

КОМАНДА МЕЧТЫ

- Правила игры -



СОСТАВ ИГРЫ



1 игровое поле



1 двухстороннее табло



20 жетонов прилива сил



1 фишка мяча



2 фишки капитанов
(по 1 для каждой команды)



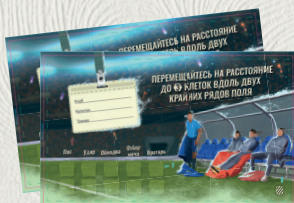
10 фишек футболистов
(по 4 фишки цвета команды
и по 1 вратарю на команду)



6 жетонов счёта
(по 3 для каждой команды)



6 жетонов с целевой клеткой
(по 3 для каждой команды)



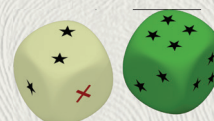
6 двухсторонних
планшетов команд



3 двухсторонних планшета
команд автотомы



6 двухсторонних
планшетов капитанов



6 кубиков
(2 зелёных + 4 белых)



12 маркеров
стратегии

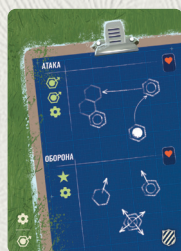


1 кубик для
трека времени

80 карт



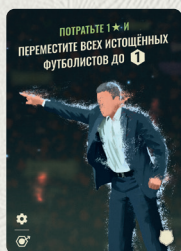
10 карт
базовых тактик



18 карт
тактик команд



18 карт
капитанов



6 карт
тренеров



12 карт
усталости



12 карт одиночной
игры



2 карты-памятки

КАРТЫ НА РУКЕ

Каждый игрок начинает игру с 12 картами, среди которых:

- 5 карт базовых тактик, отмеченных буквами А-Д
- 3 карты капитана с номером, совпадающим с выбранным планшетом капитана
- 3 карты команды с логотипом, совпадающим с планшетом команды
- 1 карта тренера с логотипом, совпадающим с планшетом команды



А-Д

Карты базовых тактик



6

Карты капитана



Ш

Карты команды и тренера

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Поместите **игровое поле** в центр стола, а **табло** поместите рядом с ним.
- 2 Все **карты усталости** и **жетоны прилива сил** поместите на предназначенные для них области на игровом поле. Затем поместите **кубик для трека времени** на ячейку 00' на треке времени.
- 3 Каждый игрок получает:
 - а **4 фишки футболистов, 1 фишку капитана** и **1 вратаря** выбранного цвета. Эти фишки могут быть помещены на любые клетки со значком  на поле (вратарь помещается на центральную клетку в малом прямоугольнике у ворот).
 - б **2 планшета команд** и **2 планшета капитанов** — каждый игрок выбирает по 1 из них, а оставшиеся возвращает в коробку.
 - в **12 карт**, как описано в разделе «*Карты на руке*» (стр. 2).
 - г **3 жетона выбора цели** и **3 жетона счёта** соответствующего цвета.
 - д **1 зелёный кубик** и **2 белых кубика**.
 - е **6 маркеров стратегии**
- 4 Бросьте кубик, чтобы определить **первого игрока**. Первый игрок помещает одну из своих фишек и мяч в центр поля.
- 5 Оба игрока перемешивают свои колоды и **берут по 4 карты**.

Рекомендация

В первых партиях используйте базовые стороны планшетов команд и капитанов (без особых способностей) и сторону табло для быстрой игры со значком  (см. раздел «*Варианты игры*»).

ПЕРЕД РОЗЫГРЫШЕМ МЯЧА

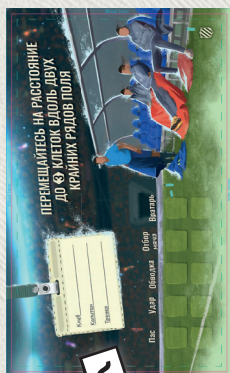
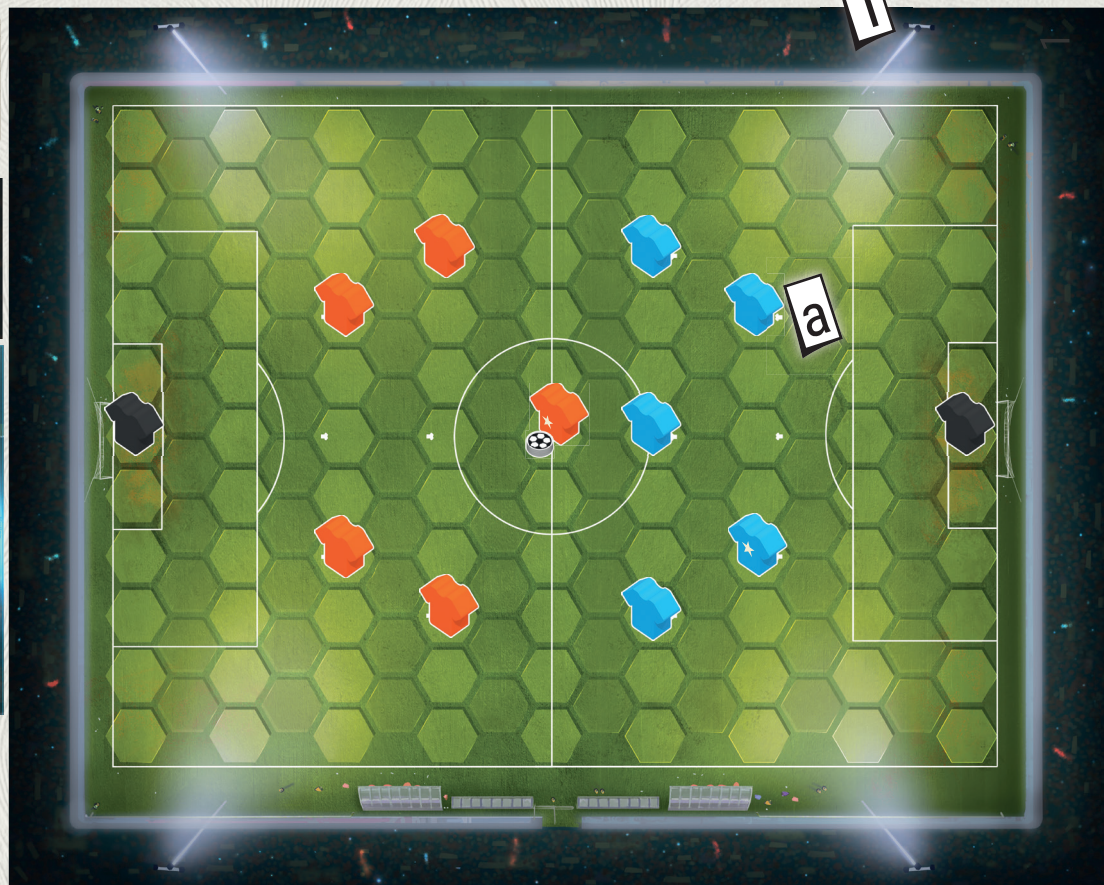
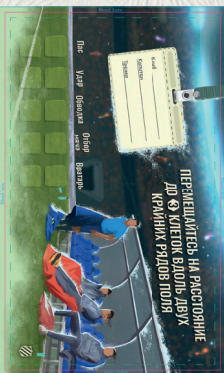
Игроки в тайне распределяют свои 6 маркеров стратегии по предназначенным для них ячейкам на планшете команды. Закройте свой планшет рукой, а после выставления маркеров раскройте одновременно с противником. В ходе игры, выполняя действие, бросайте 1 зелёный кубик плюс столько белых кубиков, сколько маркеров вы выставили на выполняемое действие.

Важно: между таймами каждый игрок может перераспределить все свои маркеры стратегии, за исключением маркеров на ячейках вратаря (см. раздел «*Перерыв*»).

Пример

Если на ячейках обводки у вас 2 маркера стратегии, вы можете бросать 2 белых кубика в дополнение к основному зелёному кубiku при выполнении действия обводки. Так, если вы хотите играть более агрессивно, вам стоит поставить больше маркеров на ячейки обводки и удара, а если хотите усилить защиту, то маркеры стоит выставлять на ячейки вратаря и отбора мяча.





ХОД ИГРЫ

Во время партии игроки ходят по очереди. Когда наступает ваш ход, выполняйте следующие шаги по порядку:

- 1 ПЕРЕДЫШКА:** поставьте вертикально фишки всех своих истощённых футболистов, если есть (см. раздел «Движение»).
- 2 РОЗЫГРЫШ КАРТ:** разыграйте до 3 карт с руки. При розыгрыше поместите карту в стопку сброса лицевой стороной вверх, а затем примените её эффект.
Важно: вы **ДОЛЖНЫ** разыграть хотя бы 1 карту.
- 3 ДОБОР:** доберите карты из колоды до 4.

После этого ваш ход заканчивается, и начинается ход противника.

Важное замечание

Если во время добора ваша колода заканчивается, замешайте все карты из своей стопки сброса, сформируйте новую колоду и доберите карты оттуда. Также **продвиньте кубик на треке времени на одну ячейку вперёд!**



ПЕРЕРЫВ

Первый тайм заканчивается в конце того раунда, в котором кубик на треке времени оказывается на ячейке 45'. Выполните шаги подготовки ко второму тайму по порядку:

- 1 ОТДЫХ:** каждый игрок может убрать до 2 карт усталости (если есть) из всей своей колоды, вернув их обратно в запас.
- 2 ПЛАНИРОВАНИЕ:** каждый игрок может тайно изменить расположение своих маркеров стратегии на планшете команды (кроме маркеров на ячейках вратаря).
- 3 РАССТАНОВКА:** выставьте футболистов на поле, как это делали при подготовке к игре (3а).
- 4 ПОДГОТОВКА:** каждый игрок перемешивает все свои карты (стопку сброса, колоду, карты на руке и оставшиеся карты усталости) и добирает 4 карты на руку.
- 5 РОЗЫГРЫШ МЯЧА:** статус 1-го игрока переходит к другому игроку. Он помещает одного из своих футболистов и мяч в центр поля. Кубик на треке времени перемещается на ячейку 45' 2-го тайма.

КОНЕЦ МАТЧА

Игра заканчивается в конце раунда, в котором кубик на треке времени оказывается на ячейке 90'. Игра может завершиться победой того, кто забил больше голов, или ничьей.

1. ПЕРЕДЫШКА

В начале каждого хода вы можете восстановить всех своих **истощённых** футболистов, поставив их фишки вертикально. Они снова становятся **отдохнувшими**.

Когда фишка футболиста стоит вертикально, считается, что он **отдохнувший**.

Когда **отдохнувший** футболист перемещается, немедленно положите его фишку горизонтально — он становится **истощённым**. Для истощённых фишек действуют ограничения на **перемещение** (см. раздел «Перемещение», стр. 7).



ИСТОЩЁННЫЙ

ОТДОХНУВШИЙ

Важно

Истощение влияет только на перемещение футболиста. Истощённые футболисты по-прежнему могут выполнять другие действия (пас, удар, обводку или отбор мяча). Подробнее о действиях см. далее.

2. РОЗЫГРЫШ КАРТ

Розыгрыш карт — это основная часть вашего хода, во время которой вы **ДОЛЖНЫ** разыграть **1-3 карты** с руки, чтобы переместить футболистов и выполнить действия.

Разыграв карту, поместите её в стопку сброса, а затем сделайте одно из следующего:

- Выполните указания на карте. ИЛИ
- Выберите один из значков в левом нижнем углу карты: выполните либо **1 перемещение** , либо **1 действие** .

Все карты по большому счёту — это комбинация перемещения и/или действий, поэтому сначала рассмотрим, как работают перемещение и действия, а затем уже обратимся к особенностям эффектов карт.

Любую карту с руки можно сбросить, чтобы получить **одно перемещение** или **одно действие**.



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Выбрав значок , вы можете переместить одну из своих фишек (вратарь никогда не перемещается):

 **Отдохнувший:** если футболист отдохнувший (стоит вертикально), вы можете переместить его на **1 или 2 клетки** в любом направлении. После этого он немедленно становится истощённым (положите его фишку горизонтально).

 **Истощённый:** если футболист истощённый (лежит горизонтально), вы можете **потратить 1 жетон прилива сил** (сбросьте его в запас), чтобы переместить его на **1 клетку**.

Важное замечание

Футболист, владеющий мячом, немедленно заканчивает перемещение, если перемещается на клетку, смежную с футболистом противника, или покидает её (отмечена пунктиром на картинке).

- На одной клетке поля может быть только один футболист.
- Футболист, владеющий мячом, перемещает мяч вместе с собой.
- Игрок может перемещать фишку истощённого футболиста несколько раз за ход, тратя по 1 жетону прилива сил каждый раз.
- Все истощённые футболисты становятся отдохнувшими в начале следующего хода игрока.
- Когда футболист перемещается на клетку с мячом, считается, что он немедленно завладевает мячом.
- Кроме вратаря, ни одна фишка (ваша или противника) не может перемещаться на клетки, находящиеся в малом прямоугольнике у ворот.
- **Вратарь никогда не перемещается.**

Пример

Играющий за команду оранжевых сбрасывает карту, чтобы получить перемещение , и перемещает отдохнувшего футболиста, владеющего мячом, на 1 клетку. Тот немедленно завершает перемещение, так как оказывается на клетке, смежной с противником. После этого футболист истощается, и его фишка кладётся горизонтально. Игрок может сыграть ещё одну карту, чтобы переместить его снова, но для этого ему придётся также потратить 1 , так как футболист истощён.



Играющий за команду синих сбрасывает карту, чтобы получить перемещение, и перемещает отдохнувшего футболиста на 2 клетки. Тот истощается, и его фишка кладётся горизонтально. Затем игрок сбрасывает ещё одну карту, чтобы повторно переместить его на 1 клетку, потратив 1 . Однако этот ход нельзя назвать эффективным, так как на него пришлось потратить 2 карты и 1 жетон прилива сил.

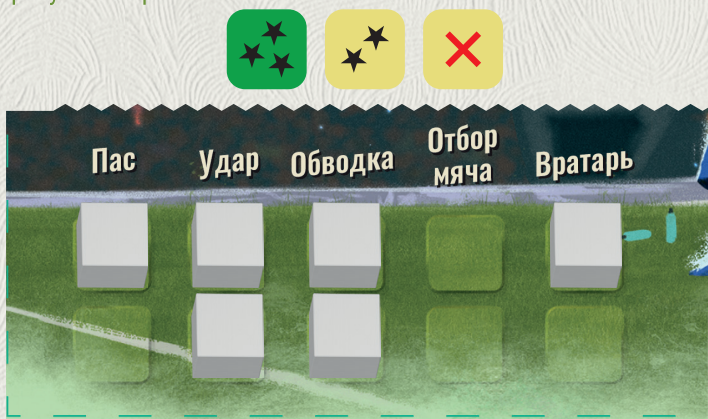


⚙️ ДЕЙСТВИЯ

Выбрав значок ⚙️, вы можете выполнить ОДНО действие одним из своих футболистов (включая вратаря). Для атакующего (игрока, владеющего мячом) доступны **пас**, **удар** и **обводка**. Для обороняющегося (игрока без мяча) доступно только действие **отбора мяча**. Результат действия определяется броском кубиков, действие может закончиться успехом или провалом. При броске всегда используйте 1 зелёный кубик и добавляйте к нему столько белых кубиков, сколько маркеров стратегии находится на соответствующем действии на вашем планшете команды. На белых кубиках есть грань с провалом ❌, который приводит к вычитанию 1 из вашего результата.

Пример

У команды синих есть 2 маркера стратегии на ячейках удара, поэтому к броску добавляются 2 белых кубика. Итоговый результат броска: $5 - 1 = 4$.



За исключением действия паса (при котором кубики бросает только атакующий), во время всех других действий кубики бросают оба игрока. Выбросивший наибольшую сумму на кубиках одерживает верх. При ничьей побеждает атакующий. Далее мы подробнее расскажем, как разыгрывается каждое из действий.

Сила действия и блок

Расстояние между текущей клеткой с мячом и целевой клеткой при применении действия **удара** или **паса** определяет необходимую **силу действия**. Подробнее об этих действиях расскажем далее, а сейчас разберём, как определяется необходимая сила действия. Чтобы определить необходимую силу действия, посчитайте число клеток между текущей клеткой с мячом и целевой клеткой, не считая начальную клетку. При подсчёте используйте кратчайший возможный маршрут, после чего разделите число клеток на 2 и округлите вверх.

Пример: необходимая сила действия для этого паса равна 3 (5 клеток поделить на 2 и округлить вверх).



Помимо расстояния, учитываются и противники на траектории мяча: каждый противник добавляет **+1** к необходимой силе действия. Чтобы определить, блокирует ли противник траекторию мяча, мысленно проведите прямую линию от центра начальной клетки до центра целевой клетки. Если эта линия пересекает клетку с противником, считается, что он **блокирует** траекторию мяча, а значит, добавляет **+1 к необходимой силе действия** (ваши фишки не блокируют траекторию мяча).

Пример: одна из фишек противника находится на траектории паса, поэтому необходимая сила действия для его выполнения теперь равна 4 (3 за расстояние и +1 за блок).



⚙ Действие: пас

Пас — это единственный способ передавать мяч между своими футболистами, а также единственное действие, при котором кубики бросает только один игрок. Игрок может усилить свой бросок кубиков, потратив (★), а противник может постараться заблокировать траекторию паса своими футболистами (чтобы попытаться перехватить мяч).

Чтобы выполнить пас, сделайте следующее:

- 1 ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЦЕЛИ:** выберите целевую клетку для мяча. Это может быть как клетка с вашей фишкой, так и пустая клетка.
- 2 ОПРЕДЕЛЕНИЕ НЕОБХОДИМОЙ СИЛЫ ДЕЙСТВИЯ:** определите необходимую силу действия для паса (половина расстояния) и наличие блокирующих (см. раздел «Сила действия и блок», стр. 8).
- 3 УСИЛЕНИЕ (необязательно):** потратьте до 3 (★) из своего запаса, чтобы усилить пас (см. раздел «Использование жетонов прилива сил», стр. 10).
- 4 БРОСОК КУБИКОВ:** бросьте 1 зелёный кубик, а также столько белых кубиков, сколько маркеров стратегии находится в ячейках паса на вашем планшете команды.
- 5 ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИСХОДА:** сложите значения на своих кубиках и прибавьте к ним число потраченных жетонов прилива сил, затем сравните результат с необходимой силой действия:

УСПЕХ: если сумма равна необходимой силе действия или превышает её, пас успешен — поместите мяч на целевую клетку.

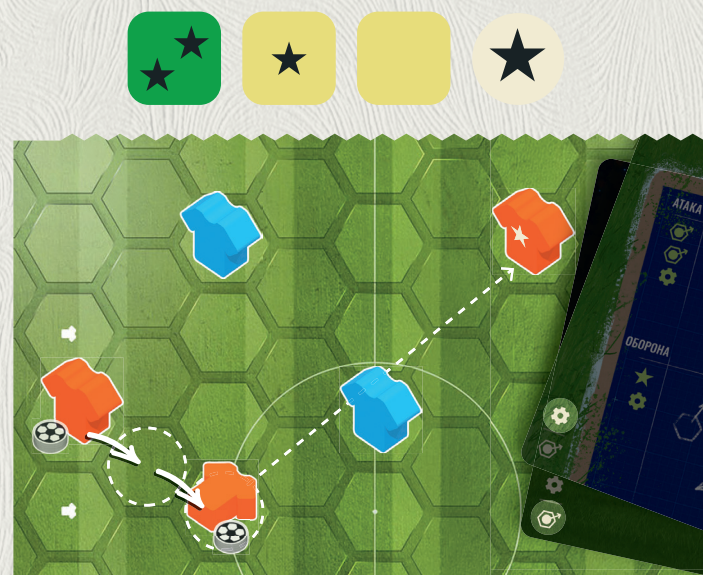
ПРОВАЛ: если сумма меньше необходимой силы действия, действие проваливается. Поместите мяч на первую по траектории паса клетку с блокирующим пас футболистом противника. Если такового не было, поместите мяч на клетку, находящуюся на половине пути (округляя вверх) до целевой.

Пример

Играющий за команду оранжевых первой картой перемещает свою фишку на 2 клетки. Второй картой он хочет отдать пас капитану. Для этого он сбрасывает карту, выбрав значок ⚙, объявляет целевую клетку, определяет необходимую силу действия. В этом случае она равна 4 (3 за половину расстояния +1 за блокирующую фишку противника).

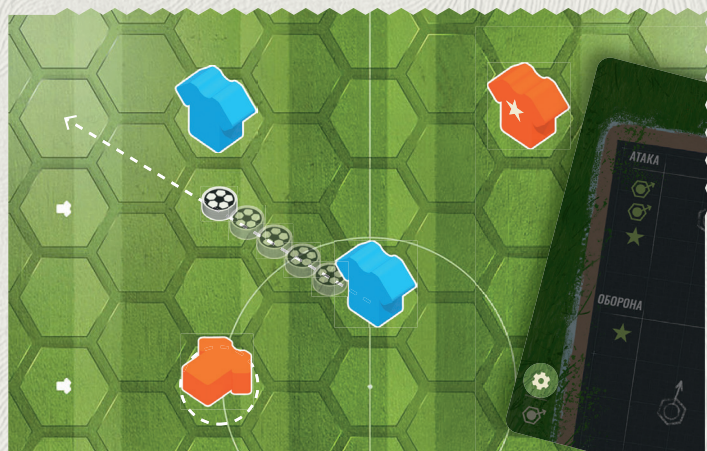
Прежде чем бросать кубик, игрок тратит 1 (★), чтобы усилить бросок. Затем он бросает 1 зелёный и 2 белых кубика (за 2 маркера стратегии на ячейках паса). Итоговый результат 3 (на кубиках) + 1 (жетон прилива сил) = 4. Итог равен необходимой силе действия, а потому пас успешен. Игрок помещает мяч на целевую клетку.

Если бы пас провалился, мяч оказался бы на клетке с фишкой противника, которая блокировала траекторию паса. При любом исходе игрок сможет затем продолжить ход, разыграв третью (и последнюю) карту.



Представим, что пас играющего за оранжевых провалился и мяч оказался на клетке с фишкой синей команды. В свой ход играющий за синюю команду решает отдать пас на пустую клетку, находящуюся перед одной из своих фишек. Для этого игрок сбросит карту, выбрав значок ⚙. Необходимая сила действия равна 2 (половина расстояния и отсутствие блокирующих).

Игрок решает не тратить жетоны прилива сил. Так как на ячейках паса у игрока только один маркер стратегии, при броске используются 1 зелёный и 1 белый кубик. По итогам броска выпадает 1. Пас провалился, поэтому мяч перемещается на 2 клетки (половина пути до целевой клетки) по направлению паса и остаётся там.



ПАС ВРАТАРЯ

Во время игры ваш вратарь может завладеть мячом (успешно защитив ворота или получив пас от игрока своей команды). В таком случае ближайшим действием в свой ход вы **ДОЛЖНЫ** выполнить пас вратарём. Если вратарь получил мяч в конце вашего хода, пас должен быть совершён первым же действием в следующий ваш ход.

Чтобы выполнить пас за вратаря, сбросьте карту и поместите мяч на одну из клеток со значком  на вашей половине поля. Если вы хотите отдать пас в какую-то другую точку, выполните обычный пас, как описано на стр. 9.

Использование жетонов прилива сил

Во время игры вы можете получить жетоны прилива сил  за выполнение действий с карт тактики. О розыгрыше карт тактики будет рассказано далее, а здесь остановимся на том, как используются жетоны прилива сил. Всякий раз, получая , берите жетон из общего запаса и кладите его на свой планшет команды.



Жетоны прилива сил можно использовать двумя способами:

- Для перемещения истощённого футболиста (см. стр. 7)
- Перед броском кубиков, чтобы усилить бросок (не более 3 жетонов)

Некоторые действия требуют броска кубиков от обоих игроков. Они могут тратить жетоны прилива сил, чтобы увеличивать итоговый результат броска. Для этого до бросков противник озвучивает, сколько жетонов прилива сил он будет использовать, а затем число озвучивает активный игрок (тот, который начал действие). Они оба кладут озвученное число жетонов рядом с кубиками и делают броски. После розыгрыша действия верните потраченные жетоны в общий запас.



⚙ Действие: удар

Удар — единственное действие, которое позволяет забить гол. Перед розыгрышем удара оба игрока тайно выбирают направление полёта мяча. Если вратарь выберет то же направление, что и атакующий, забить гол будет сложнее. Если нет, то уже вратарю станет сложнее защитить ворота.

Оба игрока могут усиливать свои броски, тратя ★ из своего запаса.

Чтобы выполнить удар, сделайте следующее:

1 ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЦЕЛИ: каждый игрок тайно выбирает жетон с целевой клеткой. Затем игроки одновременно раскрывают выбранные жетоны. Целевой клеткой может быть одна из трёх клеток в прямоугольнике перед воротами. Атакующий помещает на выбранную целевую клетку мяч, а обороняющийся — фишку вратаря.

2 ОПРЕДЕЛЕНИЕ НЕОБХОДИМОЙ СИЛЫ ДЕЙСТВИЯ: определите необходимую силу действия (половина расстояния) и наличие блокирующих, включая вратаря (см. раздел «Сила действия и блок», стр. 8).

3 УСИЛЕНИЕ (необязательно): потратьте до 3 ★ из своего запаса, чтобы усилить удар. Поместите жетоны рядом с кубиками, а в конце действия верните их в общий запас (см. раздел «Использование жетонов прилива сил», стр. 10).

4 БРОСОК КУБИКОВ: каждый игрок бросает 1 зелёный кубик, а также столько белых кубиков, сколько маркеров стратегии находится в ячейках удара (для атакующего) или в ячейках вратаря (для обороняющегося) на его планшете команды. Если на этих ячейках маркеров стратегии нет, бросается только зелёный кубик.

5 ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИСХОДА: сложите значения на кубиках и число потраченных жетонов прилива сил для каждого игрока и сравните результаты:

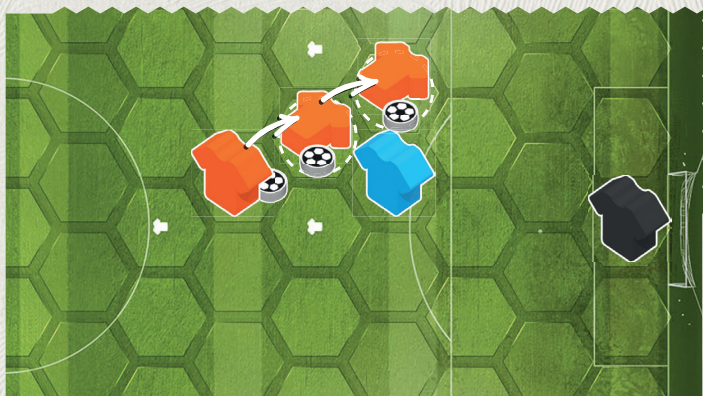
УСПЕХ: если итоговый результат атакующего равен сумме результата обороняющегося и необходимой силы действия (половина расстояния + блокирующие) или превышает её, удар успешен. Увеличьте счёт атакующего, поместив соответствующий жетон счёта на табло, а затем разместите фишки футболистов на поле, как при подготовке в начале игры, отдав мяч защищавшемуся.

ПРОВАЛ: если итоговый результат атакующего меньше суммы результата обороняющегося и необходимой силы действия, удар проваливается. Поместите мяч на первую по траектории удара клетку с блокирующим удар футболистом противника. Если такового не было, поместите мяч на клетку, находящуюся на половине пути (округляя вверх) до целевой.



Пример

Играющий за оранжевую команду разыгрывает карту, используя , чтобы переместить своего футболиста, владеющего мячом, на клетку, смежную с противником (после чего он немедленно завершает перемещение). Затем он разыгрывает другую карту, используя , чтобы переместить эту фишку ещё на одну клетку. Так как этот футболист уже истощён, он также тратит  из своего запаса. Наконец, он разыгрывает третью карту, но уже как , чтобы выполнить удар.



Оба игрока тайно выбирают целевую клетку и раскрывают выбранные жетоны одновременно. Они оба выбрали одну и ту же клетку: на неё помещается и мяч, и вратарь.



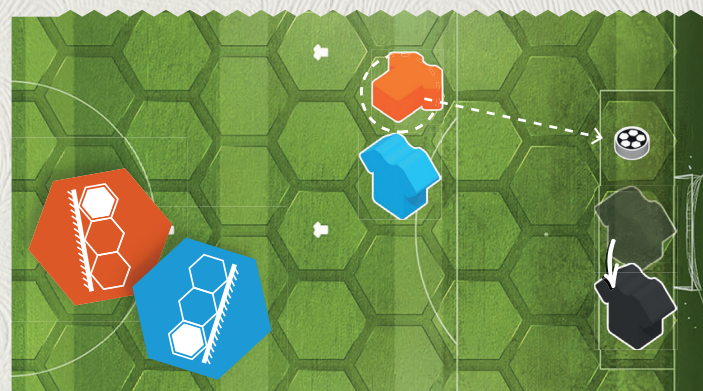
Необходимая сила действия в этом случае равна 3 (2 за половину расстояния плюс 1 за вратаря, блокирующего траекторию удара). Для успеха атакующему нужно выбросить на кубиках как минимум 3 плюс результат броска обороняющегося или больше. Перед бросками кубиков обороняющийся (команда синих) первым озвучивает, сколько  хочет потратить на усиление броска, а затем решение принимает атакующий. В этом примере оба игрока решили потратить по 1 .

Наконец, пришло время бросить кубики! Барабанная дробь... Оранжевая команда бросает 1 зелёный и 2 белых кубика (за маркеры стратегии на ячейках удара), а синяя — 1 зелёный и 1 белый кубик (за 1 маркер стратегии на ячейках вратаря).

Итоговый результат оранжевой команды — $5+1=6$, а синей команды — $3+1=4$, необходимая сила действия — $2+1=3$. Атакующий не набрал нужное значение, а потому удар по воротам провалился, вратарь отбил мяч! Если бы играющий за оранжевую команду потратил на 1 жетон прилива сил больше, удар был бы успешен (так как при ничьей выигрывает атакующий).



Представим, что играющий за синюю команду не угадал с направлением удара и переместил вратаря не на ту клетку. В этом случае необходимая сила действия была бы равна 2 (так как нет блокирующих фишек).



Тогда с теми же результатами бросков оранжевая команда одержала бы верх (так как при ничьей выигрывает атакующий). Удар и го-о-о-ол!



⚙ Действие: обводка

Успешная обводка позволяет вам поменять местами свою фишку и фишку противника. Это действие может выполнять только футболист, владеющий мячом, если он находится на клетке, смежной с противником. Обводка выполняется следующим образом:

- 1** **УСИЛЕНИЕ (необязательно):** потратьте до 3 ★ из своего запаса, чтобы усилить действие. Поместите жетоны рядом с кубиками, а в конце действия верните их в общий запас (см. раздел «Использование жетонов прилива сил», стр. 10).
- 2** **БРОСОК КУБИКОВ:** каждый игрок бросает 1 зелёный кубик, а также столько белых кубиков, сколько маркеров стратегии в ячейках обводки (для атакующего) или в ячейках отбора мяча (для обороняющегося) на его планшете команды. Если на этих ячейках маркеров стратегии нет, бросается только зелёный кубик.
- 3** **ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИСХОДА:** сложите значения на кубиках и число потраченных жетонов прилива сил для каждого игрока и сравните результаты:
УСПЕХ: если итоговый результат атакующего равен результату обороняющегося или превышает его, обводка успешна. Поменяйте местами две эти фишки на поле.
ПРОВАЛ: если итоговый результат атакующего меньше результата обороняющегося, обводка проваливается. Фишки остаются на прежних местах.

Помните

Истощение имеет значение только при перемещении футболиста и никак не сказывается на его действиях! Футболисты могут выполнять любые действия вне зависимости от того, отдохнувшие они или истощённые.

⚙ Действие: отбор мяча

Успешный отбор мяча — это возможность перехватить мяч. Отбор мяча может быть выполнен только футболистом обороняющегося (относящимся к команде, не владеющей мячом), который находится на клетке, смежной с футболистом противника, владеющим мячом. Отбор мяча выполняется следующим образом:

- 1** **УСИЛЕНИЕ (необязательно):** потратьте до 3 ★ из своего запаса, чтобы усилить действие. Поместите жетоны рядом с кубиками, а в конце действия верните их в общий запас (см. раздел «Использование жетонов прилива сил», стр. 10).
- 2** **БРОСОК КУБИКОВ:** каждый игрок бросает 1 зелёный кубик, а также столько белых кубиков, сколько маркеров стратегии находится в ячейках обводки (для атакующего) или в ячейках отбора мяча (для обороняющегося) на его планшете команды. Если на этих ячейках маркеров стратегии нет, бросается только зелёный кубик.
- 3** **ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИСХОДА:** сложите значения на кубиках и число потраченных жетонов прилива сил для каждого игрока и сравните результаты:
УСПЕХ: если итоговый результат обороняющегося равен результату атакующего или превышает его, отбор мяча успешен. Поменяйте местами две эти фишки на поле и передайте мяч футболисту обороняющегося.
ПРОВАЛ: если итоговый результат обороняющегося меньше результата атакующего, отбор мяча проваливается. Фишки остаются на прежних местах.

Важно

Провалив попытку отбора мяча, футболист НЕ может попытаться выполнить его повторно в тот же ход. Но вы можете попытаться отобрать мяч другим своим футболистом, если он находится на смежной клетке с футболистом, владеющим мячом.

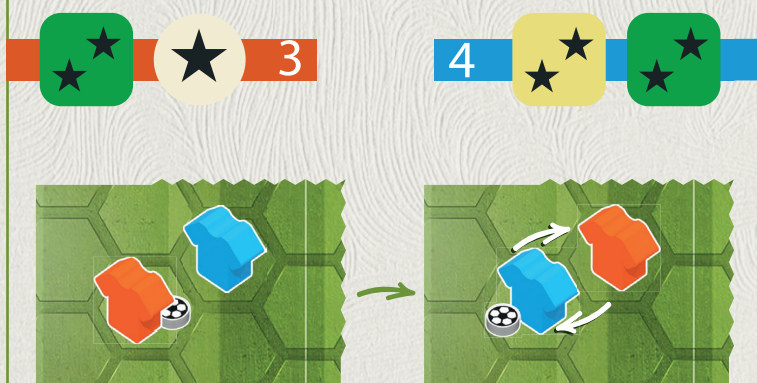
Пример

Играющий за оранжевую команду пробует выполнить обводку истощённым футболистом с мячом. При этом он тратит 1 ★ для усиления броска, а играющий за синюю команду решает ничего не тратить. Они бросают кубики: у оранжевого нет маркеров стратегии на ячейках обводки, а у синего есть 1 маркер на ячейках отбора мяча. Результаты бросков: у оранжевого — 4, а у синего — 3. Обводка успешна, и фишки меняются местами.



Пример

Играющий за синюю команду пытается отобрать мяч у оранжевого футболиста. Результаты бросков: 4 (синий) против 3 (оранжевый) — отбор мяча успешен, они меняются местами и футболист синей команды получает мяч!



ОБВОДКА И ОТБОР МЯЧА ВРАТАРЁМ

Вратарь НЕ может выполнять обводку или отбор мяча или каким-либо иным образом перемещаться за пределы малого прямоугольника у ворот.

Другие фишки также НЕ могут выполнять обводку или отбор мяча против вратаря, так как они не могут перемещаться в зону малого прямоугольника у ворот (см. раздел «Перемещение», стр. 7)



РОЗЫГРЫШ КАРТ

Разыгрывая карту, вы можете применить её эффект вместо того, чтобы применять  или . Далее будет описано, как разыгрываются эффекты каждого типа карт.

Карты тактик



В колоде каждого игрока есть **5 карт базовых тактик** (с серым фоном, есть у обоих игроков) и **3 карты тактик команд** (с синим фоном, уникальны для каждого игрока).

Каждая карта тактики разделена на две части: **атакующая тактика** (верхняя часть) и **оборонительная тактика** (нижняя часть). При розыгрыше игрок может применить **только ту часть карты, которая соответствует текущему статусу команды**. То есть атакующий не может использовать оборонительную тактику.

Важно

В игре всегда есть атакующий и обороняющийся. Если мяч находится на пустой клетке, текущим атакующим считается игрок, который последним владел мячом (был атакующим).

Каждая карта тактики представляет собой последовательность действий и перемещений, которые при успешном выполнении, приносят игроку награду. Награда обозначена в левой части карты и может содержать дополнительное перемещение, дополнительные действия, получение жетонов прилива сил или любые сочетания этих наград.

ТИПЫ НАГРАД ТАКТИК



Получите один жетон прилива сил



Совершите одно перемещение



Выполните одно действие

Применяя эффект карты тактики, игрок **ДОЛЖЕН** выполнить действия с неё в точности так, как изображено на карте. Игрок **НЕ** может пропускать часть из них. После полного применения эффекта игрок получает награды с карты тактики в любом порядке на свой выбор. При этом игрок может решить полностью или частично отказаться от наград. **Если игрок не может применить эффект карты тактики полностью, он не получает награду.**

Важно

Карты тактик не приносят награды, если сбрасываются для получения  или .

Карты тактик содержат различные значки. Ниже описано, что означает каждый из них:



Фишка, владеющая мячом



Пустая клетка



Фишка без мяча



Направление движения мяча



Фишка противника



Направление перемещения фишки

Атакующая тактика (верхняя половина карты) может быть применена атакующим игроком в форме выполнения паса (по правилам, описанным на стр. 9). Каждая тактика имеет начальную клетку , промежуточную/конечную клетку , а также направление движения мяча. Ниже подробно описаны обозначения с карт базовых тактик.

(Впереди/вперёд означает по направлению к воротам противника, а **позади/назад** — по направлению к своим воротам).



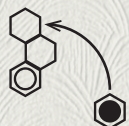
ПАС ВПЕРЁД: успешно совершите пас футболисту, который находится как минимум на один ряд **впереди** футболиста, владеющего мячом.



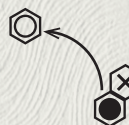
ПАС НАЗАД: успешно совершите пас футболисту, который находится как минимум на один ряд **позади** футболиста, владеющего мячом.



ПОПЕРЕЧНЫЙ ПАС: успешно совершите пас футболисту, находящимся **в одном ряду** с футболистом, владеющим мячом.



ПАС НА ХОД: успешно совершите пас на клетку, которая находится на **1 или 2 клетки впереди другого футболиста**. Направление движения мяча (вперёд или назад) при этом значения не имеет.



ПАС ПОД ДАВЛЕНИЕМ: успешно совершите пас, когда на клетке, **смежной** с футболистом, владеющим мячом, есть противник. Направление движения мяча (вперёд или назад) при этом значения не имеет.

Важно

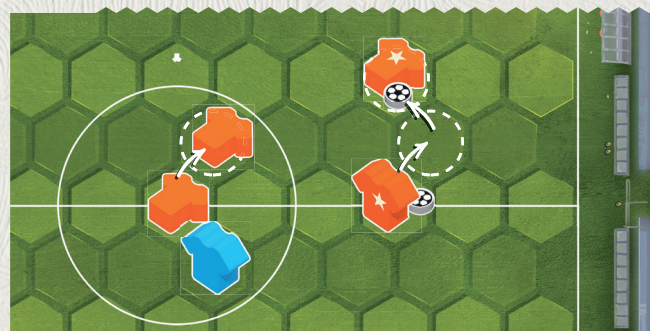
Если атакующий теряет мяч (например, в результате неудачного паса), оставшуюся часть своего хода он доигрывает в статусе обороняющегося и не может применять атакующие тактики. То же самое относится и к обороняющемуся, который завладевает мячом (например, совершив успешный отбор мяча или заполучив мяч на пустой клетке поля).

Пример

Играющий за команду оранжевых разыгрывает карту тактики, используя атакующую тактику — пас вперёд. Теперь он должен отдать пас вперёд на клетку с другой оранжевой фишкой, которая находится хотя бы на один ряд впереди. После выбора целевой клетки ему нужно выбросить хотя бы 2 на кубиках, чтобы преуспеть (половина расстояния). Он не тратит жетоны прилива сил и бросает кубики. На кубиках суммарно выпало 3. Пас (а значит, и тактика) разыгран успешно, поэтому игрок получает награды.



В качестве награды он получает 2 перемещения и 1 жетон прилива сил из общего запаса. В качестве первого перемещения он двигает своего футболиста, владеющего мячом, на 2 клетки и кладёт его фишку горизонтально. Для второго перемещения он тратит 1 жетон прилива сил и перемещает одного из своих истощённых футболистов на 1 клетку.



ОБОРОНИТЕЛЬНАЯ ТАКТИКА (нижняя половина карты) может применяться только обороняющимся игроком. Эти тактики представляют собой перемещения (см. стр. 7). Ниже подробно описаны обозначения с карт базовых тактик.



ДВИЖЕНИЕ ВПЕРЁД: переместите одного из своих футболистов вперёд.



ДВИЖЕНИЕ НАЗАД: переместите одного из своих футболистов назад.



СВОБОДНОЕ ДВИЖЕНИЕ: переместите одного из своих футболистов в любом направлении.



ДВИЖЕНИЕ ВПЕРЁД И ОПЕКА: переместите одного из своих футболистов вперёд так, чтобы он закончил перемещение на клетке, смежной с футболистом противника.



ДВИЖЕНИЕ НАЗАД И ОПЕКА: переместите одного из своих футболистов назад так, чтобы он закончил перемещение на клетке, смежной с футболистом противника.

Пример

Играющий за команду синих разыгрывает карту тактики, используя оборонительную тактику, на которой изображено сочетание разных перемещений. Игрок обязан переместить 2 фишки вперёд. При этом одна из них должна оказаться на клетке, смежной с фишкой противника. Сначала игрок перемещает одну из своих фишек на 1 клетку вперёд (то есть по направлению к воротам противника), оказываясь на смежной с фишкой противника клетке. Затем игрок перемещает другую фишку на 2 клетки вперёд. Затем он кладёт обе фишки горизонтально, чтобы обозначить, что они истощены, и получает награду — 1 жетон прилива сил.



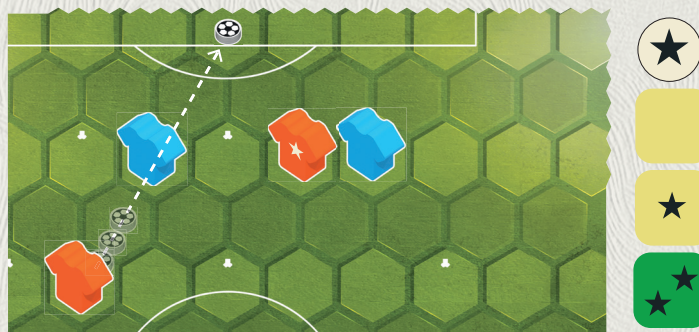
Карты тактик команд сочетают в себе разные базовые тактики. Начальной клеткой этих тактик всегда является . Эти тактики также обязательно выполнять полностью, чтобы получить награду. Чтобы понять, что требуется сделать для выполнения каждой тактики, обратитесь к пояснениям обозначений на стр. 16.

Пример

Играющий за команду оранжевых разыгрывает карту тактики, используя атакующую тактику, которая в свою очередь сочетает в себе две базовые тактики: пас назад и пас на ход. Сначала игрок должен выполнить пас назад другой своей фишке, когда фишка, владеющая мячом, находится на смежной с противником клетке. При выполнении этого паса игрок решает не тратить жетоны прилива сил. На кубиках выпадает 3 (необходимая сила действия — 2), и игрок успешно помещает мяч на целевую клетку.



Теперь ему нужно отправить мяч на клетку, которая на 1 или 2 клетки впереди фишки, которая до этого владела мячом. В этот раз он решает потратить 1  перед броском, так как необходимая сила действия в этот раз равна 3 (2 за расстояние и 1 за блокирующего игрока). Результат броска равен 4, что значит, что действие успешно! В качестве награды за розыгрыш тактики игрок получает 2 , 1  и 1 . Игрок получает 1 , а одно  тратит на перемещение капитана на клетку с мячом, чтобы затем полученным  выполнить удар по воротам.



■ Карты капитанов

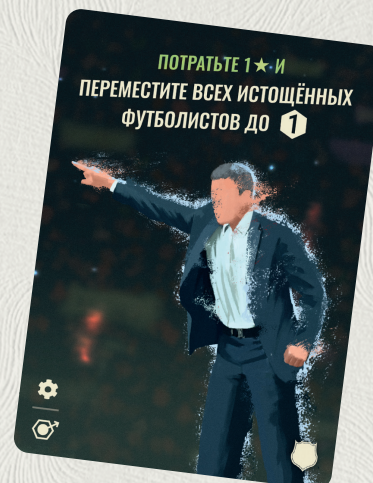


В колоде каждого игрока есть 3 уникальные карты капитана. Эти карты представляют собой **личные навыки** футболистов и применяются **к одной из фишек** игрока. Применить эффект карты можно к любой фишке, но при применении его к фишке **капитана** (обозначена ★) игрок получает 1 ★.

Для розыгрыша карты капитана на момент розыгрыша должно выполняться **требование в верхней части карты** (зелёного цвета). Если в требовании используется слово «**мяч**», эффект можно применить только к фишке, владеющей мячом. В ином случае любой игрок (атакующий или обороняющийся) может разыграть эту карту. На картах могут быть использованы следующие ключевые слова:

- **ПЕРЕМЕЩЕНИЕ:** выполните перемещение.
- **ПАС:** выполните пас.
- **УДАР:** выполните удар.
- **УБРАТЬ НА ЗАМАХЕ:** игнорируйте одного блокирующего противника (при пасах или ударе).
- **ТОЛКНУТЬ:** переместите противника, находящегося на смежной клетке, на 1 клетку в любом направлении.
- **ОБМЕН ПОЗИЦИЯМИ:** поменяйте местами свою фишку и смежную фишку противника.
- **ОБЫГРЫШ:** переместите свою фишку на клетку, которая находится ровно напротив от текущей, с противоположной стороны смежного противника.

■ Карты тренеров



В колоде каждого игрока есть 1 уникальная карта тренера. На этих картах есть особые указания, которые игнорируют базовые правила игры. При розыгрыше такой карты игрок должен применить эффект карты точно так, как указано. Если на карте есть стоимость применения (указывается вверху карты зелёным цветом), её нужно оплатить до применения эффекта карты.



■ Карты усталости



Разыграв карту тактики команды со значком ♥, игрок должен взять карту усталости на руку. Карты усталости можно разыгрывать только для одного перемещения ⚙, после чего они кладутся в стопку сброса, как все прочие карты. Это означает, что позднее они вновь могут оказаться в руке у игрока.

В перерыве между таймами каждый игрок получает возможность убрать до 2 карт усталости из своей колоды (см. раздел «Перерыв», стр. 5).

Важно

Игрок НЕ получает карту усталости, если сбрасывает карту тактики команды для ⚙ или ⚙.

Важно

Игрок НЕ получает карту усталости, если не смог полностью выполнить тактику с карты тактики команды.

3. ДОБОР

В конце своего хода каждый игрок добирает на руку карты из своей колоды до 4. Если ваша колода заканчивается, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду, после чего продолжите добор и продвиньте кубик на треке времени на следующую ячейку. Это также означает, что длительность игры очень зависит от того, сколько карт разыгрывается в каждом раунде.

ПОМНИТЕ...

- В свой ход вы должны разыграть хотя бы 1 карту.
- Каждую карту можно либо разыграть, применив её эффект, либо сбросить, получив ⚙ или ⚙.
- Отдохнувшие футболисты могут перемещаться на расстояние до 2 клеток, а истощённые — только на 1 за каждый потраченный ★.
- Истощение влияет только на перемещение. Истощённые футболисты могут выполнять действия как обычно.
- Если оба игрока бросают кубики во время действия, побеждает наибольший результат. При ничьей побеждает игрок владеющий мячом (атакующий).
- Вратарь может отправить мяч на любую клетку со значком 🧤 на вашей половине поля, не бросая кубики (просто сбросьте карту).
- Кроме вратаря, никакие другие футболисты не могут перемещаться на 3 клетки перед воротами.

СОВЕТЫ И СТРАТЕГИИ

С УМОМ РАСПОРЯЖАЙТЕСЬ КАРТАМИ: сбрасывая карту для  или , вы получаете только одно перемещение или действие, а применяя эффект карты тактики, вы получаете возможность выполнить несколько действий и перемещений, которые могут принести награду. С другой стороны, тактика всегда может провалиться. Именно поэтому важно с умом распоряжаться картами и стараться применять те тактики, которые наиболее удачно подходят к ситуации на поле, чтобы извлечь из них максимум пользы.

НЕ ПРЕНЕБРЕГАЙТЕ ПОДГОТОВКОЙ: забивать голы в этой игре, как и в настоящем футболе, непросто. Сначала постарайтесь подготовить свою команду и накопить побольше жетонов прилива сил с помощью карт тактики. Таким образом вы получите больше возможностей преуспеть и сможете тратить жетоны прилива сил в критических ситуациях, например для решающего паса, удара по воротам или на дополнительное перемещение!

НЕ ГОНИТЕСЬ ЗА МЯЧОМ: оборона в этой игре — это не только про отбор мяча. Иногда хорошая оборона — это отвести своих футболистов ближе к своим воротам на удачные позиции, чтобы перехватить мяч во время паса противника. Так вам не придётся выполнять отбор мяча и тратить на это драгоценные карты. Но помните, что если у противника много жетонов прилива сил, отбор мяча и агрессивная игра, наоборот, принесут больше пользы и заставят противника тратить жетоны. Так, когда он наконец подберётся к вашим воротам, его запасы и силы будут уже на исходе.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Теперь вы знаете как играть в стандартный вариант игры, так что пришло время рассказать вам о возможностях углубить игровой процесс за счёт дополнительных вариантов и правил. Любой из этих вариантов можно добавлять в игру по отдельности или в сочетании с другими.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ВРЕМЯ: после последнего хода игрока в каждом тайме бросайте белый кубик, чтобы определить дополнительное время. Если выпала пустая сторона или , тайм или игра заканчивается немедленно. При  каждый игрок совершает ещё 1 ход, а при  каждый игрок совершает ещё 2 хода.

СПОСОБНОСТЬ КОМАНДЫ И/ИЛИ КАПИТАНА: чтобы добавить в игру глубину, вы можете перевернуть планшет команды и/или капитана продвинутой стороной вверх. На этих сторонах описаны способности, которые действуют на протяжении всего матча. Кроме того, каждый капитан получает бонусы к определённым действиям, что обозначается звёздочками, которые добавляются к результатам соответствующих бросков кубиков.

Более долгая игра: сыграйте 90-минутный матч, перевернув табло на сторону с большей длительностью игры.

Более сложная игра: вы можете усложнить игру, добавив правило, что карты усталости нельзя использовать для перемещения . Их можно только сбросить, «разыграв» с руки (без эффекта), и при этом они входят в лимит 3 карт на ход.

Офсайдная ловушка: при игре с этим правилом футболисты не могут отдавать пас игроку своей команды, который находится в офсайде. При этом нет никакого штрафа: пасы футболистам в офсайде просто запрещены. Подробнее о правилах офсайда можно почитать на сайте FIFA.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

В одиночном режиме вы играете против автомы. Вы также можете добавлять в игру любые другие варианты игры и использовать один из 3 уровней сложности, обозначенный на планшете автомы. Будучи игроком, вы играете по тем же правилам, что и при обычной дуэльной игре, а также выполняете действия за автому по указанным правилам.

Важно

Сначала познакомьтесь со стандартными правилами игры.

Подготовка к игре

Для себя выполните подготовку по обычным правилам со стр. 5. Для автомы сделайте следующее:

- 1 Разместите 6 фишек игроков на поле, как при обычной подготовке.
- 2 Выберите один из планшетов автомы в зависимости от выбранной сложности и поместите его рядом с полем.
- 3 Перемешайте все 12 карт автомы и поместите колоду рядом с планшетом автомы.
- 4 Бросив кубик, определите, кто будет стартовым игроком, и поместите соответствующую фишку на центральную клетку поля вместе с мячом.

Ход игры

Для вас действуют правила стандартной игры. Ход автомы проходит следующим образом:

- 1 **ПЕРЕДЫШКА:** восстановите всех истощённых футболистов автомы (если есть), поставив их фишки вертикально.
- 2 **РОЗЫГРЫШ КАРТ:** разыграйте ровно 2 карты из колоды автомы, как описано в разделе «Игра за автому» на стр. 23.

Важное замечание

Если во время добора ваша колода или колода автомы заканчивается, замешайте все карты из соответствующей стопки сброса, сформируйте новую колоду и продолжайте добор. **Также продвиньте кубик на треке времени на одну ячейку вперёд!**

Перерыв

Первый тайм заканчивается в конце того раунда, в который кубик на треке времени оказывается на ячейке **45'**. Выполните обычные шаги подготовки ко второму тайму для себя, а для автомы выполните только шаги **3** и **4**.

Конец матча

Игра заканчивается в конце раунда, в котором кубик на треке времени оказывается на ячейке **90'**. Игра может завершиться победой того, кто забил больше голов, или ничьей.

Игра за автому



Все карты автомы — это карты тактики, разделённые на атакующую и оборонительную части. В свой ход автома разыгрывает 2 карты. Сначала возьмите верхнюю карту колоды автомы, положите её в стопку сброса автомы и выполните действия с неё, как это описано далее, затем повторите то же со второй картой.

Важно

Если в результате розыгрыша первой карты автомы мяч переходит во владение вашей команды (из-за блокирования траектории мяча), вторую карту автомы разыгрывайте как оборонительную. Аналогичным образом поступайте и в случае, если автома завладевает мячом благодаря первой разыгранной карте (в результате отбора мяча) — разыгрывайте её вторую карту как атакующую. Если при розыгрыше первой карты автома забивает гол, не разыгрывайте вторую карту.

Важно

Автома никогда не перемещает фишки истощённых футболистов.

Атакующая тактика: если автома владеет мячом, проверяйте выполнение следующих условий по порядку. Если условие пункта выполняется, примените его эффект и игнорируйте все последующие пункты:

- 1. Удар:** если расстояние между футболистом, владеющим мячом, и целевой клеткой (указана в правом верхнем углу карты) меньше или равно числу на карте, автома выполнит удар (см. раздел «Розыгрыш действий за автому»). В ином случае пропустите этот пункт.
- 2. Тактика:** если тактику, изображённую на карте, возможно выполнить — автома выполняет её (см. раздел «Розыгрыш действий за автому»). В ином случае пропустите этот пункт.
- 3. Пас:** если фишка автомы, владеющая мячом, не впереди всех других её фишек, автома выполняет пас ближайшей фишке впереди (см. раздел «Розыгрыш действий за автому»). В ином случае пропустите этот пункт.
- 4. Обводка:** если фишка автомы, владеющая мячом, находится на клетке, смежной с фишкой игрока, автома выполняет обводку (см. раздел «Розыгрыш действий за автому»). В ином случае пропустите этот пункт.
- 5. Перемещение:** переместите фишку автомы, владеющую мячом, на расстояние до 2 клеток в направлении целевой клетки, указанной в правом верхнем углу. Затем положите эту фишку горизонтально, чтобы обозначить истощение.

Только при выполнении эффекта с карты тактики (2) автома получает награду. Для каждого полученного перемещения приоритетным является перемещение фишки, владеющей мячом, затем — фишки, которая ближе всего к мячу, и так далее. Направление перемещения всегда выбирается по направлению к целевой клетке, указанной в правом верхнем углу карты.

Оборонительная тактика: если команда автомы не владеет мячом, проверяйте выполнение следующих условий по порядку. Если условие пункта выполняется, примените его эффект и игнорируйте все последующие пункты:

-  **1. Отбор мяча:** если фишка противника, владеющая мячом, находится на клетке, смежной с фишкой автомы, автома выполняет отбор мяча (см. раздел «Розыгрыш действий за автому»). В ином случае пропустите этот пункт.
-  **2. Тактика:** если оборонительную тактику, изображённую на карте, возможно выполнить, автома выполняет её. Первое перемещение тратится на продвижение в направлении мяча ближайшей к нему фишки отдохнувшего футболиста автомы. Для последующих перемещений определяется ближайшая к воротам автомы фишка противника, а затем ближайшая к этому противнику фишка отдохнувшего футболиста автомы перемещается по направлению к нему. Автома всегда старается расположить свои фишки между фишками противника и своими воротами. После каждого перемещения кладите фишку горизонтально, чтобы обозначить её истощение.
-  **3. Перемещение:** переместите фишку отдохнувшего футболиста автомы, которая ближе всего к мячу, по направлению к нему. Затем положите фишку горизонтально, чтобы обозначить её истощение.

Только при выполнении эффекта с карты тактики (2) автома получает награду. Если в качестве награды даётся действие, автома потратит его на отбор мяча у фишки, владеющей им, при возможности. **Отбор мяча всегда выполняет фишка, которая перемещалась последней.** Если отбор мяча невозможен, игнорируйте эту часть награды.

Важно

Выбирая фишку за автому, всегда выбирайте ту, которая ближе всего к мячу. Если таких несколько, выбирайте ту, которая находится на клетке со значком . Если таких тоже несколько, выберите любую.

Розыгрыш действий за автому

Всякий раз, когда автома выполняет действие (в свой ход или в ваш в качестве атакующего или обороняющегося) делайте следующее:

- 1 ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЦЕЛЕВОЙ КЛЕТКИ для игрока** (только для удара): выберите целевую клетку. Если вы атакующий, поместите на неё мяч. Если вы обороняющийся, поместите на неё своего вратаря.
- 2 УСИЛЕНИЕ для игрока** (только для удара, обводки и отбора мяча): потратьте до 3  из своего запаса, чтобы усилить действие. Поместите жетоны рядом с кубиками, а в конце действия верните их в общий запас.
- 3 УСИЛЕНИЕ для автомы** (только для удара, обводки и отбора мяча): раскройте новую карту из колоды автомы и потратьте жетоны прилива сил из её запаса, исходя из того, сколько указано в левой верхней части карты и сколько жетонов у неё в запасе. **Автома никогда не тратит жетоны прилива сил на пасы.**
- 4 ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЦЕЛИ для автомы** (удар): целевая клетка автомы изображена в правом верхнем углу раскрытой на предыдущем шаге карты. Если автома является атакующей стороной, поместите мяч на целевую клетку, а если обороняющейся стороной — поместите на неё вратаря. Число, изображённое в правом верхнем углу карты, на этом шаге значения не имеет.
- 5 ОПРЕДЕЛЕНИЕ СИЛЫ ДЕЙСТВИЯ** (только для паса и удара): определите силу действия, исходя из расстояния и наличия блокирующих (см. раздел «Сила действия и блок», стр. 8).

6 БРОСОК КУБИКОВ: бросьте кубики за себя и автому (во время паса кубики бросаются только за автому). Обратитесь к планшету автомы, чтобы определить, сколько белых кубиков бросать за неё. Не забудьте добавить ★, напечатанные на планшете для соответствующего действия, к результату броска.

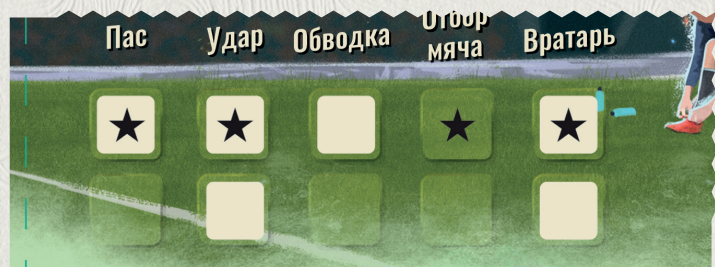
7 ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИСХОДА: исход каждого действия определяется точно так же, как в стандартной игре.

Пример

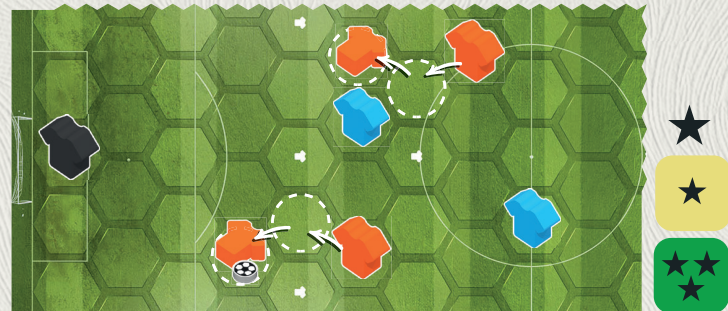
Атакующая тактика: после раскрытия первой карты автомы игрок (играет за синюю команду) проверяет, может ли автома выполнить удар. В данном случае ответ — нет, так как между фишкой автомы, владеющей мячом, и целевой клеткой больше 3 клеток. Затем игрок проверяет, может ли автома разыграть тактику (пас вперёд). Автома может это сделать, поэтому игрок разыгрывает тактику за автому.



На ячейках паса на планшете автомы изображён 1 маркер стратегии и 1 ★, что означает, что автома бросает 1 белый кубик и всегда получает +1 к броску во время паса.



Итоговый результат автомы — 4, действие успешно (так как необходимая сила действия равна 2). Автома также получает награды 1 ★ и 2 🍀. Она перемещает две фишки на 2 клетки по направлению к целевой клетке, указанной на карте.



Теперь игрок раскрывает вторую карту автомы и проверяет, может ли она выполнить удар. Теперь это возможно, так как расстояние между фишкой автомы, владеющей мячом, и целевой клеткой — 4 клетки. Автома будет выполнять удар. Сначала игрок решает, сколько жетонов прилива сил хочет потратить он (2 ★), затем выбирает целевую клетку (он выбрал правую) и перемещает вратаря на неё. Затем он раскрывает ещё одну карту автомы, чтобы определить, сколько жетонов прилива сил потратит автома (она потратит 1 ★, так как у неё 2 жетона в запасе) и какая у неё целевая клетка (центральная). Необходимая сила действия для автомы равна 2 (половина расстояния и нет блокирующих). Игрок бросает кубики за себя и автому: результат равен 7 у обоих — это гол! Если бы только игрок угадал с целевой клеткой, тогда бы он смог отбить мяч!

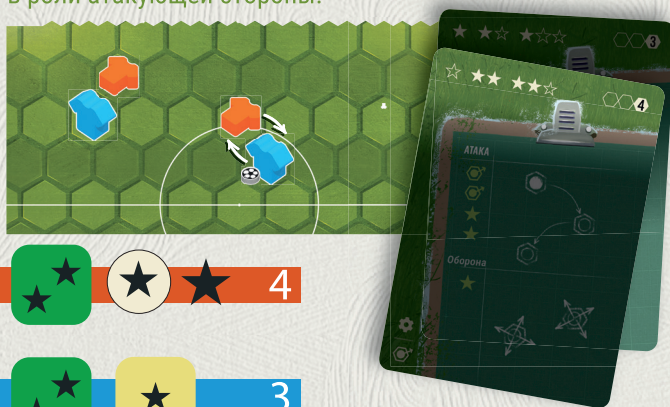


Пример

Оборонительная тактика: на раскрытой карте автомы изображены 2 свободных перемещения. Сначала игрок перемещает ближайшую фишку автомы на 2 клетки по направлению к мячу и кладёт её горизонтально — автома стремится оказаться между фишкой противника и своими воротами. Вторым перемещением игрок передвигает ближайшую фишку автомы к своей фишке, которая находится впереди всех, а затем также кладёт её горизонтально.



За выполнение тактики автома получает награду: ★ и ⚙️. Дополнительное действие она тратит, чтобы провести отбор мяча у фишки игрока, владеющей мячом. Сначала игрок решает, сколько жетонов прилива сил хочет потратить он (0 ★). Затем он раскрывает ещё одну карту автомы, чтобы определить, сколько жетонов прилива сил потратит автома (1 ★, так как это её единственный жетон). Потом игрок бросает кубики за себя и автому (обратившись к планшету автомы для определения числа кубиков и бонусов). Итоговый результат игрока — 3, а автомы — 4. Фишка автомы успешно отбирает мяч и меняется местами с фишкой игрока. Теперь следует разыграть вторую карту автомы, но уже в роли атакующей стороны.



ВАЖНЫЕ ПРАВИЛА ОДИНОЧНОГО РЕЖИМА

- Автома никогда не перемещает фишки истощённых футболистов.
- Будучи атакующей стороной, автома всегда перемещает фишки по направлению к целевой клетке, указанной в правом верхнем углу карты.
- Будучи обороняющейся стороной, автома перемещает первую фишку по направлению к мячу, а вторую — к фишке противника, которая находится впереди остальных.
- Выбирая фишку автомы (для перемещения или действия) выбирайте ту, которая ближе всего к мячу, а затем ту, которая на клетке со значком .
- Автома никогда не тратит жетоны прилива сил на пасы.



НАПРАВЛЕННЫЙ ПРИЛИВ СИЛ

Этот режим идеален для игроков, которые хотят добавить в игру больше тактики и долгосрочного планирования, так как он требует от игроков большей осмоторительности и точности действий.

Всякий раз, получая ★ за выполнение тактики:

- Если это **атакующая тактика**, поместите жетон прилива сил под одну из фишек, задействованных в тактике (**не более 3 жетонов на фишку**).
- Если это **оборонительная тактика**, можете поместить жетон прилива сил под одну из задействованных в тактике фишек или под вратаря.

Когда фишка выполняет действие, вы можете тратить только жетоны, лежащие под ней.

Жетоны прилива сил, полученные из других источников (за способности тренера, команды или капитана), вы можете подложить под любую из своих фишек, включая вратаря.

Этот режим можно использовать в сочетании с любыми другими вариациями и режимами игры.

В одиночном режиме это правило применяется только к вашей команде, но не к команде автомы — её жетоны кладите на планшет автомы, как обычно.

Пример

Играющий за оранжевую команду успешно выполняет пас вперёд и получает награду: 2 перемещения и 1 жетон прилива сил. При этом он может поместить жетон прилива сил под одну из двух фишек, которые были задействованы в тактике: фишку, которая отдала пас, или фишку, которая его приняла (капитана). Игрок решает отдать жетон капитану.



Играющий за синюю команду выполняет оборонительную тактику, представляющую собой сочетание разных перемещений, и получает в награду 1 жетон прилива сил. Игрок может поместить его под одну из двух перемещавшихся фишек или под вратаря. Она решает поместить его под одну из перемещавшихся фишек, так как планирует далее выполнить ею отбор мяча.



Позднее игрок выполняет отбор мяча фишкой, у которой есть 1 жетон прилива сил. У фишки противника (капитана оранжевых) есть 2 жетона, но он решает не тратить их. Играющий за команду синих тратит жетон и перекладывает его из-под фишки к кубикам. Далее оба игрока бросают кубики как обычно.



Издатель
Roomiz Games INC.
roomizgames.com

Игровой дизайн
Амир Саламати, Алиреза Пурасад

Иллюстрации от
Мохаммед Нуреддин

Графический дизайн
Амир Айен

Огромная благодарность всем, кто помогал тестировать и готовить эту игру, и отдельная благодарность всем тем, кто поддержал игру, — мы благодарны вам за эту поддержку на этом удивительном пути.

Пер Сильвестр, Крис Бак, Густаво Скэри, Андрес Деса,
Амир Ардешири, Шахаб Согри, Пуя Остадпур, Мохсен Пур Рамезани,
Экбал Хожабр, Ария Салахи, Мохсен Ашрафи, Афшин Широани,
Али Бабаи, Киануш Амини, Садег Дарвиши, Саман Занди,
Ясер Хамиди, Амирхосейн Дарзи, Ариан Бина.



Над русской версией игры работали
Саакян Завен, Фадеева Мария, Корниенко Юлия,
Корниенко Олег, Дженбаз Роман, Михеранова Дарья,
Козлов Сергей, Канеев Ильдар

Все права защищены.