

Horváth Miklós

Footballiser®

Stratégia és ügyesség egy csipetnyi szerencsével

SZABÁLYKÖNYV



Szeretettel köszöntünk a Footballiser világában!

Innovatív játékunk ötvözi az ügyességi, a stratégiai és a szerencsén alapuló játékok elemeit, illetve a klubcsapatok és a nemzeti válogatottak világát. A játékban felépítheted saját stadionod, fejlesztheted a csapatod, egyedi képességekre tehetsz szert, miközben izgalmas mérkőzéseket játszol a különböző nemzetek csapataival.

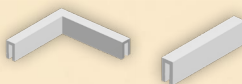
A JÁTÉK CÉLJA

A játék célja, hogy 6 elemből álló stadionod felépítése után elsőként játszd le sikeresen a bajnoki döntőt. Be kell szerezned a 6 db Stadionelemet, melyek a teljes stadion felépítéséhez és a győzelemhez szükségesek; az egyes Stadionfejlesztéseket pedig a kötelező Csapatfejlesztések teljesítésével és sikeres mérkőzések lejátszásával tudod megtenni.

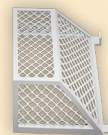
A JÁTÉK ELEMEI



1 db focipálya oldalfallal



6 db falrögzítő elem
(4 db sarokrögzítő,
2 db hosszú oldalfal merevítő elem)



2 db focikapu



1 Fejlesztési Dobókocka



42 db Mérkőzőkártya



40 db Eseménykártya



30 db Képességekártya



5 db sárga
támadójátékos



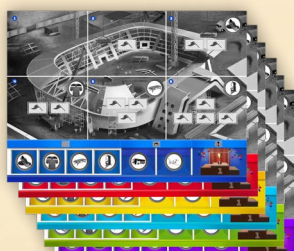
5 db piros
védőjátékos



80 db Nemzeti Zászló,
hátdalukon Kupa,
5-féle színben



6x6 db Stadionelem



6 db Fejlesztési Tábla



6x6 db Csapatfejlesztési Elem



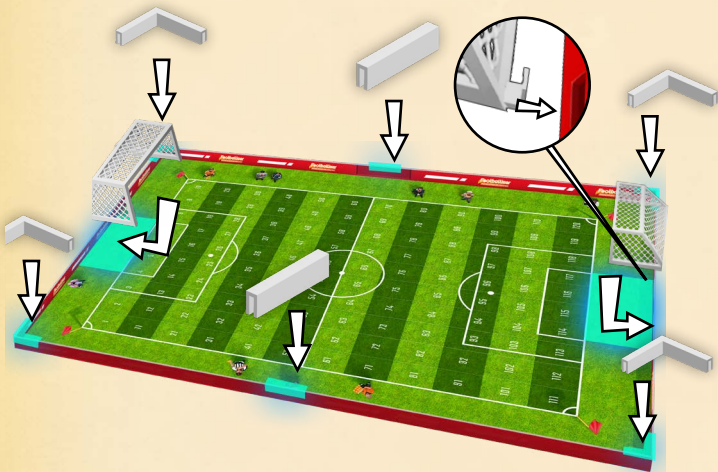
1 db játékszabály



2 db focilabda

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

1. Nyissuk ki a focipályát és helyezzük a játéktér közepére. Ezt követően hajtsuk föl az oldalfalakat, és rögzítsük őket az oldal- és sarokfogó elemekkel, végül helyezzük el a 2 db kaput az ábrán látható módon. A kapukon lévő akasztókat illesszük az oldalfalban lévő lyukakba.

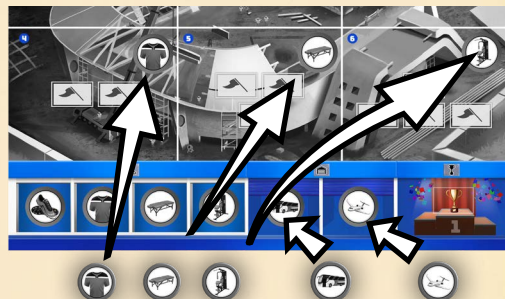


2. Döntjük el a Játékosok sorrendjét (például életkor szerint, vagy ki húz nagyobb lépésszámú Mérkőzőskártyát, vagy attól függően, hogy ki mikor focizott utoljára) majd sorrendben, az óramutató járásával megegyező irányban mindenki foglaljon helyet a pálya körül!
3. Mindenki válasszon egy tetszőleges színű Fejlesztési Táblát és vegye el a hozzá tartozó 6 db Stadionfejlesztési Elemet. A Stadionelemeket tegyük a számozásuk szerinti sorrendben Fejlesztési Táblánk mellé lefordítva.

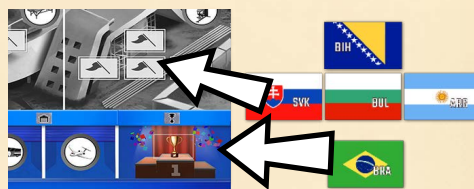


4. Válasszuk meg vagy sorsoljuk ki a játékosok közül a Játékmestert, aki a játék során a mérkőzések lebonyolításában segít, és az egyes játékelemek kiadását-bevételét végzi! (Ha a játékban a Játékmester is részt vesz, akkor saját akciója idejére megegyezés szerint megoszthatja vagy átadhatja szerepét másik játékosnak.)

5. A Csapatfejlesztési Elemeket helyezzük rá a saját mintájukkal megegyező helyre úgy, hogy a szürke felületük nézzen felfelé. Cipőt a cipőre, Mezt a mezre, és így tovább. Az első 4 Csapatfejlesztési Elemet az épülő stadionunkon lévő helyekre kell tenni, ahonnan majd a játék során fognak lekerülni az elemek a **Szertárba** . A Csapatbusz és Csapatrepülő Csapatfejlesztési Elem egyből a **Garázsba** kerül, szürke oldalával felfelé.



6. A Nemzeti Zászlókat helyezzük egy tasakba, és keverjük őket össze. Minden Játékos húzzon 13 db Zászlót, majd helyezze rá a Fejlesztési Táblájára a Zászlókat jelölő helyekre, úgy, hogy a zászlós oldaluk legyen felfelé. A 13. Zászló a Fejlesztési Tábla jobb alsó sarkában a **Döntő** mezőbe kerül. Bármelyik nemzet Zászlója kerülhet bármelyik helyre tetszőleges sorrendben, de a hátoldali Kupák színe szerint érdemes csoportosítani őket, mert a Kupáknak és azok színezésének a játék során stratégiai jelentősége lehet. A Zászlókat a Fejlesztési Táblán a játék megkezdése után cserélgetni már nem szabad.



7. A Mérkőzőskártyákat, a Képességekártyákat és az Eseménykártyákat keverjük össze, és tegyük a focipálya mellé jól elkülönítve és lefordítva.
8. A sárga színű támadójátékos- és a piros színű védőjátékos-figurákat állítsuk föl a pálya két oldalára, a labdát helyezzük a kezdőkörbe.

Ha megértettük a játékszabályokat, indulhat a játék!
Ha menet közben elakadtok, lapozzátok föl a Játékszabályt a megfelelő résznél vagy nézzétek meg rövid videónkat! (Videóbíró:
<http://www.footballiser.com>)

A FEJLESZTÉSI TÁBLA

Az egyes Stadionelemek helyén az alábbi elemek vannak induláskor feltéve:

- 1-es Stadionelem helye: üres
- 2-es Stadionelem helye: 1 db Zászló
- 3-as Stadionelem helye: 2 db Zászló és 1 db Csapatfejlesztési Elem
- 4-es Stadionelem helye: 2 db Zászló és 1 db Csapatfejlesztési Elem
- 5-ös Stadionelem helye: 3 db Zászló és 1 db Csapatfejlesztési Elem
- 6-os Stadionelem helye: 4 db Zászló és 1 db Csapatfejlesztési Elem

A **Fejlesztési Tábla** jobb alsó sarkában található a **13. Zászló**, melyet a **6. Stadionelem** megszerzése és a bajnoki döntő lejártsága után lehet csak levenni. Ekkor tűnik elő a győzelmet jelentő bajnoki kupa. Ezeken kívül 2 db **Csapatfejlesztési Elem** (Csapatbusz, Csapatrepülő) van az alsó sorban, a **Garázsban** elhelyezve, amiket meg lehet, de a győzelemhez nem kötelező megszerezni.



Később a játék során az épülő Stadionunkról levett Zászlókat megfordítva, a Kupát ábrázoló felükkel felfelé Fejlesztési Táblánk mellé tesszük, a levett Csapatfejlesztési Elemeket pedig Fejlesztési Táblánk megfelelő mezőire a **Sztartárba** helyezzük, színes oldalukkal felfelé. A Garázsban lévő Csapatfejlesztési Elemek (Csapatbusz és Csapatrepülő) megszerzésekor az elemeket csak megfordítjuk a helyükön, hogy színes oldalukkal felfelé nézzenek.

A JÁTÉK MENETE

A kezdő Játékos indítja a kört, a többiek követik az óramutató járásával megegyező irányban.

A Játékosok köre két fázisból áll:

I. ESEMÉNYKÁRTYA-FELHASZNÁLÁS

II. AKCIÓ

Mindkét fázis opcionális, de ha a lehetőséged és a helyzeted megengedi, érdemes élni vele. Tehát ha rád kerül a sor, előbb megnézed, rendelkez-e felhasználható Eseménykártyával, melyet használni is akarsz, utána pedig végrehajtasz egy akciót.

Egy akció lehet:

- A) **MÉRKŐZÉS** vagy
- B) **FEJLESZTÉS**

A **FEJLESZTÉS** akció ötféle lehet:

1. **Stadionfejlesztés** - egy Stadionelemet felteszel a Tábládra.
2. **Csapatfejlesztés** - egy Csapatfejlesztési Elemet épülő Stadionodról áttesz a Szertárba, vagy a Garázsban megfordítod az egyik eddig még nem fejlesztett elemet.
3. **Kártyahúzás** - húzol egy Eseménykártyát **ÉS** egy Képességekártyát.
4. **Kupa/Zászló beváltása** - 2 db Kupáért/Zászlóért kaphatsz **VAGY 1 db** Stadionelemet, **VAGY 1 db** Csapatfejlesztési Elemet, **VAGY 1 db** Eseménykártyát, **VAGY 1 db** Képességekártyát. Ha több Kupával/Zászlóval rendelkezel, egy körben egyszerre több fejlesztésre is válthatod őket tetszőlegesen, tehát például 8 Kupát/Zászlót beváltva akár mindegyik fejlesztést végrehajthatod egyszerre, vagy akár egy típusból többet.
5. **Kockadobás:** - dobsz a Fejlesztési Dobókockával, és végrehajtod a dobás eredményét.

A részletes magyarázatokat az akciók leírásánál találod.

JÁTÉKMENET RÖVIDEN

Minden kör 2 fázisból áll

I. FÁZIS: ESEMÉNYKÁRTYA-FELHASZNÁLÁS:

Akció előtt lehet felhasználni (kivéve a *Tippelj!* és a *Védelem!* típusú kártyákat) **és egyszerre csak egyet.**

Az újonnan húzott kártyákat csak a következő körben tudod használni.

TIPP A KEZDÉSHEZ: Mivel a játék kezdetén még nem rendelkezel Eseménykártyával, illetve levett Kupákkal/Zászlókkal, így érdemes fontolóra venni, melyik fejlesztés jelent hosszabb távon nagyobb stratégiai előnyt számodra. Később minden akció előtt érdemes megnézni, hogy tudsz-e Eseménykártyát felhasználni!

II. FÁZIS: AKCIÓ

Egy körben mindig csak egy akciót hajthatsz végre.

A) MÉRKŐZÉS

1. Ha nincs a pályán felrakott helyzet: Mérkőzőskártya húzásával
2. Ha van a pályán felrakott helyzet: a táblán lévő helyzet lejátszásával

B) FEJLESZTÉS

1. Stadionfejlesztés
2. Csapatfejlesztés
3. Kártyahúzás
4. Fejlesztés Kupák/Zászlók beváltásával
5. Fejlesztés dobókockával

I. ELSŐ FÁZIS: ESEMÉNYKÁRTYA-FELHASZNÁLÁS

A **40 db** Eseménykártya mindegyike a labdarúgóklubok életének fordulataihoz hasonlóan valamilyen váratlan lehetőséget, eseményt jelenít meg, és új helyzetet teremt stratégiai építkezésed menetében. Az általad húzott Eseménykártyák minden esetben valamilyen számodra pozitív lehetőséget tartalmaznak.

MEGSZERZÉSÜK:

Eseménykártyához ötféle módon juthatsz hozzá:

A. Kártyahúzás akcióval.

B. Fejlesztési Dobókocka által – ha *Stadion* vagy *Jokert* dobsz, a Stadionfejlesztés mellé jár a kártya, illetve a Csapatbusz és Csapatrepülő fejlesztésénél is választhatod, hogy Eseménykártyát húzol.

C. Kupa beváltásával – 2 db Kupáért egy kártyát húzhatsz.

D. Másik Eseménykártya lehetővé teszi, hogy **húzz a pakliból.**

E. Másik Eseménykártya lehetővé teszi, hogy **húzz valamelyik társadtól.**

Megszerzett Eseménykártyáid tartalmát a kijátszásig csak te ismered, tárold őket lefordítva Fejlesztési Táblád mellett!

TÍPUSAIK ÉS FELHASZNÁLÁSUK:

6 típusú Eseménykártya található a pakliban, összesen 13 fajta, alcím alá sorolva. (ld. Függelék)

- **Egy akció előtt csak egy Eseménykártyát használhatsz**, de az Eseménykártya használata nem minősül akciónak!
- Az újonnan húzott Eseménykártyákat csak a következő körben tudod használni!
- A **Tippelj!** típusú kártyákat az ellenfél mérkőzése vagy kockadobása előtt tudod használni, mérkőzésenként/kockadobásonként szintén csak egyet, még mielőtt elkezdte volna a mérkőzését vagy kockadobását.
- A **Védelem!** típusú kártyát akkor tudod használni, amikor támadás ér, illetve az akcióra adott tippeket is hatástalaníthatod vele!

Eseménykártya felhasználásakor jelezd, hogy élni szeretnél kártyáddal, és ha az ellenfelet érintő kártyáról van szó, akkor azt is, hogy kire vonatkozik. Hangosan olvasd föl tartalmát, és hajtsátok végre az utasításait! A felhasznált kártyákat a végrehajtás után helyezd a pakli aljára.

(Az Eseménykártyák részletes leírását a Függelékben találod!)

II. MÁSODIK FÁZIS: AKCIÓ

A) MÉRKŐZÉS AKCIÓ:

Az első akciótípus; egy mérkőzés sikeresen vagy sikertelenül zárulhat. Egy sikeres mérkőzés minden esetben érvényes góllal zárul, egyéb esetben (rontás, szabálytalanság) a meccs sikertelennek minősül.

Egy mérkőzés akár sikeres, akár sikertelen, egy akciónak számít. Egy mérkőzés lejátszásához Mérkőzéskártyát kell húznod, majd az azon található feladatot végre kell hajtani. Vagy a pályán korábban sikertelenül játszott, és így fönt maradt szituációt kell sikerrel játszani. Ha a pályán még sikerrel le nem játszott helyzet van fönt, és **Válassz Mérkőzéskártyát!** típusú Eseménykártyával sem rendelkezel, az adott szituáció lejátszása kötelező.

I. SIKERES MÉRKŐZÉS

Sikeres mérkőzés esetén Zászlókat vehetsz le épülő Stadionodról a Fejlesztési Táblán.

A levett Zászlókat megfordítva, a Kupa ikonnal felfelé rakd a Fejlesztési Táblád mellé, innentől ugyanis ezek a Kupák csereeszközként is szolgálnak a további fejlesztésekhez. Három azonos háttérszínű Kupával egy **Szuperképességre** is szert teszel, amit a játék folyamán a későbbiekben felhasználhatsz.

A győztes mérkőzés után levehető Zászlók száma Stadionod fejlettségi szintjéhez kötött (azaz attól függ, hány darab Stadionelemmel rendelkezel), ami a Stadionelemek hátoldalán is jelölve van:

- Ha 0 vagy 1 db Stadionelemmel rendelkezel → 1 Zászlót vehetsz le.
- Ha már 2, 3 vagy 4 Stadionelemed van → 2 Zászlót vehetsz le.
- Ha 5 Stadionelemed van → 3 Zászlót vehetsz le.
- A 13. Zászlót csak a 6. Stadionelem megszerzése és a sikeres döntő lejátszása után veheted le.

A Zászlók levételének sorrendje **(a 13., Döntő mezőn lévő Zászló kivételével)** tetszőleges, tehát a stratégiádon múlik, hogy mikor melyik Stadionelem helyéről veszel le Zászlókat, mely helyeket szeretnéd felszabadítani az építkezéshez, vagy esetleg milyen háttérszínű Kupákat szeretnél először Szuperképességgként használni. Ez azt is jelenti, hogy az egyes Stadionelemek megszerzésének sorrendje is tetszőleges.

A Kupákat tetszésed szerint gyűjtheted és csoportosíthatod, illetve használhatod föl a megfelelő pillanatban.

Kupáidat kétféleképpen használhatod:

1. Szuperképességre válthatod

ÉS/VAGY

2. Beváltással fejlesztési célra használhatod.

1. Szuperképességek:

A Kupák háttérét adó 5-féle szín 5-féle Szuperképességet jelképez, és 3 db Kupát kell egy színből összegyűjtened ahhoz, hogy egy Szuperképességet szerezz.

Az ötféle Szuperképesség:

3 zöld: 

Azonnali kontratámadás az ellenoldali kapura. Az *ellenfél sikertelen passza vagy kapura lövése után használhatod.*

3 piros: 

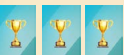
Azonnali kontratámadás az azonos oldali kapura. Az *ellenfél sikertelen passza vagy kapura lövése után használhatod.*

3 kék: 

Nullás kockadobásod Joker-dobásra változtatja. Nullás kockadobásod után használhatod.

3 sárga: 

Húzhatsz 2 kártyát a Képességekártya VAGY Eseménykártya pakliból, melyek közül az egyiket megtarthatsz. Közvetlenül *akciód előtt vagy után használhatod.*

3 türkiz: 

Elrontott passzodat megismételheted. Bármelyik *elrontott passzod után használhatod.*

(A Szuperképességek részletes leírását a Függelékben találsz, de a Stadionelemek hátoldalán is jelölve van!)

Ha van 3 db egyféle háttérszínű Kupád, és használni szeretnéd az adott Szuperképességet, jelezd a szándékodat, és fordítsd meg a Fejlesztési Táblád mellett a 3 kiválasztott Kupád, hogy a Zászló oldaluk legyen fölül. Ezzel jelzed, hogy a Szuperképességed már használtad, ám a továbbiakban ezeket a Kupáidat/Zászlóidat **beváltásra még használhatod!**

A Szuperképességek használata – az Eseménykártyák használatához hasonlóan – nem számít akciónak, sőt ezekkel a képességekkel akció előtt és után is élhetsz!

2. Beváltás:

A Fejlesztési Tábládról levett Kupáidat/Zászlóidat beváltásra is használhatod.

Ez azt jelenti, hogy **2 db Kupáért** (függetlenül attól, hogy milyen háttérszínűek) szerezhetsz **VAGY 1 db** Stadionelemet, **VAGY 1 db** Csapatfejlesztési Elemet, **VAGY 1 db** Eseménykártyát, **VAGY 1 db** Képességekártyát. A beváltott Kupákat vissza kell tenned a tasakba. Egy akción belül tetszőlegesen akárhány Kupát beválthatsz **tetszőleges kombinációban.**

II. SIKERTELEN MÉRKŐZÉS

Sikertelen mérkőzés játszása esetén az akcióod eredménytelen volt, hagyd a helyükön a Zászlókat.

Egy másik (tetszőlegesen választott) körben újabb mérkőzést kell játszani az adott ország csapataival, tehát a Zászló egészen addig a helyén marad, ameddig nem tudtál győztes meccset játszani, vagy valamelyik Eseménykártya nem teszi lehetővé számokra elmozdítását.

Sikertelen meccs esetén az adott mérkőzésszituáció egészen addig főt marad a pályán, ameddig valamelyik Játékos sikeresen le nem játssza azt. A következő Játékos a pályán lévő szituációt minden esetben az elejétől kezdi. Tehát ha egy kihúzott Mérkőzőskártya feladatát nem tudtad végrehajtani, és az utánad következő Játékos mérkőzés akciókat választ, akkor neki is ezzel a helyzettel kell próbálkoznia. Ha neki sem sikerül, akkor a következőnek is, és így tovább, egészen a sikeres végrehajtásig. Viszont minden játékos ezekben az esetekben is élhet saját lehetőségeivel, tehát a Képességekártyáit használhatja, vagy **Válassz Mérkőzőskártyát!** típusú Eseménykártyájával fölülírhatja ezt a szabályt.



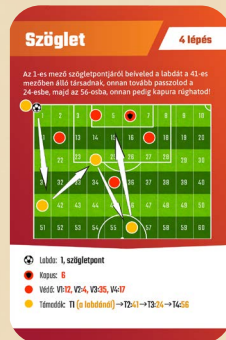
A MÉRKŐZÉSEK MENETE

1. A Játékos hangosan jelzi, hogy meccset szeretne játszani.
2. A Játékos húz egy Mérkőzőskártyát és felolvassa, illetve amennyiben be nem fejezett meccshelyzet van a pályán, akkor jelzi, hogy le szeretné játszani.
3. Ha Játékostársaid között van olyan, aki a mérkőzésre tippelni szeretne, jelzi szándékát, felolvassa és a Játékmester elé teszi **Tippelj!** típusú Eseménykártyáját. Tippelésre csak addig van lehetőség, ameddig a Játékos, akinek a meccsére tippelnél, nem kezdte el a mérkőzését lejátszani, vagy nem fedte föl Képességekártyáját.
4. Míg a Játékmester a védekező csapat focistafiguráit helyezi föl a pályára, addig a Játékos a támadó csapat játékosfiguráit, és a labdát teszi a kártyán megadott mezőkre. (Ha a játékban a Játékmester is részt vesz, akkor saját akciója idejére megegyezés szerint megoszthatja vagy átadhatja szerepét másik játékosnak.)

5. A Játékos végrehajtja az akciót a Mérkőzőskártya utasításai és az általános szabályok szerint. A Játékos bármelyik lépése előtt felhasználhatja Képességekártyáit, egy lépéshez akár többet is, ha a szituáció és a csapatfejlesztési szintje ezt lehetővé teszi.

6. **Győzelem esetén** a Játékos leveszi a megfelelő számú Zászlót az épülő Stadionjáról, és visszateszi a pálya szélére a játékosokat, a kezdőpontra pedig a labdát. Sikeres tipp esetén végrehajtják az Eseménykártya utasításait. Ezzel lezárul az akció, és a következő Játékos következik. **Vereség esetén** az akció sikertelen volt, a Játékos a szituáció kezdeti állapotába állítja vissza a pályán a játékosokat és a labdát. A következő Játékos jön, akinek ugyanezzel a szituációval kell próbálkoznia, amennyiben mérkőzés akció választ. Választhat azonban fejlesztés akció is, illetve ha rendelkezik **Válassz Mérkőzőskártyát!** típusú Eseménykártyával, új Mérkőzőskártyát is húzhat.

Példaként az egyik szöglet Mérkőzőskártya szituációját mutatjuk:



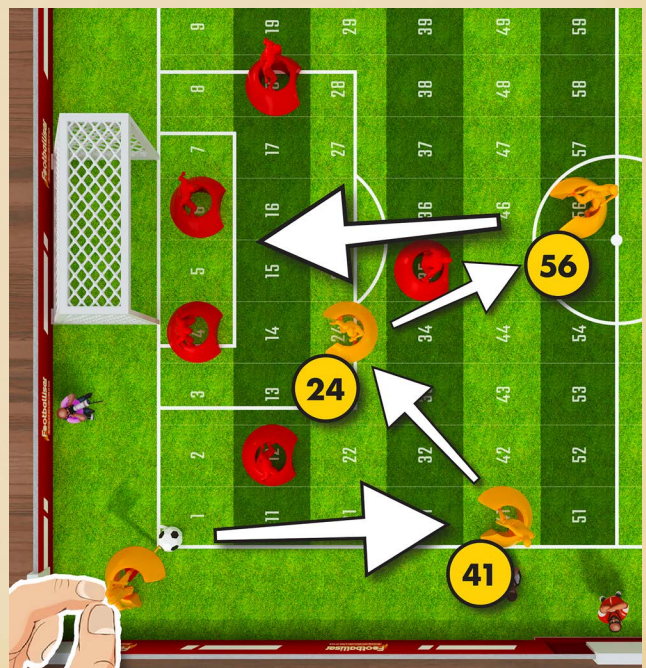
A labdát a szögletpontból indítjuk. A játékos célja:

- hogy átpasszolja a **41-es** mezőn álló focistának a labdát,
- majd ezzel a figurával továbbpöckölje a **24-esben** állónak,
- aztán a **24-esről** az **56-os** mezőben lévőnek adja a labdát,
- végül pedig az **56-os** mezőn lévő figurával belője a kapuba.

Fontos, hogy a feladatot a kártyán leírt és ábrázolt sorrendben hajtsuk végre!

(A Mérkőzőskártyák részletes leírását a Függelékben találod.)

TIPP: Az első („bemelegítő”) játékoknál javasoljuk, hogy vegyétek ki a pakliból a bonyolultabb (4, esetleg 3 lépéses, vagy hosszabb lövéseket tartalmazó) Mérkőzőskártyákat!



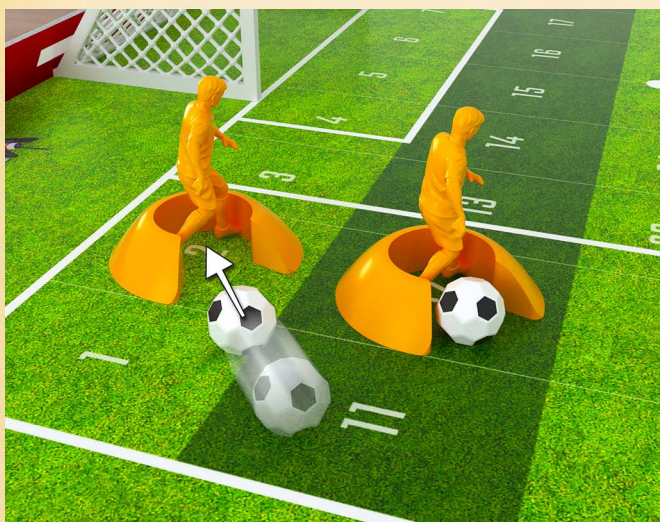
A MÉRKŐZÉSEK LEJÁTSZÁSÁNAK SZABÁLYAI

A futballpálya 120 db számozott mezőből áll, ezeken a mezőkön kell a focistafigurákat és a labdát a kihúzott Mérkőzőskártya utasításai szerint elrendezni. Az ellenfél csapatát (védekező csapat) a játékban a piros színű védő-, a támadó csapatot pedig a sárga színű támadójátékos-figurák képviselik.

A játékosfigurával, illetve annak speciális talapzatával történik a labda „elrúgása” az alábbi ábrán jelzett módon.



A rúgás irányát és erősségét a talapzat domború alsó részére tett lefelé irányuló mozdulattal tudod szabályozni, de más „pöckölő mozdulat” is megengedett, viszont a lövés során a játékost és a talapzatot megfogni nem szabad. A talapzat egyik oldalán kialakított félkör alakú bemélyedés, illetve hézag a labda könnyebb elkapását, vagyis „lekezelését” segíti.



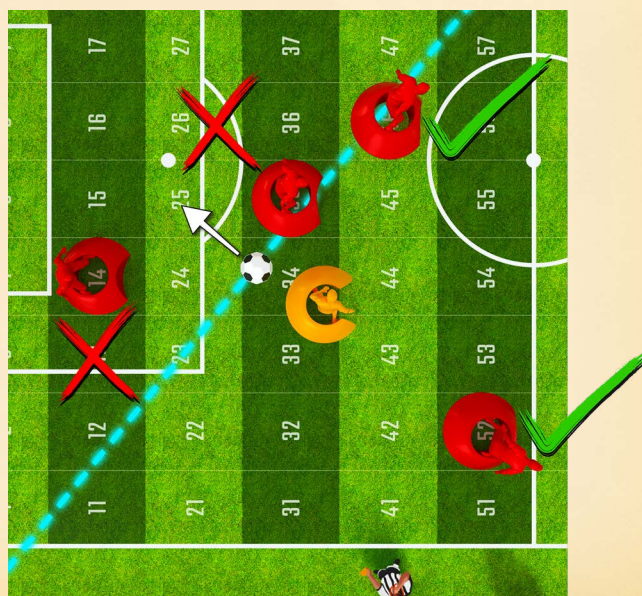
Az alábbi szabályok minden mérkőzésre érvényesek, felülírásuk csakis Képességekártyákkal vagy Szuperképességekkel lehetséges!

Beállítási szabályok

JÁTEKOSOK BEÁLLÍTÁSA: A játékosok beállítása a Mérkőzőskártyák alapján történik. A védőket a Játékmester mindig az előírt mező közepére helyezi oly módon, hogy a talapzat labdafogó bemélyedése és a védő az ellenfél kapuja felé nézzen. A támadójátékosok a Mérkőzőskártyán meghatározott helyükön belül szabadon elhelyezhetők, forgathatók. A talapzatuk érintheti a mező határvonalát, de nem nyúlhat át rajta.



VÉDŐK FIXEN: A támadó fél a saját játékosfiguráit szabadon mozgathatja a kártyán előírt mező keretein belül, de a védő fél figuráihoz nem nyúlhat. Védőjátékos-figurát elmozdítani, vagy védő- és támadójátékos-figurát az előírt mezőből kimozdítani csak abban az esetben lehet, ha a soron következő lövésnél (passz vagy kapura rúgás) nem játszik szerepet, tehát nem „a lövés irányába” esik. Ebben az esetben, hogy a lövésben a kezünket ne akadályozza, a figura áttolható egy szomszédos mezőbe. A következő rúgást elvégző focistát a labda körül szabadon lehet mozgatni.



Labdakezelési szabályok

LABDAÉRINTÉS: A labdát, ha a Mérkőzőskártya más utasítást nem tartalmaz (pl. szöglet vagy bedobás esetén), az előírt mezőben a támadó fél tetszőlegesen helyezheti el. A labdát a táblára helyezést követően kézzel nem érintheted a meccs végéig. A labdához kézzel való akaratlan hozzáérés „kezezésnek” minősül, és az adott meccs elvesztését jelenti.

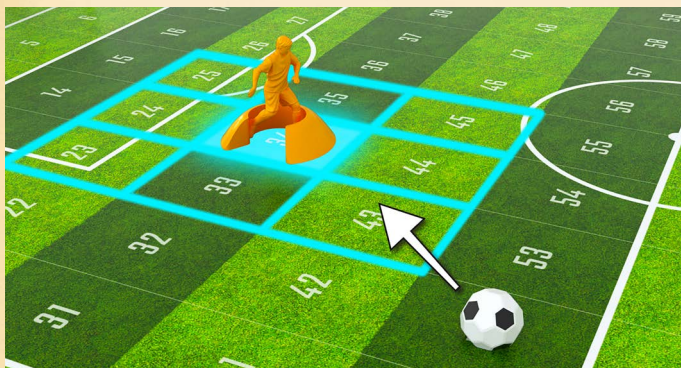
A LABDA AZ ELSŐ: A rúgást elvégző játékosnak (amelyikkel a labdát elpöcköljük) először mindig a labdát kell érintenie. Ha védőjátékos-figurát érint először, akkor szabálytalanság történt, és a Játékos a meccset elvesztette.

Lövésekkel kapcsolatos szabályok

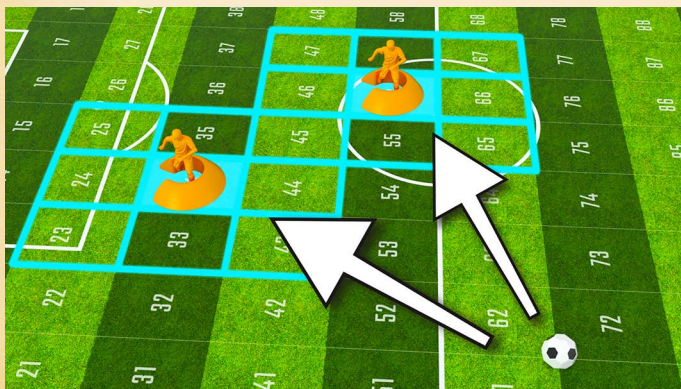
PONTOS LÖVÉS FOGALMA: Pontos, tehát a Mérkőzőskártyán előírt szabályos lövésnek az minősül, amelyiknél a labda az előírt mezőn vagy mezőkön belül áll meg. Ha nem az előírt mezőben áll meg a labda a rúgást követően, a Játékos a meccset elvesztette.

ELŐÍRT MEZŐ:

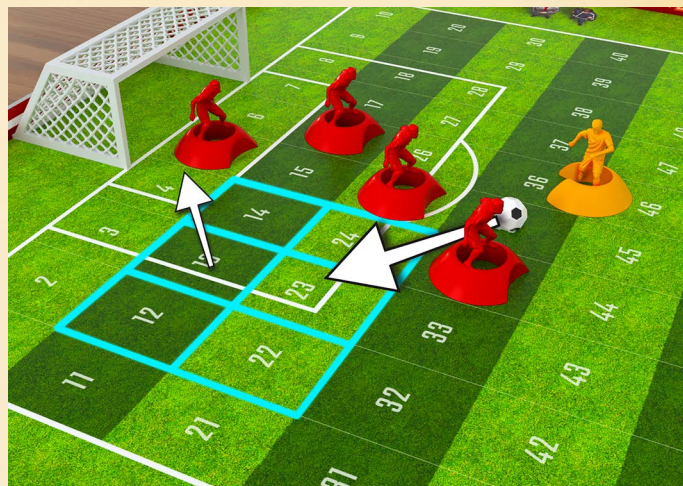
1. Amennyiben játékoshoz kell passzolni, akkor az adott játékosfigura mezője és bármelyik szomszédos mező.



2. Több játékos esetén bármelyik lehetséges játékosfigura mezője és a szomszédos mezők.

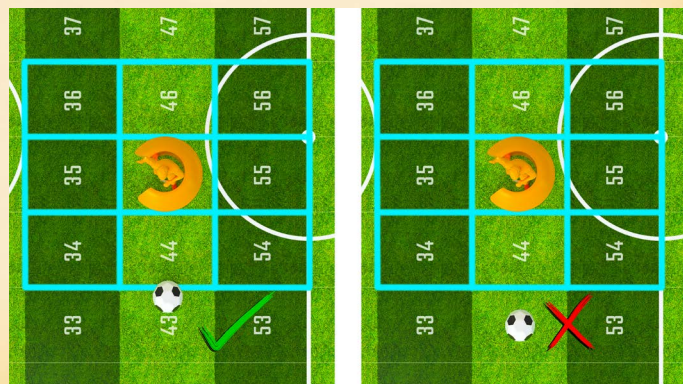
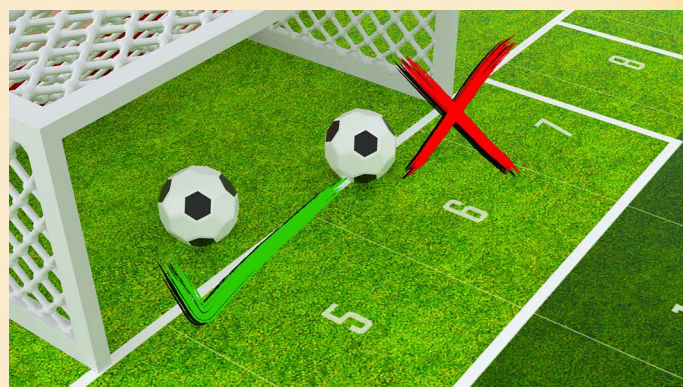


3. Szöktetés, egyéni akció esetében a Mérkőzőskártyán megadott mezők bármelyike.

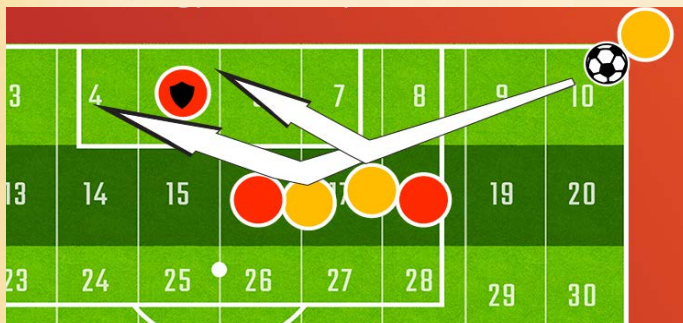


4. Kapura lövésnél az Alapvonalon túl, a kapun belülré került a labda.

Ahogy a valódi focinál, úgy a **Footballiser** játékban is akkor érvényes a gól, ha a labda teljes terjedelmével a kapun belülré került, vagyis ha a gólvonalon túljutott. Egy passz akkor érvénytelen, ha **a labda teljes terjedelmével** az előírt mezőn kívül állapodik meg. Passz esetén a végső állapotot kell figyelembe venni, tehát ahol a labda végül megáll. A gól viszont akkor is érvényes, ha a labda kipattant, de előtte teljes terjedelmével áthaladt a gólvonalon.



MANDINERREL: Mind a támadó-, mind a védőjátékos-figurákat föl lehet használni arra, hogy a labdát az általad kívánt helyre juttasd, tehát lehetőség van „mandineres” lövésre is, sőt néhány helyzetnél kifejezetten ilyen megoldást kell alkalmaznod.



Különleges esetben, ha a labda nem a következő lépésben előírt mezőkben, hanem az azt követő pozícióban állapodik meg, de előtte érintette az előírt mezőben álló támadójátékos-figurát, akkor a lépés elfogadottnak tekintendő, mintha sorrendben végrehajtották volna mindkét lövést.

CSAK FINOMAN: Ha a támadó fél lövésekor a védőjátékos-figurák bármelyikét felborítja vagy teljes egészében a pályán kívülre taszítja, a Játékos a meccset elvesztette.

CSAK EGYSZER SZABAD: Alapesetben minden lövéssel csak egyszer próbálkozhat, és minden olyan lépés próbálkozásnak minősül, amikor a lövő játékos a labdát érinti.

Bármely fönti szabály áthágása automatikusan a meccs elvesztését vonja maga után.

LÖVÉS ELŐTT KÉPESSÉ GKÁRTYA: Minden lépés előtt felhasználhatsz egy vagy több Képessé gkártyát is, de ezt még lövés előtt hangosan jelezned kell, és a felhasználandó kártyádat a Játékmester elé kell helyezned.



KÉPESSÉ GKÁRTYÁK

A **30 db** Képessé gkártya mindegyike a mérkőzések eredményes lejátszását segíti valamilyen módon.

Egy Képessé gkártyát csak akkor használhatsz föl, ha a kártya jobb felső sarkában jelzett Csapatfejlesztési Elemet már megszerezted! Tehát ha például egy **Kétszer próbálkozhat** típusú Képessé gkártyád van, amelyiken **Massázspad** ikon látható, és még nem fejlesztetted be a **Massázspad** elemet, akkor ezt a kártyát az adott Csapatfejlesztési Elem megszerzéséig nem használhatod!

MEGSZERZÉSÜK: Képessé gkártyához ötféle módon juthatsz hozzá:

A. Kártyahúzás akcióval.

B. Fejlesztési Dobókocka által – ha Csapatfejlesztést vagy Jokert dobsz, a Csapatfejlesztés mellé jár a kártya, illetve a Csapatbusz és Csapatrepülő fejlesztésénél is választhatod, hogy Képessé gkártyát húzol.

C. Kupa beváltásával – 2 db Kupáért egy kártyát húzhatsz.

D. Egy Eseménykártya lehetővé teszi, hogy **húzz a pakliból.**

E. Egy Eseménykártya lehetővé teszi, hogy **húzz valamelyik társadtól.**

Megszerzett Képessé gkártyáid tartalmát a kijátszásig csak te ismered, tárold őket lefordítva Fejlesztési Táblád mellett!

TÍPUSAIK ÉS FELHASZNÁLÁSUK: 8 fajta Képessé gkártya található a pakliban.

Bármennyi Képessé gkártyát felhasználhatsz bármelyik mérkőzésen, bármelyik lövésed előtt!

Ez alól csak a döntő meccs kivétel, amikor mindössze egy darab Képessé gkártya felhasználható!

A felhasznált kártyákat mérkőzés után helyezd a pakli aljára!

Ha valamelyik Képessé gkártyád használni szeretnéd mérkőzés közben, minden esetben még a lövésed előtt jelezned kell, utólagosan a kártya nem érvényesíthető. (Ebben is különbözik a Szuperképessé gektől!)

(A Képessé gkártyák részletes leírását a Függelékben találod!)

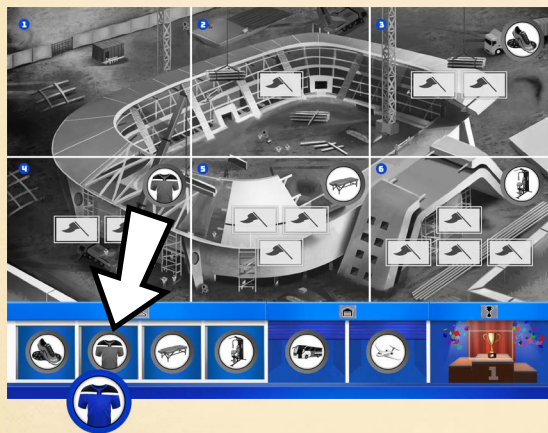
B) FEJLESZTÉS AKCIÓ:

Fejlesztés akció keretében ötféle lehetőség közül választhatsz:

1. Stadionfejlesztés – egy Stadionelemet felteszel a Táblára, az azonos számmal megjelölt helyére. Stadiont tetszőleges sorrendben fejleszthetsz, de erre csak akkor van lehetőség, ha az adott Stadionelem helye már üres, tehát sem Csapatfejlesztési Elem, sem Zászló nincs már a Stadionelem helyén.



2. Csapatfejlesztés – egy Csapatfejlesztési Elemet épülő Stadionodról áttesz a Sztértárba, vagy a Garázsban megfordítod valamelyik elemet, hogy a színes oldalával felfelé nézzen. Csapatot tetszőleges sorrendben fejleszthetsz. Képességekártyáid használata Csapatfejlesztési Elemeid jeléhez kötött, tehát például a Póló ikonnal ellátott Képességekártyád csak akkor tudod felhasználni, ha a Póló Csapatfejlesztési Elemet már befejlesztetted.



3. Kártyahúzás – húzol egy Eseménykártyát ÉS egy Képességekártyát. Ha önálló akció keretében húzol kártyát, minden esetben egy ilyen és egy olyan kártyát kell húznod, tehát nem húzhatsz két Esemény- vagy két Képességekártyát egyszerre.



4. Kupa/Zászló beváltása – 2 db Kupáért/Zászlóért kaphatsz **VAGY 1 db** Stadionelemet, **VAGY 1 db** Csapatfejlesztési Elemet, **VAGY 1 db** Eseménykártyát, **VAGY 1 db** Képességekártyát. Beváltással egy körben, **egy akción belül** annyi fejlesztést hajthatsz végre, amennyit szeretnél, illetve amennyire a megszerzett Kupáidból telik. **Minden fejlesztési elem ára 2 db Kupa** (azaz a Fejlesztési Tábláról levett Zászló). Ha több Kupával rendelkezel, **egy körben tehát egyszerre több fejlesztésre is válthatod őket** tetszőlegesen, így például 8 Kupát/Zászlót beváltva akár mindegyik fejlesztést megteheted egyszerre, vagy akár egy típusból többet. Beváltott Kupáidat vissza kell tenni a tasakba. Meglévő Kupáid attól függetlenül beválthatók, hogy milyen háttérszínűek, illetve felhasználtad-e őket Szuperképességekre vagy sem.



Fejlesztési Dobókockával az alábbi lehetőségeket dobhatjuk:



A blue silhouette of a soccer player in mid-kick, with a soccer ball positioned near their feet. The player is wearing a jersey, shorts, and socks. The background is white.

Amennyiben a dobás által nyújtott lépés a játék szabályai szerint nem végrehajtható, ez esetben sem választhatsz mást, és a következő Játékos következik.



Csapatrepülő: a Garázsban megfordítjuk a Csapatrepülő Csapatfejlesztési Elemet.

A JÁTÉK VÉGE ÉS ÉRTÉKELÉSE

A további helyezésekről az alábbi tényezők döntenek ebben a sorrendben:

1. Aki több Stadionelemmel rendelkezik, az ér el jobb helyezést.
2. Azonos számú Stadionelem esetén: akinek kevesebb Zászlója maradt a Fejlesztési Tábláján, az ér el jobb helyezést.
3. Azonos számú Zászló esetén: aki több Csapatfejlesztési Elemmel rendelkezik, az ér el jobb helyezést.
4. Azonos számú Csapatfejlesztési Elem esetén: aki több levett és be nem cserélt Kupával (azaz Zászlóval) rendelkezik, az ér el jobb helyezést.
5. Amennyiben ebben is egyezés van, akkor 11-esek rúgásával kell eldönteni a helyezést.

PÁROS JÁTÉK SZABÁLYAI

Négy vagy hat Játékos esetén a Footballiserben lehetőség van páros játékra is. Páros játéknál az alapvető szabályok nem változnak, de két-két Játékos együtt hajtja végre a fejlesztéseit és játssza le a mérkőzéseit a közös cél érdekében. A játék nyertese itt is az a páros, amelyik először építi föl Stadionját, és veszi le a **Döntő** mezőről a bajnoki győzelmet jelentő 13. Zászlót.

A játék során a párok mindvégig együttműködhetnek, és bizonyos akciókat közösen hajthatnak végre, de nem cserélgethetnek egymással kártyákat, és nem beszélhetik meg egymással a stratégiájukat.

JÁTÉKMENET

A páros játékban a csapattagok egymás mellett helyezkednek el az asztal körül, és az egyik körben az egyik, a másik körben a másik Játékos hajt végre akciót.

Akció előtti Eseménykártyát értelemszerűen szintén az akciót végző Játékos használhat csak föl, **Védelem!** típusú kártyát pedig az a Játékos, aki ellen konkrétan az ellenfél támadása irányul. (Akárcsak az egyéni játékban, itt is előre jeleznie kell a **Hátráltasd ellenfeled!** típusú kártyát használó ellenfélnek, hogy melyik Játékos ellen szeretné felhasználni.) Tippelni viszont akár mindkét Játékos tippelhet egyszerre az ellenfél akciójánál.

A páros játékban tehát ugyanazok az akció szabályai, mint az egyéni játékban, de együtt, közösen fejlesztik ugyanazon a Fejlesztési Táblán a Stadionjukat.

A közös Fejlesztési Tábláról levett Kupákat/ Zászlókat a soron következő bármelyik Játékos felhasználhatja, akár a Szuperképességekre, akár beváltásra.

Összefoglalva tehát elmondható, hogy a Fejlesztési Tábla közös elemeivel (Fejlesztési Elemek, Zászlók/ Kupák) a csapattársak közösen gazdálkodnak, míg a többi játékelemet (kártyák, dobókocka) a Játékosok csak önállóan használhatják föl.

MÉRKŐZÉSEK

Páros játékban minden mérkőzést a párunkkal közösen játszunk. Mérkőzést azonban, ahogy az egyéni játékban, itt is csak akkor választhat egy Játékos, ha erre konkrétan neki lehetősége van. Ha tehát az ő mérkőzésjátzását egy ellenfél megakadályozta, akkor nem tud mérkőzést választani akkor sem, ha a párja igen.

Amennyiben valamelyik játékos mérkőzés akciót választ, akkor húz egy Mérkőzőskártyát, vagy jelzi, hogy a pályán fönt maradt szituációt szeretné lejátszani, és minden esetben ő kezdi el a mérkőzést. Eglépéses kártya esetén természetesen a társa nem játszik szerepet, **többlépéses akciónál azonban felváltva következnek, tehát egymásnak passzolgatnak a pályán.**

Mindketten felhasználhatják a náluk lévő Képességekártyákat a mérkőzés során, viszont csak a saját részükre, vagyis arra a lépésre vonatkozóan, amikor ők maguk következnek. **Sikeres mérkőzés esetén a mérkőzést indító Játékos leveheti a megfelelő számú Zászlót a Fejlesztési Táblájukról.**

A 13. Zászlóért a bajnoki mérkőzést a Páros Játékban is csak a hatodik, utolsóként feltett Stadionelem megszerzése után lehet lejátszani, és fejenként csak egy Képességekártyát lehet felhasználni.

Jó szórakozást és sikeres mérkőzéseket kívánunk!

SZUPERKÉPESSÉGEK



Azonnali kontratámadás az ellenoldali kapura.

Akkor élhetsz ezzel a képességgel, amikor valamelyik rivális Játékos mérkőzést játszik, és elrontja valamelyik passzát vagy a kapura lövését. Mérkőzése így sikertelennek minősül, és a következő Játékos következne, de ha jelzed, hogy föl szeretnéd használni ezt a Szuperképességed, akkor egy „vérbeli kontratámadást” hajthatsz végre. Abból a kapuból, amelyekre az eredeti támadás ment, áteszed a kapust az ellenkező oldali kapu közepére úgy, hogy a kapus a gólvonalat érintse (mint 11-esek esetén), és arról a helyről, ahol a labda megállapodott, a labdához **legközelebb eső** támadójátékos-figurával egy kapura lövést végezhet az ellenoldali kapura. A labdához és a többi játékosfigurához nem szabad nyúlni, a táblán minden marad abban a helyzetben (a korábban elmozdított játékosok is!), ahogy a rontás pillanatában volt! A kontratámadást csak akkor lehet alkalmazni, ha a labda nem hagyta el a pályát semelyik irányban, tehát ha a hibás passz vagy kapura lövés után valahol a pályán belül maradt a labda.

Ha a lövésed sikeres volt és gólt rúgtál, leveheted a Stadionfejlesztési Elemeid számának megfelelő számú Zászlót a Fejlesztési Tábládról, mintha egy akciódon belül játszottál volna sikeres meccset. Amennyiben több Játékos is szeretne élni ezzel a Szuperképességével, akkor a Játékosok sorrendje dönti el, hogy kié a lehetőség, így a mérkőzés akciót végrehajtó Játékos utáni első Játékos végezheti el a kontratámadást.



Azonnali „kontratámadás” az azonos oldali kapura.

Akkor élhetsz ezzel a képességgel, amikor valamelyik Játékos társad mérkőzést játszik, és elrontja valamelyik passzát vagy a kapura lövését. Mérkőzése így sikertelennek minősül, és a következő Játékos következne, de ha jelzed, hogy föl szeretnéd használni ezt a Szuperképességed, akkor egy „kontratámadást” hajthatsz végre. **Ugyanarra a kapura, amelyikre az eredeti támadás ment**, arról a helyről, ahol a labda megállapodott, a labdához legközelebb eső támadójátékos-figurával egy kapura lövést hajthatsz végre. A labdához és a többi játékosfigurához nem szabad nyúlni! A kontratámadást csak akkor lehet alkalmazni, ha a labda nem hagyta el a pályát semelyik irányban, tehát ha a hibás passz vagy kapura lövés után valahol a pályán belül maradt a labda.

Ha lövésed sikeres volt és gólt rúgtál, leveheted a Stadionfejlesztési Elemeid számának megfelelő számú Zászlót a Fejlesztési Tábládról, mintha egy akciódon belül játszottál volna sikeres meccset. Amennyiben több Játékos is szeretne élni ezzel a Szuperképességével, akkor a Játékosok sorrendje dönti el, hogy kié a lehetőség, tehát a mérkőzés akciót végrehajtó Játékos utáni első Játékos végezheti el a kontratámadást.



Érvénytelen kockadobásod Joker-dobásra változtatja.

Akkor élhetsz ezzel a képességgel, amikor a kockadobás típusú Fejlesztési Akció során 0-ás mezőt dobsz, azaz sikertelen lenne fejlesztésed. Jelzed, hogy élni szeretnél Szuperképességeddel, így a dobásodat úgy kell tekinteni, mintha Jokert dobtál volna. Ezzel a képességeddel csak a 0-ás dobás esetén élhetsz, tehát a Stadion- vagy Csapatfejlesztés mezőt nem lehet Jokerre változtatni.



Húzhatsz két kártyát az Eseménykártya VAGY Képességekártya pakliból, melyek közül az egyiket megtarthatod.

Akkor élhetsz ezzel a képességgel, amikor rád kerül a sor, és szeretnéd Esemény- vagy Képességekártyáid számát gyarapítani. Az akciód előtt, vagy **közvetlenül** utána (de még mielőtt a következő Játékosra került volna a sor) jelzed, hogy élni szeretnél Szuperképességgel, és húzol 2 db Eseménykártyát VAGY 2 db Képességekártyát. Döntsd el, hogy számodra melyik a hasznosabb, és azt a kártyát tartsd meg, a másikat pedig tedd a pakli aljára!



Elrontott passzodat megismételheted.

Akkor élhetsz ezzel a képességgel, amikor mérkőzés közben valamelyik passzodat elhibázod, és így sikertelenül zárulna a meccsed. Jelzed, hogy élni szeretnél ezzel a Szuperképességgel, visszaállítod a passz előtti helyzetet a pályán, és megkísérelheted az átadást újra. Abban különbözik ez a képesség a **Kétszer próbálkozhatsz!** típusú Képességekártyától, hogy ez a kapura lövésre nem érvényes, tehát csak az elrontott passzoknál használható, a kapura lövést itt nem lehet megismételni. Ugyanakkor – a Képességekártyával ellentétben – itt nem kell előre jelezned, hogy élni akarsz ezzel a lehetőséggel, elég az elrontott lépés után bejelentened.

ESEMÉNYKÁRTYÁK

A Játékban összesen 40 db Eseménykártya található, melyek 6 külön ikonnal jelzett típusba, és 13 külön címmel ellátott fajtára tagolódnak.



VÉDELEM!

(1 FAJTA, ÖSSZESEN 3 DB)

VÉDELEM! (3 db) – Ezzel a kártyával semlegesítheted a többi Játékos ellened irányuló **Hátráltasd ellenfeled!** vagy **Tippelj!** Eseménykártya-felhasználását.



AZONNALI FEJLESZTÉS!

(2 fajta, összesen 4 DB)

AZONNALI CSAPATFEJLESZTÉS! (2 db) Ezzel a kártyával soron kívül juthatsz Csapatfejlesztési Elemhez. Ha a kártya több Csapatfejlesztési Elem megszerzésére is jogosít, akkor maximum a kártyán előírt számú, vagy annál kevesebb elemet kaphatod meg, ha csak kevesebbre van szükséged.

AZONNALI STADIONFEJLESZTÉS! (2 db) Ezzel a kártyával soron kívül juthatsz Stadionelemhez. Ha a kártya több Stadionelem megszerzésére is jogosít, akkor maximum a kártyán előírt számú, vagy annál kevesebb elemet kaphatod meg, ha csak kevesebbre van szükséged.



HÁTRÁLTASD ELLENFELED!

(4 FAJTA, ÖSSZESEN 12 DB)

Ezzel a típusú kártyával azonnali előnyt szerezhetsz magadnak oly módon, hogy egyik ellenfeled pozícióját gyöngíted. A kártya felolvasása előtt jelezni kell, melyik Játékos ellen kívánod felhasználni. Páros játék esetén is csak az ellenfél valamelyik Játékosa ellen használható, de természetesen a Fejlesztési Táblára vonatkozó kártyák az egész csapatot érintik.

HÁTRÁLTASD ELLENFELED ZÁSZLÓ ÁTRAKÁSÁVAL!

(3 db) – A kártya lehetővé teszi, hogy Fejlesztési Tábládról másik Játékos (vagy páros játékban csapat) táblájára tegyél át Zászlót vagy Zászlókat. Zászlókat csak abban az esetben tehetsz át ellenfeled táblájára, ha ott üres zászlóhelyek vannak, amiket még nem fedett le Stadionelemmel, és maximum annyit, amennyit a kártya megenged, vagy kevesebbet. **Ez a kártya nem jogosít a 13. Zászló áttételére, a bajnoki döntőt minden esetben le kell játszani.** Te dönthetsz arról, hogy az üres helyek melyikére teszel át Zászlót, de vigyázat, ha az ellenfél sikeresen játssza le a mérkőzéseit, akkor az általad áttett Zászlókat/Kupákat ugyanúgy felhasználhatja (akár ellened is) Szuperképességek formájában, vagy beválthatja őket fejlesztésre, akár az eredetileg húzott sajátjait.

HÁTRÁLTASD ELLENFELED ESEMÉNYKÁRTYA ELHÚZÁSÁVAL! (3 db) – Ez a kártya lehetővé teszi, hogy egy választott ellenfeledtől Eseménykártyákat húzz el. Ellenfelednek nem kell megmutatnia Eseménykártyáit.

HÁTRÁLTASD ELLENFELED AKCIÓ KORLÁTOZÁSÁVAL! (3 db) – Ez a kártya lehetővé teszi, hogy ellenfeled valamelyik akcióját, vagy akár minden akcióját letiltsd a következő körre. Ez azt jelenti, hogy legközelebb, amikor rá kerülne sor, az adott típusú akciót nem hajthatja végre, vagy teljesen kimarad a körből. A tiltás nem vonatkozik az Eseménykártya vagy Szuperképesség felhasználására, tehát ha van használható Eseménykártyája vagy Kupája/Zászlója, használhatja.

HÁTRÁLTASD ELLENFELED VISSZABONTÁSSAL! (3 db) – Ez a kártya lehetővé teszi, hogy ellenfeled fejlesztéseit lassítsd azzal, hogy valamelyik már megszerzett Fejlesztési Elemet vagy Elemeket visszatetted vele az eredeti helyére. Ha ilyen típusú kártyád van, te döntöd el, hogy melyik Stadion- vagy Csapatfejlesztési Elemet teteted vissza játékostársaddal, de maximum a kártyán előírt számú, vagy annál kevesebb elemet kell visszatennie.



VÁLASSZ MÉRKŐZÉSKÁRTYÁT!
(1 FAJTA, ÖSSZESEN 3 DB)

VÁLASSZ MÉRKŐZÉSKÁRTYÁT! (3 db) – Ez a kártya lehetővé teszi, hogy ha mérkőzés akciót választanál, akkor több Mérkőzőskártyát húzva te döntsd el, melyiket szeretnéd lejátszani. A kártyákat nem kell megmutatnod játékosársaidnak. Azt a kártyát, amelyiket nem használod föl, vissza kell tenned a pakliba, és eldöntheted, hogy a pakli aljára vagy a pakli tetejére teszed. Hasznos lehet, ha egyedül te tudod, milyen Mérkőzőskártya lesz a következő a pakliban!



TIPPELJ!
(4 FAJTA, ÖSSZESEN 15 DB)

Ez az Eseménykártya lehetővé teszi, hogy bármelyik rivális Játékos mérkőzésének vagy kockadobásának kimenetelére tippelj, és így előnyre tegyél szert. Kártyáid használatát közvetlenül az ellenfél akciója előtt kell jelezned, illetve mérkőzésre tippeléskor a szituáció megismerése vagy felrakása után, de még a lejátszás és esetleges Képességekártya-felfedés előtt; a kockadobásra tippelést pedig még a dobás előtt.

TIPPELJ A GYŐZELEMRE! (6 db) – Ez a kártya lehetővé teszi, hogy ha ellenfeled sikeres mérkőzést játszik, te is valamilyen előnyhöz juss.

TIPPELJ A VERESÉGRE! (5 db) – Ez a kártya lehetővé teszi, hogy ha ellenfeled sikertelen mérkőzést játszik, valamilyen előnyhöz juss.

TIPPELJ A KOCKÁN CSAPATFEJLESZTÉSRE! (2 db) – Ez a kártya lehetővé teszi, hogy ha az ellenfeled kockadobás akciót választ, és eltalálsz az eredményt, akkor tetszőlegesen 1 db Csapatfejlesztési Elemhez **VAGY** 1 db Képességekártyához juss hozzá. Ha Jokert dob, levehetsz egy Kupát/Zászlót Fejlesztési Tábládról.

TIPPELJ A KOCKÁN STADIONFEJLESZTÉSRE! (2 db) – Ez a kártya lehetővé teszi, hogy ha ellenfeled kockadobás akciót választ, és eltalálsz az eredményt, akkor tetszőlegesen 1 db Stadionelemhez **VAGY** 1 db Eseménykártyához juss. Ha Jokert dob, levehetsz egy Kupát/Zászlót a Fejlesztési Tábládról.



AZONNALI ESEMÉNYKÁRTYA!
(1 FAJTA, ÖSSZESEN 3 DB)

AZONNALI ESEMÉNYKÁRTYA! (3 db) – Ezzel a kártyával soron kívül húzhatsz újabb Eseménykártyákat a pakliból.

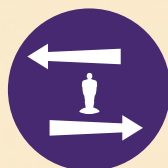
KÉPESSÉ GKÁRTYÁK

A Játékban összesen 30 db Képességkártya található, melyek 8 külön ikonnal jelzett típusba sorolhatók.



AZONNALI KAPURA LÖVÉS! (3 DB)

Ez a kártya lehetővé teszi, hogy a Mérkőzőskártyán előírt szituációtól eltérj, és a pálya bármely pontjáról egyből kapura lödd a labdát.



MOZDÍTSD EL A VÉDŐT! (4 DB)

Ez a kártya lehetővé teszi, hogy megkönnyítsd soron következő lépésedet egy útban lévő **védőjátékos-figura** egy szomszédos mezőbe való **áthelyezésével**. A védőjátékos-figura bármelyik szomszédos mezőbe áttehető, oldalirányban vagy átlósan.



MOZDÍTSD EL A TÁMADÓT! (4 DB)

Ez a kártya lehetővé teszi, hogy megkönnyítsd soron következő lépésedet egy **támadójátékos-figura** egy szomszédos mezőbe való **áthelyezésével**. Mivel a labdához nem szabad nyúlni, ezért a labdaátadást fogadó vagy egy átadás útjában lévő támadójátékos-figura áthelyezése javasolt. A támadójátékos-figura bármelyik szomszédos mezőbe áttehető, oldalirányban vagy átlósan.



MOZDÍTSD EL A LABDÁT! (3 DB)

Ez a kártya lehetővé teszi, hogy megkönnyítsd soron következő lépésedet **a labda** egy szomszédos mezőbe való **áthelyezésével**. A labda bármelyik szomszédos mezőbe áttehető, oldalirányban vagy átlósan is, és onnan rúghatod tovább a labdát kapura, vagy a következő játékosfigurádnak.



AZONNALI KAPURA LÖVÉS FÉLPÁLYÁN BELÜLRŐL!

(3 DB)

Ez a kártya lehetővé teszi, hogy a Mérkőzőskártyán előírt szituációtól eltérj, és ha a labda a támadott kapu felőli térfélen van, félpályán belülről egyből kapura lödd a labdát.



KÉTSZER PRÓBÁLKOZHATSZ! (6 DB)

A kártya felmutatásával rontás esetén megismételheted labdaátadásodat vagy kapura lövésedet. A meccs előtt felmutatva a mérkőzés során minden lépésre vonatkozik, de ezek a kártyák nem adódnak össze. Tehát ha két vagy több ilyen kártyával rendelkezel, egy meccsen nem használhatsz föl egynél több ilyen kártyát, hogy kettőnél többször próbálkozhass. Ügyelj arra, hogy második próbálkozás esetén a labdát és az esetleg elmozdított játékosokat eredeti helyzetükbe kell visszatenni!



SIKERES PASSZ! (4 DB)

A kártya felmutatásával kihagyhatsz egy Mérkőzés-kártyán előírt labdaátadást, és úgy tehetsz, mintha a passz már sikeresen megtörtént volna. Ilyenkor a labdát csak abba a mezőbe teheted, amelyekben a támadójátékos-figurád van!



SIKERES PASSZOK! (3 DB)

A kártya felmutatásával kihagyhatsz egy vagy több, akár **az összes** Mérkőzőskártyán **előírt labdaátadást, és úgy tehetsz, mintha a passzolások már megtörténtek volna**. A labdát csak abba a mezőbe teheted, amelyekben a kapura rúgást végző (valamelyik) támadójátékos-figurád van, és innen rúghatod kapura!

MÉRKŐZÉSKÁRTYÁK

A **42 db** Mérkőzésekártyán vannak a **Footballiser** ügyességi részének feladatai. Minden mérkőzés egy Mérkőzésekártya kihúzásával kezdődik, és a kártyán leírt szituáció végrehajtásával góllal, vagy sikertelen meccs esetén rontással végződik. Mérkőzés esetén a kihúzott kártyát felolvassuk, majd a Játékmester segítségével beállítjuk az előírt helyzetet, és végrehajtjuk a feladatot. A mérkőzés után a kártyánkat a Mérkőzésekártyák paklijának aljára helyezzük.

A Mérkőzésekártyákon feltüntettük azok típusát és nehézségi fokát is. A kártyák tartalmazzák a végrehajtandó feladatot (a támadás leírását) és a pálya mezőinek segítségével a labda, valamint a támadó- és a védőjátékos-figurák pontos elhelyezkedésének leírását. A megértést egy szemléltető ábra is segíti, amin a lépések sorrendjét a Játékosok áttekinthetik. A védő- és a támadójátékos-figurák, valamint a labda kiinduló helyzete mellett nyilak jelölik az egyes passzok és a kapura lövés lehetséges irányait. Az ábra szemléltető jellegű, tehát a mérkőzés általános szabályainak betartása mellett sokféle más helyzet is elképzelhető, de a lépések sorrendjét szigorúan be kell tartani. (Ld. *Mérkőzések menete és Általános szabályok*.) Kivételt képez, ha valamelyik Játékos Képességkártyát használ. Az **Egyéni akció** típusú kártyák esetében, mivel ugyanaz a támadójátékos-figura kerül újabb és újabb pozícióba, a 2., 3. vagy 4. pozícióját csíkozással jelöljük.

TÍPUSAI: 7 fajta Mérkőzésekártya található a pakliban.

- a) **11-es!** (3 db)
- b) **Szabadrúgás!** (7 db)
- c) **Szöglet!** (5 db)
- d) **Mezőnyjáték!** (13 db)
- e) **Bedobás!** (4 db)
- f) **Kirúgás!** (5 db)
- g) **Egyéni akció!** (5 db)

SZINTEK: A Mérkőzésekártyák **1, 2, 3 vagy 4 lépésből** állnak. Az egylépéses kártyák esetén csak egy kapura lövést kell kivitelezni, míg egy 4 lépéses kártyánál kapura lövés előtt három labdaátadást is végre kell hajtani.

Amennyiben a játék során elfogy a pakli, akkor a már felhasznált kártyákat összekeverjük, és új talonként használva abból húzhatjuk a következő lapot.

A MÉRKŐZÉSKÁRTYA FELÉPÍTÉSE

A kártya típusa

A kártya lépéseinek száma

Szöglet

4 lépés

Az 1-es mező szögletpontjáról beveled a labdát a 41-es mezőben álló társadnak, onnan tovább passzolsz a 24-esbe, majd az 56-osba, onnan pedig kapura rúghatod!

⚽ Labda: 1, szögletpont

🧤 Kapus: 6

🔴 Védő: V1:12, V2:4, V3:35, V4:17

🟡 Támadók: T1 (a labdánál) → T2:41 → T3:24 → T4:56

←

Elhelyezés

Leírás

Az akció ábrázolása

JELÖLÉSEK:

- ⚽ A labda pontos helyzete (kiindulópont)
- 🧤 Kapus helyének jelölése
- 🔴 Védők helyének jelölése
- 🟡 Támadók helyének jelölése
- ➡ A nyíl mutatja a passzok sorrendjét és lehetséges irányát

A szerző és a forgalmazó hálás köszönetet mond a sok támogatásért, a javaslatokért és ötletekért, a motivációért és a sokéves játékefejlesztés alatt együtt megélt boldog és kreatív pillanatokért a következőknek: **Balogh Krisztina Bernadett, Németh Ildikó, Varga Miklós.**

Hálásak vagyunk a grandiózus anyagi és erkölcsi támogatásért **Tomozi Ferencnek**, valamint **Kovács Katalin, Öller István és Hajnal Gábor** barátainknak.

Ezen kívül köszönetet mondunk a bizalomért, a lelkes támogatásért és a sok tesztfordulóért a következőknek: **Öller Roland, Varga Írisz Diána, Dr. Horváth Zsolt, Bóka Luca, Bóka Vince, Turza Vivien, Adorján Péter** és minden itt név szerint nem említett tesztelőnek.

És végül, de nem utolsó sorban végtelenül hálásak vagyunk minden őszintén drukkoló, pozitív energiájával támogató családtagunknak, barátunknak; és az idők során kialakult kreatív alvállalkozói „válogatott csapatunknak”.

A JÁTÉKHOZ JÓ SZÓRAKOZÁST KÍVÁNUNK!

**Horváth Miklós & Dinai Pál, valamint
a Footballiser csapata**

ILUSZTRÁTOR & GRAFIKUS:

Lázár Aurél

GYÁRTÓ:

TFNL Kft.
1131 Budapest,
Dolmány utca 5-13.
email cím: **footballiser@tfnl.hu**

FORGALMAZÓ:

Footballiser Kft.
1151 Budapest,
Pozsony utca 41.

email cím: **info@footballiser.com**
www.footballiser.com

**Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére.
A játék apró alkatrészeket tartalmaz. Fulladásveszély!**

