywał rozliczeń z Bankiem, albo że tych rozliczeń może dokonywać każdy za siebie.

W miejscu rozgrywki również należy umieścić planszę informacyjną, którą trzeba przed tym odpowiednio przygotować, wyciskając z tabeli wyników żółte kółka-żetony (oznaczające „Remis”), które wraz z zielonymi żetonami („Zwycięstwo”) oraz czerwonymi żetonami („Porażka”) należy umieścić w Banku.

Kiedy wszystkie czynności przygotowawcze zostaną zakończone, można rozpocząć grę.



## **Przebieg gry**

Gra „Klub piłkarski” zakłada przeprowadzenie dwóch mistrzostw piłkarskich, każde z których składa się z 6 rund. Cykl gry jest podzielony na 6 etapów.

### **Etap 1. Infrastruktura**

Na tym etapie uczestnicy mają możliwość udoskonalenia charakterystyk swojego klubu, a mianowicie nabycie Stadionu, Sklepu atrybutów, Trenera. Każdorazowe nabycie kolejnych poziomów Stadionu lub Sklepu atrybutów zapewnia ich właścicielowi większy zysk. Z kolei nabycie wyższego poziomu Trenera pozwala szybciej przeprowadzać trening swego zespołu. Udoskonalanie odbywa się stopniowo. Na początku może zostać udoskonalany pierwszy poziom, potem – drugi, następnie – trzeci. Nie ma możliwości od razu nabyć drugi poziom jakiegokolwiek charakterystyki, jeżeli nie posiada się pierwszego. Nie wolno również naraz udoskonaląć kilka poziomów jednej charakterystyki. Na przykład gracz nie może jednocześnie nabyć Trenera pierwszego poziomu oraz drugiego poziomu. Jednak uczestnicy mają prawo do udoskonalenia naraz kilku różnych charakterystyk swojego klubu. Na przykład: gracz posiada Stadion 1-go poziomu, Sklep atrybutów 2-go poziomu oraz Trenera 1-go poziomu, może zatem jednocześnie nabyć Stadion 2-go poziomu, Sklep atrybutów 3-go poziomu oraz Trenera 2-go poziomu, jeżeli istnieje taka konieczność oraz posiada niezbędne środki finansowe.

Za każde udoskonalenie charakterystyki uczestnicy otrzymują punkty rankingowe, które zaznaczają markerem na skali rankingowej. Na przykład: gracz kupił Stadion 1-go poziomu za 100 tys., więc bierze marker charakterystyk oraz umieszcza go w odpowiednim kole charakterystyki Stadionu na planszy, a następnie przesuwając marker na skali rankingowej o jedną pozycję do przodu. Jeżeli gracz udoskonał jakąkolwiek charakterystykę do 3-go najwyższego poziomu, to za to dodatkowo otrzymuje jeszcze 3 punkty rankingowe. Na przykład: gracz udoskonał Trenera z 2-go do 3-go poziomu, więc otrzymuje 1 punkt rankingowy, a dodatkowo jeszcze 3 punkty za całkowite zamknięcie charakterystyki. Tym sposobem marker na skali rankingowej zostaje przesunięty o 4 pozycje do przodu.

Na tym etapie gry uczestnicy mają również możliwość rezygnacji z przeprowadzenia udoskonalień. W tym przypadku gracz ogłasza „Pas” oraz nie podejmuje żadnych działań.

### **Etap 2. Trening**

Na tym etapie uczestnicy mają możliwość udoskonalenia umiejętności swoich piłkarzy. W tym celu należy wykorzystać charakterystykę Trenera. Pierwszy poziom Trenera pozwala na zwiększenie poziomu umiejętności piłkarzy o 2 punkty, drugi poziom Trenera – o 3 punkty, zaś trzeci poziom – o 4 punkty. Podczas jednego treningu można zwiększyć poziom gry piłkarzy grających na jednej pozycji – obrońcy, pomocnika lub napastnika. W tym celu trzeba przesunąć Żeton treningów na planszy o odpowiednią ilość komórek w kierunku wzrostu.

Trener pierwszego poziomu może podnosić poziom umiejętności piłkarzy tylko do wartości „6” na skali treningów; drugiego poziomu – do wartości „12”; trzeciego – do maksymalnej wartości „20”. Na przykład: gracz posiada trenera 2-go poziomu, zaś żeton na skali treningów obrońców jest ustawiony na wartości „10”, na skali treningów pomocników – na wartości „11”, a na skali treningów napastników – na wartości „10”. W takiej sytuacji gracz może poprawić poziom jednej z pozycji maksymalnie do wartości „12”. W celu zwiększenia umiejętności piłkarzy ponad wartość „12” należy udoskonalic Trenera do 3-go poziomu.

### **Etap 3. Transfery**

Tak jak w prawdziwym świecie rozgrywek piłkarskich można kupować i sprzedawać zawodników, czyli przeprowadzać transfery. Podczas przygotowania do gry na stół zostały wyłożone trzy stosy kart piłkarskich rewersami do góry. Jest to stos kart obrońców (18 piłkarzy), stos kart pomocników (18 piłkarzy) oraz stos kart napastników (12 piłkarzy). Z każdego stosu odwraca się po jednej karcie. W ten sposób na rynku transferowym wystawia się po jednym piłkarzu z każdej pozycji. Licytacje piłkarzy z każdej pozycji odbywają się na przemian, rozpoczynając od obrońcy. Jeśli ktoś z uczestników gry zamierza kupić danego obrońcę, informuje o tym pozostałych graczy. Jeżeli nie ma więcej chętnych do kupna konkretnego piłkarza, wówczas uczestnik wpłaca do Banku kwotę, która jest wskazana na karcie piłkarza, następnie zabiera tego obrońcę oraz żeton z numerem piłkarza. W przypadku, gdy jest kilku chętnych do kupienia określonego piłkarza, wtedy są przeprowadzane licytacje. Każdy z chętnych oferuje swoją cenę, wyższą od kwoty zaproponowanej przez przeciwnika. W licytacji zwycięża ten, kto zaoferował najwyższą cenę. Zwycięzca wpłaca ostateczną kwotę zakupu piłkarza do Banku, zabiera tego piłkarza oraz żeton z odpowiednim numerem. Jeżeli nie ma wystarczająco pieniędzy, aby dokonać transferu, uczestnik ma



prawo do sprzedaży swoich piłkarzy. Przy sprzedaży piłkarza jego wartość zawsze jest niższa o 10 %.

Przykładowo, jeżeli wartość zawodnika wynosi 300 000, uczestnik uzyska za niego 270 000. Sprzedanych piłkarzy gracze, wraz z ich żetonami, umieszczają obok z podstawowymi piłkarzami transferu. Jeżeli uczestnik nie ma wystarczającej kwoty, aby kupić piłkarza, ale wyraził chęć kupna, więc musi sprzedać któregoś ze swoich piłkarzy, aby zbierać wymaganą kwotę.

W ten sam sposób odbywa się transfer najpierw pomocników, a potem napastników. Jeżeli piłkarze, którzy zostali wystawieni na transfer, nie zostali nabyci, w następnym cyklu nie uczestniczą w transferach. Po zakończeniu transferu piłkarzy wszystkich trzech pozycji, uczestnicy gry mają możliwość zakupu graczy, którzy właśnie zostali sprzedani. Wówczas ich wartość znowu wynosi 100%, czyli tyle, ile jest wskazane na karcie piłkarskiej. Ich licytacje odbywają się w ten sam sposób.

Piłkarzy, którzy posiadają żółte kartki, można sprzedawać. Jeżeli taki piłkarz został sprzedany, a inny uczestnik go kupił, wtedy ta kartka zostaje anulowana. Graczy z czerwonymi kartkami oraz tych, którzy mają kontuzje, nie można sprzedawać. Piłkarze, którzy zostali sprzedani na tym etapie, nie mogą być ponownie nabyci przez poprzedniego właściciela. Po tym, gdy uczestnicy gry zakończyli wszystkie operacje transferowe, piłkarze, którzy nie zostali nabyci na rynku wtórnym (oraz ich żetony) są umieszczone w pudełku. Nie uczestniczą oni dalej w grze.

### **Etap 4. Operacje finansowe**

Każdy z uczestników gry na tym etapie otrzymuje przychody finansowe od sponsorów oraz zysk ze swoich Sklepów atrybutów. Pomoc sponsorska wynosi 200 000, którą to kwotę uczestnicy otrzymują z Banku. Zysk ze Sklepów atrybutów zależy od jego poziomu. Im jest wyższy, tym więcej pieniędzy gracz uzyskuje z Banku. Na planszy do gry jest wskazany zysk dla każdego poziomu sklepu gracza. Jeśli do tej pory gracz nie kupił sklepu, wtedy na tym etapie uzyskuje pieniądze tylko od sponsorów.

### **Etap 5. Mecz**

Mecze są przeprowadzane zgodnie z harmonogramem, który jest zaznaczony na planszy informacyjnej. Przed meczem, każdy z uczestników gry musi zdecydować, według którego schematu będzie przeprowadzał mecz. Ten wybór ma często realny wpływ na wynik końcowy. Wybór schematu zależy od ilości i jakości piłkarzy, którzy są w dyspozycji gracza. Przez przekroczenie czerwonych kartek oraz kontuzje piłkarzy gracz może mieć ograniczony wybór schematów. W związku z tym przeciwnik może łatwo przewidzieć prawdopodobieństwo wyboru schematu gracza. Wariacje schematów są przedstawione na planszy do gry. Każdemu schematowi odpowiada określona taktyka, a mianowicie:

- formacjom 5-4-1 i 5-3-2 odpowiada taktyka – kontratak (KA);
- formacjom 4-3-3 i 3-4-3 odpowiada taktyka – atak skrzydłowy (ASk);
- formacjom 4-5-1 i 3-5-2 odpowiada taktyka – atak środkowy (AŚr);

Po tym, jak uczestnicy podjęli decyzję, według jakiego schematu będą przeprowadzali mecz, ogłaszają swój wybór oraz odkładają na stos karty zgłoszonych piłkarzy. Na przykład: gracz ogłasza, że będzie przeprowadzał mecz według schematu 4-3-3. W tym przypadku, w jego stosie zgłoszonych piłkarzy powinno być 4 obrońców, 3 pomocników oraz 3 napastników. Działania te powinny być wykonywane jednocześnie przez uczestników meczu.

#### **Wyniki meczu są obliczane według 4 parametrów:**

- 1) według taktyki;
- 2) według obrońców;
- 3) według pomocników;
- 4) według napastników.

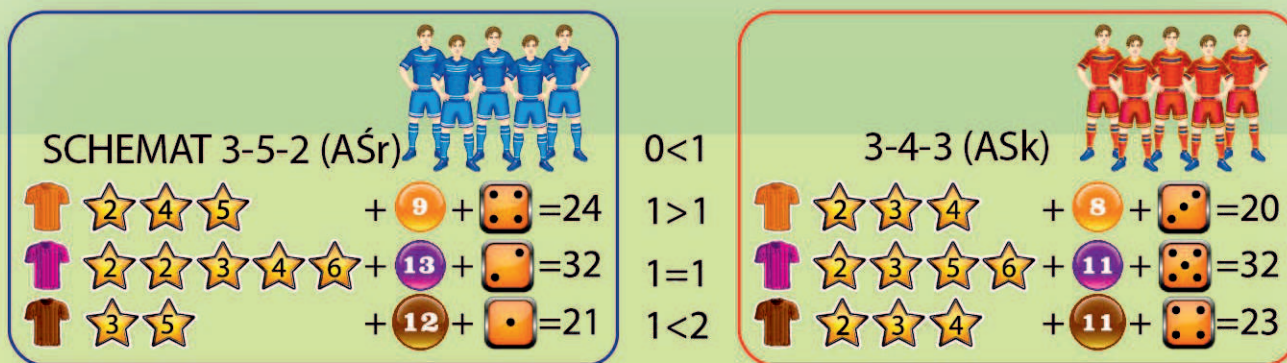
**Według taktyki.** Na planszy do gry strzałki określają, która z taktyk nad którą dominuje. A mianowicie: KA>ASk; ASk>AŚr; AŚr>KA. Jeśli uczestnicy grają według tych samych taktyk, wtedy przy tym parametrze zostaje przyznany remis.

**Według obrońców.** Tu zostaje obliczony ranking wystawionych do gry obrońców. Do niego zostaje dodany ranking obrońców, który jest wskazany na skali treningów, jak również zostaje uwzględniony rzut kostką.

**Według pomocników oraz według napastników.** Odbywa się identycznie jak z obliczaniem według obrońców.



## Poniżej znajduje się przykład obliczania wyniku meczu:



Zespół niebieski gra według taktyki AŚr oraz według schematu 3-5-2, zaś czerwony - według taktyki ASk i według schematu 3-4-3. Ponieważ ASk dominuje nad AŚr, według tego parametru wygrywa zespół czerwony (0-1). Następnie jest porównywana obrona zespołów. Ranking wystawionych do gry obrońców zespołu niebieskiego wynosi 11, ranking obrońców na skali treningów – 9, a po rzuceniu kostką wypadła wartość „4”. W związku z tym ogólny wskaźnik obrony zespołu niebieskiego wynosi 24. Ranking wystawionych do gry obrońców zespołu czerwonego wynosi 9, poziom treningów – 8 oraz wartość kostki „3”. Razem: 9+8+3=20. Należy porównać wskaźniki obrony obu zespołów: 24>20. Według obrony wygrywa zespół niebieski (1-1). Te same obliczenia przeprowadza się wobec pomocników oraz napastników. Na podanym przykładzie widać, że wygrał zespół czerwony 2-1.

**Uwaga.** Na mecz każdy z uczestników wystawia po 10 piłkarzy, nie licząc bramkarza. Zdarza się, że uczestnik nie może wystawić do gry pełnego składu. Oznacza to, że automatycznie przegrywa według taktyki. Jeżeli gracz posiada mniej niż 8 piłkarzy - zostaje mu przyznana porażka techniczna (mecz nie zostaje w ogóle przeprowadzony). Może się również zdarzyć, że ilość piłkarzy pozwala na przeprowadzenie meczu, ale utworzony schemat nie pasuje do żadnego z dopuszczonych schematów (na przykład schemat 4-4-2). W tym przypadku gracz również przegrywa według taktyki.

Zespół, który zwyciężył, dodaje sobie na skali rankingowej 3 punkty za zwycięstwo. Zespół, który przegrał, nie otrzymuje punktów rankingowych. Jeżeli zespoły zremisowały, każdy z nich otrzymuje po 1 punkcie rankingowym. Oprócz tego zwycięzca spotkania otrzymuje z Banku 200 000. Za remis rywale otrzymują po 50 000. Również właściciele klubów, którzy przeprowadzali mecze domowe, otrzymują zysk ze swoich stadionów zgodnie z poziomami stadionów. Jeżeli klub nie posiada kupionego przynajmniej 1-go poziomowego stadionu, wtedy nie dostaje żadnej zapłaty za przeprowadzony na nim mecz.

Wyniki gry są zapisywane w tabeli wyników, która jest umieszczona na planszy informacyjnej. Gracz, którego zespół zwyciężył, zielonym kółkiem wypełnia otwór w tabeli (zgodnie z kolejką). Gracz, którego zespół przegrał – czerwonym kółkiem. Gracze, których zespoły zremisowały, wypełniają otwory żółtymi kółkami.

## Etap 6. Statystyka meczu

Na tym etapie uczestnicy gry ustalają, który z ich piłkarzy uczestniczących w meczu, otrzymał kartki (żółtą, czerwoną) lub doznał kontuzji. W tym celu jest wykorzystywana ruletka, która znajduje się na planszy informacyjnej. Każdy uczestnik po kolei obraca strzałkę na ruletce. W zależności od tego, w którym sektorze strzałka się zatrzyma, tyle kartek otrzyma zespół gracza.

**Uwaga.** Jeżeli nie jest jednoznaczne, w którym sektorze zatrzymała się strzałka, przyjmuje się, że chodzi o sektor położony najbliżej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Na sektorach ruletki są pokazane koszulki w trzech kolorach. Są one zgodne z kolorami koszulek obrońców, pomocników oraz napastników. Naprzeciwko nich są pokazane kartki (żółte, czerwone) lub czerwony krzyżyk, który oznacza „kontuzję”. Na przykład: strzałka zatrzymała się w sektorze:




Oznacza to, że dwóch obrońców oraz dwóch pomocników otrzymało żółte kartki, zaś jeden napastnik



doznał kontuzji. W celu określenia, który z obrońców otrzymał żółtą kartkę, gracz, który obracał strzałkę na ruletce, powinien przetasować karty swoich obrońców uczestniczących w meczu oraz ułożyć karty rewersem do góry w formie „wachlarza”. Gracz, który siedzi po prawej stronie od niego, wyciąga dwie dowolne karty. Wskazani na wybranych kartach obrońcy otrzymali żółte kartki. Zostaje to zaznaczone na planszy do gry gracza w polu żółtej kartki. Uczestnik powinien wziąć żetony z odpowiednimi numerami oraz wystawić je liczbami do góry na tym polu. Żetony znajdują się na tym polu do czasu, aż piłkarz pod tym numerem w kolejnych meczach ponownie nie otrzyma żółtej kartki, która wówczas automatycznie staje się czerwoną. Jeśli tak się stanie, wtedy żeton z żółtego pola kartki zostaje przeniesiony do pola czerwonego. Oznacza to, że piłkarz nie może brać udziału w następnym meczu. To samo dzieje się, gdy piłkarz otrzymuje czerwoną kartkę. Żeton z numerem pozostaje w czerwonym polu, zaś karta piłkarska z odpowiednim numerem na jeden mecz zostaje odłożony obok planszy. Po opuszczeniu jednego meczu, żeton z numerem tego piłkarza zostaje usunięty z pola czerwonego, a piłkarz powraca do dyspozycji klubu.

Według tej samej zasady zostaje określone, którzy dwaj pomocnicy otrzymują żółte kartki, jak również, który napastnik doznał kontuzji, jednakże w tym przypadku żeton z numerem, który odpowiada karcie piłkarza nie jest wykorzystywany. Karta piłkarza, który doznał kontuzji, zostaje odłożona obok planszy. Piłkarz ten nie bierze udziału w następnym meczu.

Na ruletce są uwidocznione dwa sektory , przy trafieniu na które, piłkarze gracza, który obracał strzałkę ruletki, nie otrzymują w rozgrywanym meczu kartek, ani nie doznają kontuzji. W ten sposób po przeprowadzeniu 6 etapów, zostaje zakończony cykl gry, podczas którego gracze mieli możliwość udoskonalenia infrastruktury klubu, podniesienia poziomu umiejętności piłkarzy w trakcie treningu, kupienia nowych graczy oraz przeprowadzenia spotkań.

W następnym cyklu gry wszystkie etapy są powtarzane. Na koniec mistrzostw w tabeli zostaje obliczone, ile punktów zdobył każdy zespół. Za zwycięstwo (zielone kółka) zespół otrzymuje 3 punkty, za remis (żółte kółka) – 1 punkt. Zdobywając mistrzostwo gracz dodatkowo otrzymuje 3 punkty do swojego rankingu. Zespół, który zajmie 2 miejsce, otrzymuje 2 punkty rankingowe. Trzecie miejsce daje 1 punkt. Za czwarte miejsce klub nie otrzymuje nic. Po pierwszych mistrzostwach tabela wyników zostaje wyzerowana, tj. wszystkie kółka z tabeli zostają usunięte. Rozpoczynają się następne (drugie) mistrzostwa.

Po przeprowadzeniu dwóch ekscytujących mistrzostw gracz z najwyższym rankingiem zwycięża grę.

### **Opis kart zespołów wirtualnych**

Gra zawiera 3 wirtualne drużyny (zwane dalej „Boty”) po 4 poziomy każda. Na kartach są one zaznaczone jako – „Drużyna 1”, „Drużyna 2” oraz „Drużyna 3”. Są wykorzystywane wtedy, gdy ilość uczestników jest mniejsza niż cztery. „Boty” biorą udział w grze tylko na etapie 5 „Mecz”, w celu określenia zwycięzcy w spotkaniu. W przypadku, gdy jest trzech uczestników, czwartego zastępuje jeden z drużyna „Botów”. Jeżeli uczestników jest dwóch, wtedy mistrzostwa zostają uzupełnione przez dwa „Boty”. Na przykład, jeżeli w grze uczestniczą dwaj gracze, z których jeden wybrał drużynę w kolorze czerwonym, a drugi – w kolorze żółtym, wówczas kluby niebieski i zielony otrzymują po jednej z drużyn „Botów”.

**Uwaga.** W celu urozmaicenia przebiegu meczów z wirtualnymi drużynami, gra zawiera 3 drużyny „Botów” po 4 poziomy każda.

Przypuśćmy, że dla niebieskiego klubu będzie grała „Drużyna 3”, a dla zielonego – „Drużyna 1”. Przed rozpoczęciem pierwszej kolejki, na stół zostają wyłożone karty „Drużyny 3” oraz „Drużyny 1” pierwszych poziomów. Dla wygody na kartach „Drużyny 3” umieszcza się niebieski żeton, a na kartach „Drużyny 1” – zielony żeton. Poziom na karcie „Botów” jest zaznaczony gwiazdą. Jedna gwiazda oznacza 1-szy poziom, dwie gwiazdy – 2-ci poziom, cztery gwiazdy – 4-ty poziom.

Zgodnie z kalendarzem, w pierwszej kolejce klub czerwony przeprowadza mecz z klubem niebieskim, czyli z „Drużyną 3”. Uczestnik prowadzący klub czerwony zapoznają się zatem z charakterystykami tego zespołu i wystawia skład na grę. Po ogłoszeniu według jakiego schematu zamierza przeprowadzać mecz (na przykład 3-4-3), gracz wyklada wymaganą liczbę piłkarzy zgodnie ze zgłoszonym schematem, a następnie rzuca kostką. Zgodnie z wartością kostki, gracz określa, według którego schematu będzie grał jego rywal. Przypuśćmy, że wypadła wartość „3” na kostce. Przeprowadza się obliczenia, tak jak w zwykłym meczu.



## Na przykład:

Drużyna 3				(AŚr)		SCHEMAT 3-4-3 (ASK)				
★ ★ ★ ★					15	0<1	★ ★ ★	+	+	=16
KA	21	9	15		21	0<2	★ ★ ★	+	+	=11
AŚr	15	21	9		9	1>2	★ ★ ★	+	+	=10
ASk	9	15	21			1<3				

Wartości kostki „3” odpowiadają następujące charakterystyki „Drużyny 3”: taktyka – AŚr, obrona – 15, pomocnicy – 21, atak - 9. Ponieważ ASk dominuje nad AŚr, według tego parametru wygrywa drużyna czerwona (0-1). Następnie jest porównywana obrona drużyn. Wskaźnik obrony drużyny niebieskiej wynosi 15. Ranking piłkarzy zgłoszonych do obrony drużyny czerwonej wynosi 7, poziom treningów – 6 oraz wartość kostki „3”. Razem:  $7+6+3=16$ . Należy porównać wskaźniki obroty obu drużyn:  $15<16$ . Według obrony wygrywa również drużyna czerwona (0-2). Te same działania podejmuje się wobec pomocników oraz napastników. W tym przypadku, gracz prowadzący drużynę czerwonych zdobywa zwycięstwo 3-1. Za zwycięstwo otrzymuje on wynagrodzenie według zasad gry. Wynik gry zostaje wpisany do Tabeli wyników. Na tej samej zasadzie zostaje przeprowadzony mecz pomiędzy zieloną i żółtą drużynami.

Po każdym trzech kolejkach zostaje przeprowadzona zmiana „Botów” o 1 poziom wyżej. Czyli od 4 kolejki „Drużyna 3” (niebieska) oraz „Drużyna 1” (zielona) stają się drużynami 2-go poziomu. Od początku następnych mistrzostw „Drużyna 3” oraz „Drużyna 1” uzyskują 3-ci poziom, a na trzy ostatnie kolejki stają się „Botami” 4-go poziomu.

Wynik gry pomiędzy dwoma „Botami” zostaje rozstrzygnięty przez rzucanie kostką. Losowo gracze decydują, kto za jakiego „Bota” będzie rzucał kostką. Wygrywa ten gracz, który przez rzut kostką za „Bota” uzyskał większą wartość. Jeżeli wartości uzyskane przez rzuty kostką za „Boty” są jednakowe, wtedy zostaje przyznany remis. Wyniki spotkań należy zapisać w Tabeli wyników.

## ŻYCZYMY MIŁEJ ZABAWY!

### Przechowywanie:

Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu.

### Utylizacja:

Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko.

### Deklaracja WE:

Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek. Zabawka jest nieodpowiedna dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

**Producent:** NEWARK Ukraina, ul. B. Chmielnickiego 106, 79024, m. Lwów, Ukraina

**Dystrybutor:** GRAMWIN Sp. z o.o.  
ul. Skarbka z Gór 140C/40  
03-287 Warszawa  
Tel. +48 734 180 742  
e-mail: [info@gramwin.eu](mailto:info@gramwin.eu)  
[www.gramwin.eu](http://www.gramwin.eu)