

PRZEGLĄD KOMPONENTÓW GRY

PLANSZA DO GRY (1)

Plansza o wymiarach 594x420 mm.
To na niej gracze tworzą akcje z wykorzystaniem piłkarzy.



DWIE JEDNAKOWE TALIE DRUŻYN (2x35)

Talie drużyn są takie same dla obu graczy i każda z nich zawiera po 35 unikalnych piłkarzy. Różnią się one jedynie kolorem rewersu i nazwą talii:

Talia niebieska - HOME TEAM

Talia czerwona - AWAY TEAM



KARTY ZDARZEŃ - EVENT (100)

Zdarzenia losowe będące nieodłączną częścią każdego meczu zawarte są właśnie tutaj – w talii Zdarzeń.



TALIA KART VAR (10)

Video-Asystent Sędziego. Każda karta to szansa na odwrócenie zaistniałej sytuacji na boisku na swoją korzyść.



ŻETONY GWIAZDEK/BONUSY AKCJI (48)

Dwustronne żetony, zawierające z jednej strony gwiazdki, a z drugiej – różnego rodzaju bonusy. Wykorzystywane są do wzmocnienia swojej akcji lub osłabienia akcji przeciwnika.



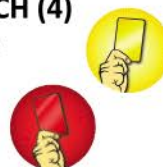
ŻETONY PIŁEK (4)

Żetony służące do śledzenia wyniku meczu oraz wskazywania aktywnego gracza.



ŻETONY KARTEK ŻÓŁTYCH I CZERWONYCH (4)

Dwustronne żetony zawierające po jednej stronie kartkę żółtą, a po drugiej kartkę czerwoną. Służą do notowania kartek jakimi karane są drużyny za popełnione przewinienia.



ŻETONY VAR (2)

Dwustronne żetony VAR dające graczom szansę na skonfrontowanie decyzji sędziego z nagraniem z kamer boiskowych. Strona niewykorzystanego żetonu – aktywna – jest niebieska, a strona wyszarzona – nieaktywna – oznacza, że żeton VARu został wykorzystany.



ŻETON LICZNIKA CZASU (1)

Żeton odliczania upływu czasu w grze.



ŻETON KONTROLI GRY (1)

Żeton wykorzystywany w grze jednoosobowej i dwuosobowej w zasadach rozszerzonych. Umieszczony na Pasku Kontroli Gry odzwierciedla zmagania drużyn o stworzenie przewagi na boisku.



KOSTKA USTALENIA POZYCJI STRZAŁU K6

Sześciościenna (k6) kostka do wyznaczania pozycji strzału na Tabeli Strzałów. Ścianki kostki zawierają wartości od 1 do 6 wyrażone kropkami.



KOSTKI STRZAŁU NA BRAMKĘ K100

Dwie dziesięciocienne kostki, tworzące komplet kostek k100 służących do oddawania strzałów na bramkę i liczone w procentach od 1% do 100%.



ŻETONY MODYFIKACJI SZANSY PROCENTOWEJ (12)

Żetony, które zwiększają lub zmniejszają szansę na zdobycie gola.



OPIS GRY

Kickards w wersji planszowej to gra karciana, która oddaje emocje meczu piłki nożnej. Gracze rozsądnie planują swoją taktykę, tworząc sytuacje podbramkowe lub zacieśniając obronę z wykorzystaniem swoich piłkarzy, a przy tym robiąc wszystko, by losowe zdarzenia boiskowe nie pokrzyżowały ich planów. Parafrazując piłkarskie porzekadło – k6 (kostka) jest jedna, a talie graczy są dwie.

CEL GRY

Podstawowym celem gry KICKARDS jest zdobycie większej liczby bramek od przeciwnika i tym samym wygranie meczu.

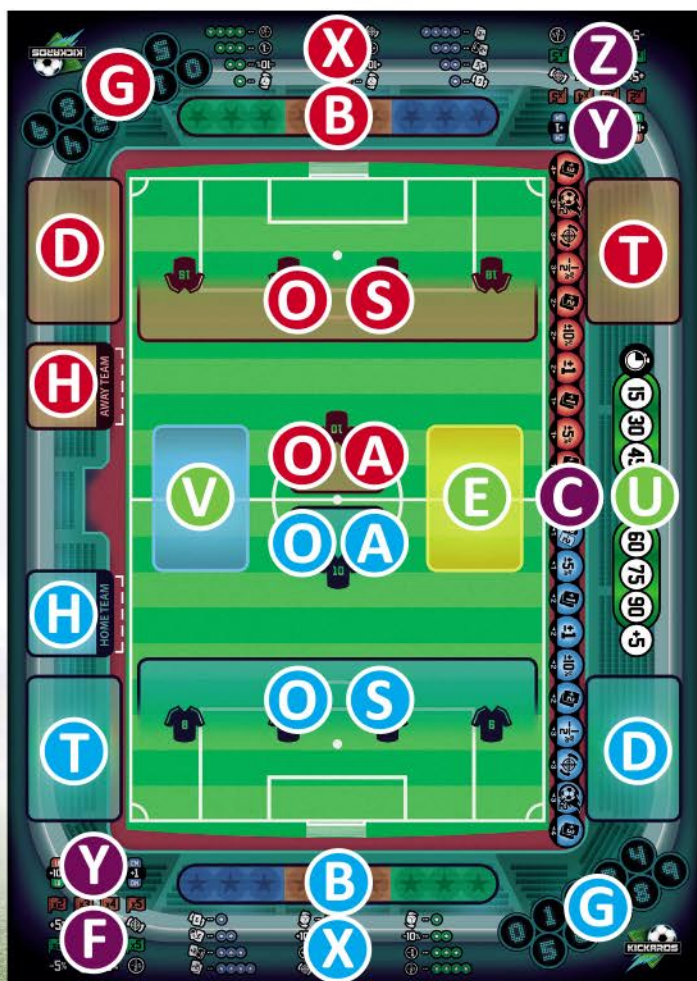
PRZYGOTOWANIE DO GRY

Aby przygotować grę do rozgrywki należy zastosować się do poniższych kroków:

0.1. Wybór stron: Gracze na początku decydują, który z nich będzie grał talią niebieską (Home Team – u siebie), a który talią czerwoną (Away Team – na wyjeździe).

0.2. Rozdzielenie talii: Wszystkie karty należy rozdzielić do odpowiednich talii, potasować i następnie ułożyć na odpowiednich polach na planszy. Talię VAR, talię zdarzeń, talię drużyn „HOME TEAM” oraz „AWAY TEAM” umieszczamy na planszy zgodnie z rysunkiem.

Rysunek 1 / Opis planszy.



0.3. Dobranie żetonów: Oba graczom należy przydzielić po jednym żetonie VARu i umieścić je odpowiednio na ich polach drużyny Home Team oraz Away Team. Żeton Znacznik Czasu należy umieścić na pierwszym polu paska czasu, żeton Kontroli Gry na środku Paska Kontroli Gry, dwa żetony Piłek należy umieścić na pozycjach „zero” (0) na licznikach goli, żetony kartek żółtych i czerwonych należy umieścić obok planszy, żetony Gwiazdek i Bonusów należy ułożyć obok planszy aby były łatwo dostępne dla obu graczy.

0.4. Karta Trenera: Obaj gracze dobierają po trzy karty zdarzeń (EVENT), wybierają jedną z nich i odkładają zakrytą na polu Trenera (patrz Karta Trenera). Resztę odkładają z powrotem do talii zdarzeń i ponownie ją tasują.

0.5. Wyściowa jedenastka: Gracze dobierają po 11 kart zawodników ze swoich tali. W przeciągu całej rozgrywki gracze nie wiedzą jakich zawodników posiada na ręce ich przeciwnik, ale w każdej chwili mają wgląd do tego, ile kart na ręku posiada każdy z graczy.

0.6. Rzut monetą: Gracze losowo wyznaczają tego, który jako pierwszy znajdzie się w posiadaniu piłki i rozpocznie mecz. Mogą to zrobić za pomocą rzutu monetą lub rzutu żetonem piłki. Gracz który wygra taki rzut znajdzie się w posiadaniu piłki jako pierwszy i rozpocznie mecz.

Gracz, który przegrał "rzut monetą" rozpoczyna drugą połowę.

LEGENDA:

Zasady podstawowe:

Drużyna niebieska (HOME TEAM)	Drużyna czerwona (AWAY TEAM)
A Pozycja Strzelca	A Pozycja Strzelca
S Pozycje Wsparcia	S Pozycje Wsparcia
O Pozycje Obrony	O Pozycje Obrony
T Pole Trenera	T Pole Trenera
B Pasek Taktyki	B Pasek Taktyki
H Ławka Drużyny	H Ławka Drużyny
X Bonusy Akcji	X Bonusy Akcji
G Licznik Goli	G Licznik Goli
D Talia Drużyny	D Talia Drużyny

Zasady dodatkowe:

C Pasek Kontroli Gry

F Bonusy narodowości

Y Bonusy akcji dwójkowej

Rysunek 2 Opis karty piłkarza.**Rysunek 4** Wskazanie rundy oraz tury żetonem piłki.

Przykład 1: Runda pierwsza, tura pierwsza, faza ofensywna drużyny niebieskiej.



Żeton piłki wskazuje aktualnie rozgrywaną rundę meczu, a kolor żetonu wskazuje gracza, który w tym momencie posiada piłkę. Jak widać na tym przykładzie trwa runda pierwsza w pierwszej połowie meczu, a graczem aktywnym jest gracz prowadzący drużyną niebieską.

Przykład 1: Runda druga, tura druga, faza ofensywna drużyny czerwonej.



W tym przykładzie nadal rozgrywana jest runda pierwsza w pierwszej połowie meczu, ale po rozegraniu tury gracza niebieskiego, żeton piłki został odwrócony na drugą stronę i wskazuje teraz kolor czerwony, więc w posiadaniu piłki jest gracz prowadzący drużyną czerwono.

1.4. WYBÓR STRZELCA

Istnieją trzy rodzaje pozycji zawodników, a do każdej przypisany jest określony kolor – rys. 5.

Rysunek 5 Kolory pozycji zawodników.

1.0. DŁUGOŚĆ MECZU

W grze KICKARDS gracze rozgrywają mecz składający się z dwóch połów. Każda połowa meczu składa się z trzech rund podstawowych. Czasami do drugiej połowy meczu gracze dodają rundę czwartą tak zwanego doliczonego czasu gry – rys. 3.

Rysunek 3 Pasek Upływu Czasu

1.1. RUNDA

Gracz, który wygrał rzut monetą – czyli posiada piłkę – rozpoczyna pierwszą rundę meczu.

Gracz rozpoczynający pierwszą rundę meczu kładzie żeton piłki na polu rundy pierwszej na pasku upływu czasu. Żeton piłki musi swoim kolorem odpowiadać kolorowi gracza będącego w posiadaniu piłki – rys. 4.

Każda runda dzieli się na dwie jednakowe tury akcji, w których gracze mogą podjąć próbę zdobycia bramki.

1.2. TURA

Podczas jednej tury gracz będący w posiadaniu piłki, w swojej fazie ofensywnej stara się zdobyć bramkę, a drugi gracz w fazie defensywnej stara mu się to uniemożliwić.

1.3. FAZA OFENSYWNA

Gracz, który jest w posiadaniu piłki kładzie żeton piłki na polu rundy aktualnie rozgrywanej, kolorem odpowiadającym kolorowi jego drużyny – rys. 4.

Na strzelca może być wybrany jeden, dowolny zawodnik niezależnie od koloru pozycji widniejącego na jego karcie.

Gracz kładzie wybraną kartę strzelca **zakrytą** na wyznaczonym dla strzelca polu na planszy – rys. 6.

1.5. POMOC W ATAKU

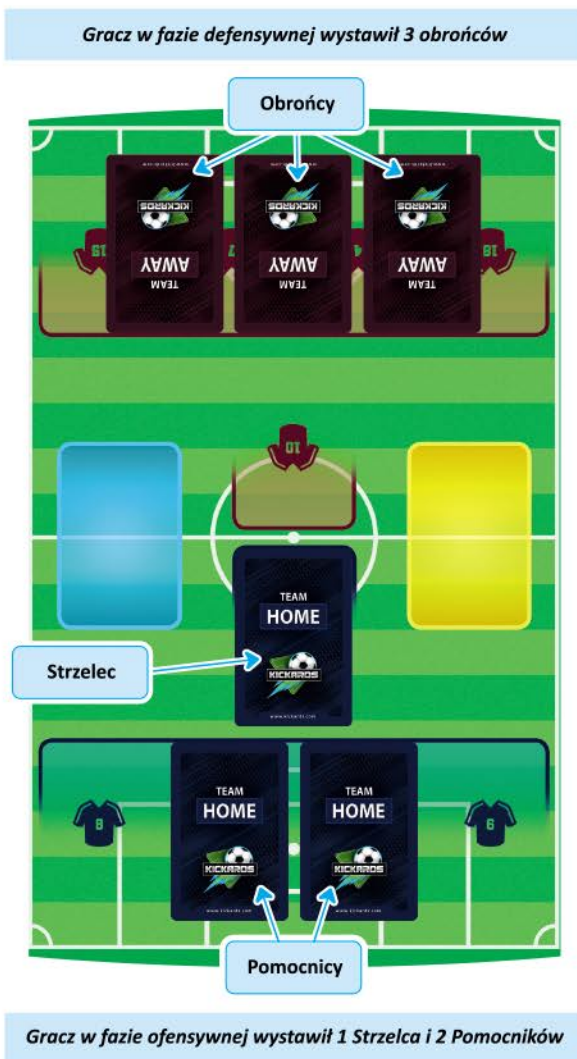
Poza strzelcem, gracz może zagrać dodatkowo do czterech piłkarzy jako pomoc w ataku. Jeśli gracz zdecydował się na zagranie zawodników w pomocy, kładzie ich karty zakryte na polu przeznaczonym dla pomocników – rys. 6.

1.6. FAZA DEFENSYWNA - WYBÓR OBRONCÓW

W odpowiedzi na zagranie karty przez gracza atakującego, gracz będący w tej turze w defensywie może zagrać na planszę zakryte karty zawodników w obronie. Gracz może zagrać maksymalnie do 5 zawodników w obronie, w dowolnej kombinacji, niezależnie od koloru pozycji na ich kartach.

Gracze nie mają obowiązku zagrywać kart zawodników zarówno w fazie ofensywnej jak i defensywnej. Czasami warto zachować większą ilość kart piłkarzy na kolejne rundy w celu obrony wyniku lub realizowania innej, ustalonej przez gracza taktyki.

Rysunek 6 Zagranie zakrytych kart w ofensywie i defensywie.



Gdy obaj gracze ułożą karty zawodników na planszy – odkrywają ich karty.

Po odsłonięciu zagraných zawodników, gracze określają siłę ofensywy oraz defensywy w tej akcji poprzez generowanie Gwiazdek.

2.0. SYMBOLE GWIAZDEK

Żetony Gwiazdek nadają piłkarzom do odegrania na boisku różne role oraz wzmacniają ich skuteczność. Gwiazdki występują w trzech kolorach i każda wyraża inny charakter gry – rys. 7.

Rysunek 7 Kolory gwiazdek.



Gwiazdka Niebieska – odpowiada stylowi gry piłkarza grającego na pozycji rozgrywającego; styl kreatywny.



Gwiazdka Czerwona – odpowiada stylowi gry piłkarza grającego na pozycji napastnika; styl agresywny.



Gwiazdka Zielona – odpowiada stylowi gry piłkarza grającego na pozycji obrońcy; styl defensywny.

2.1. OKREŚLENIE SIŁY OFENSYWY I DEFENSYWY

Potencjał ofensywy i defensywy mierzony jest ilością wygenerowanych gwiazdek w akcji. Gwiazdki generują wszyscy Zawodnicy biorący udział w akcji. Im więcej żetonów gwiazdek zostanie wygenerowanych podczas akcji, tym większa jest szansa na jej powodzenie.

2.2. GENEROWANIE ŻETONÓW GWIAZDEK:

Po odkryciu kart piłkarzy zagraných w akcji każdy z graczy:

1. Dobiera jeden **podstawowy żeton z gwiazdką** za każdego zagranego przez siebie w tej turze zawodnika i kładzie go na jego karcie – rys. 8. Kolor przydzielonej gwiazdki jest taki sam jak kolor pozycji zawodnika na jego karcie. Reprezentuje to pozycję piłkarza i rolę do jakiej został nominowany w drużynie.

2. Dobiera jedną **gwiazdkę dodatkową** dowolnego koloru za każdą gwiazdkę nadrukowaną na karcie zawodnika i kładzie ją na jego karcie – rys. 8. Odzwierciedla to wybraną taktykę w danym momencie gry.

Przykład: Gracz w swojej fazie ofensywnej zagrał trzech zawodników: jako Strzelca nominował Napastnika Gonzalo Raolo (-), a w pomocy zagrał Obrońcę Josepa Poyalę (***) oraz Rozgrywającego Andreę Di Rosso (*). Gracz dobiera najpierw gwiazdki podstawowe kolorem odpowiadające kolorom pozycji zagraných zawodników: na swojego Napastnika (-) kładzie żeton z gwiazdką czerwoną, na Obrońcę (***) kładzie żeton z gwiazdką zieloną, a na karcie Rozgrywającego (*) kładzie jeden żeton z gwiazdką niebieską. Gracz ten dobiera też gwiazdki dodatkowe, ponieważ dwaj z zagraných przez niego piłkarzy posiadają gwiazdki nadrukowane na swych kartach. Gwiazdki dodatkowe mogą być dowolnych kolorów więc gracz za trzy gwiazdki nadrukowane na swoim Obrońcy (***) położył na jego karcie dwie gwiazdki czerwone i jedną niebieską, a za jedną gwiazdkę nadrukowaną na Rozgrywającym położył na nim jedną dodatkową gwiazdkę niebieską. Gracz wygenerował w sumie 7 gwiazdek: 3 gwiazdki czerwone, 1 gwiazdkę zieloną oraz 3 niebieskie – rys. 8.

Rysunek 8 Zagranie zakrytych kart w ofensywie i defensywie.



3.0. KARTA TRENERA

Po wygenerowaniu żetonów gwiazdek, gracz będący w ofensywie może jako pierwszy zadeklarować, że wykorzystuje swoją kartę Trenera. Jeśli gracz w ofensywie nie zagra w tej turze karty Trenera, to gracz grający w defensywie może zdecydować czy skorzystać z karty Trenera czy nie.

Jeśli któryś z graczy zagrał kartę Trenera, to w tej turze należy ją rozpatrzyć i pominąć etap dobierania karty Zdarzenia (EVENT).

Karta Trenera jest jednorazowego użytku – po jej użyciu należy ją odłożyć na stos wykorzystanych kart zdarzeń.

Żaden z graczy nie może w żaden sposób przeszkodzić w zagranie Karty Trenera – gdy Karta Trenera zostanie zagrana to musi być rozpatrzona.

4.0. KARTA ZDARZENIA - EVENT

Jeśli żaden z graczy nie zagrał karty Trenera, to gracz będący w ofensywie dobiera kartę zdarzenia z talii kart Zdarzeń i obaj gracze zapoznają się z jej treścią.

Jeśli któryś z graczy uzna, że dobrana karta Zdarzenia nie odpowiada mu w tej turze, to może ją wymienić wydając na to jedną gwiazdkę niebieską lub żeton Wymiany Karty Zdarzenia.

Gracze mogą wymieniać Karty Zdarzenia na przemian, dopóki dysponują niebieskimi gwiazdkami lub żetonami wymiany karty zdarzenia.

Gdy jedna karta zdarzenia zostanie ostatecznie wybrana, wtedy należy zapoznać się z jej treścią i zastosować się do opisanych na niej zasad.

Dodatkowym sposobem na próbę uniknięcia skutków karty zdarzenia jest powołanie się na system VAR. Gracze mogą skorzystać z zasady VAR'u tylko jeśli rozpatrywana karta zdarzenia posiada nadrukowaną ikonę VAR – rys. 9.

Rysunek 9 Ikona VAR na karcie zdarzenia.



karta zdarzenia
z nadrukowaną ikoną VAR

karta zdarzenia
bez nadrukowanej ikony VAR

5.0. VAR

W szczególnych sytuacjach na boisku zdarza się, że sędzia otrzymuje komunikat od sztabu sędziów asystujących poprzez nadzór monitoringowy. Ten komunikat może oznaczać zmianę decyzji podjętej przez sędziego na boisku. Ten sam system zaimplementowany jest również w grze KICKARDS.

Gracz może skorzystać z VARu jeśli karta zdarzenia posiada nadrukowaną ikonę VAR (rys. 9). Każdy z graczy może skorzystać z VARu pod warunkiem, że nie wykorzystał swojego żetonu VAR. Korzystający z VARu obraca swój żeton VAR na drugą stronę tak, aby zaznaczyć, że żeton ten jest wykorzystany, następnie losuje kartę z talii VAR i natychmiast ją rozpatruje.

VAR może być wykorzystany po wylosowaniu karty zdarzenia opatrzonej ikoną VAR, zarówno przed jak i po jej rozpatrzeniu. Jeśli test VARu się powiedzie to kartę zdarzenia należy odrzucić bez jej rozpatrywania i już nie należy losować kolejnej karty zdarzenia w tej turze. Jeśli test VARu się nie uda to kartę zdarzenia należy rozpatrzyć normalnie.

Gracze mogą korzystać z VARu również po tym gdy w akcji, w której była wykorzystana karta zdarzenia z ikoną VARu, padnie bramka. Jeśli w takiej sytuacji test VARu się uda, to strzeloną bramkę (lub bramki) należy anulować. Jeśli test VARu się nie uda, to bramkę należy zaliczyć normalnie.

Na każdej karcie VAR znajduje się określona szansa procentowa. W celu pomyślnego przejścia testu VAR, gracz musi rzucić kośćmi k100 i uzyskać wynik mniejszy lub równy wartości procentowej widocznej na karcie VAR – rys. 10.

Żeton VARu można wykorzystać tylko raz.

Rysunek 10 Szansa powodzenia testu VAR.







































Przykład: Gracz korzysta w tej turze z systemu VAR w celu odrzucenia wylosowanej karty zdarzenia (posiadającej nadrukowaną ikonę VAR). Obraca swój żeton VAR stroną nieaktywną do góry i losuje kartę z talii VAR. Jak widać na rysunku obok na wylosowanej karcie VAR widnieje 50% szansa powodzenia testu VAR. Aby test VARu się powiódł, gracz musi uzyskać wynik rzutu kośćmi k100 **mniejszy lub równy 50**. Każdy wynik powyżej 50 będzie oznaczał, że test VARu się nie powiódł i gracze rozpatrzą kartę zdarzenia normalnie.

6.0. ZASTOSOWANIE ŻETONÓW GWIAZDEK

Gracze mogą wykorzystać wygenerowane żetony gwiazdek na dwa sposoby:

1. Mogą wymienić dowolną ich ilość na bonusy z Tabeli Bonusów Akcji (rys. 11, rys. 1 **X** **X**). Bonusy te wzmacniają ofensywę lub defensywę drużyny gracza w zależności od tego, po której stronie akcji gracz się znajduje – atakuje czy się broni.
2. Mogą odłożyć niewykorzystane żetony gwiazdek na pasek taktyki (rys. 12 oraz rys. 1 **B** **B**).



Rysunek 11 Rodzaje bonusów oraz ich koszty w żetonach gwiazdek.

Bonusy rozgrywających		Bonusy napastników		Bonusy obrońców	
Bonus	Koszt bonusu	Bonus	Koszt bonusu	Bonus	Koszt bonusu
					
					
					
					
Bonus	Działanie bonusu	Bonus	Działanie bonusu	Bonus	Działanie bonusu
	Odrzuć wylosowaną kartę zdarzenia i dobierz kolejną. Jednokrotne użycie.		Przerzuć kostkę k6 na tabeli strzałów zawodnika. Jednokrotne użycie.		Przerzuć kostkę k6 na tabeli strzałów przeciwnika. Jednokrotne użycie.
	Zablokuj dobraną kartę zdarzenia. Zablokowana karta nie może być wymieniona. Działa całą turę.		Zwiększ o 10% szansę na strzelenie gola. Jednokrotne użycie.		Zmniejsz przeciwnikowi procentową szansę na strzelenie gola o 10%. Jednokrotne użycie.
	Dobierz dwóch zawodników z talii na rękę, a następnie odrzuć jednego zawodnika z ręki na stos kart użytych. Jednokrotne użycie.		Dodaj jedno oczko do rzutu kostką k6 na tabeli strzałów swojego zawodnika. Jednokrotne użycie.		Odejmij przeciwnikowi jedno oczko od wyniku rzutu kostką k6 na tabeli strzałów. Jednokrotne użycie.
	Dobierz dwóch zawodników z talii swojej drużyny na rękę. Jednokrotne użycie.		Możesz ponowić rzut kośćmi k100, jeśli pierwszy strzał na bramkę nie przyniósł gola. Jednokrotne użycie.		Zmniejsz przeciwnikowi procentową szansę na strzelenie gola o połowę. Działa całą turę.
Przykład: Po wylosowaniu karty zdarzenia, jeden z graczy postanowił, że wymieni tę kartę na inną. Jak widać w tabeli powyżej, bonus pozwalający na wymianę karty zdarzenia kosztuje jeden niebieski żeton z gwiazdką. Gracz odrzuca więc jedną ze swych niebieskich gwiazdek, a następnie dobiera kolejną kartę zdarzenia. Obaj gracze mogą wymieniać kartę zdarzenia dopóki mają zapas żetonów gwiazdek niebieskich. Pierwszeństwo wymiany ma gracz będący w posiadaniu piłki.		Przykład: Gracz w ofensywie na tabeli strzałów swojego strzelca uzyskał wynik rzutu kostką równy 3. Zdecydował, że powalczy o uzyskanie lepszej pozycji strzału dla swojego strzelca więc wymienia trzy żetony gwiazdek czerwonych na bonus pozwalający dodać +1 do wyniku rzutu kostką na tabeli strzałów. Po zmodyfikowaniu wyniku rzutu kostką +1, wywalczona pozycja strzału w tej turze wynosi 4. Gracz postanawia pozostawić ten rezultat i poczekać na odpowiedź gracza w obronie.		Przykład: Gracz będący w tej turze w fazie defensywnej, posiada trzy gwiazdki zielone oraz jedną niebieską. Zdecydował, że chce bronić pola aby zmusić przeciwnika do oddania strzału z mniej dogodnej pozycji. Postanowił więc wymienić trzy gwiazdki zielone na żeton -1 oraz pozostawić gwiazdkę niebieską do momentu dobrania karty zdarzenia. Gwiazdka niebieska może być wykorzystana do przelosowania karty zdarzenia lub zachowania jej na pasku taktyki jeśli jest na nim miejsce.	

Gracz będący w posiadaniu piłki jako pierwszy decyduje czy dokonuje wymiany żetonów gwiazdek na bonusy, a następnie gracz będący w defensywie może zrobić to samo.

6.1. WYMIANA ŻETONÓW GWIAZDEK NA BONUSY



Gracze pozyskują bonusy wymieniając na nie żetony gwiazdek.

Koszt każdego z możliwych do pozyskania bonusów podany jest w **Tabeli Bonusów** na planszy – rys. 1  , rys. 11.

Aby pozyskać dany bonus gracz musi odrzucić wymaganą liczbę żetonów gwiazdek w określonym ich kolorze.

Gracze mogą inwestować w bonusy wielokrotnie podczas jednej tury i mogą to być różne jak i te same bonusy.

Gracz może pozyskać wybrany bonus na dwa sposoby:

1. Gracz może ułożyć wymaganą liczbę żetonów gwiazdek, które są w jego posiadaniu, na ikonie wybranego bonusu na tabeli bonusów akcji – rys. 1  .
2. Gracz może zebrać wymaganą liczbę żetonów gwiazdek, które są w jego posiadaniu i odrzucić je do banku żetonów, a następnie pobrać żeton danego bonusu oraz położyć go obok karty swojego Strzelca.

Gracze mogą wymieniać swoje żetony gwiazdek na bonusy aż do momentu rzutu kostką k6 na tabeli strzałów. Po wykonaniu rzutu kośćmi k6 w celu określenia pozycji strzału, żaden z graczy nie może już pozyskiwać dodatkowych bonusów w tej turze.

Przykład: Gracz w swojej turze ofensywnej wygenerował siedem żetonów gwiazdek i dobrał 3 gwiazdki czerwone, 1 zieloną oraz 3 niebieskie. Gracz będący w defensywie wygenerował cztery żetony gwiazdek, dobierając 3 gwiazdki zielone i 1 niebieską. Gracz będący w ofensywie nie zdecydował się na zagranie karty Trenera. Gracz defensywny również zachował swoją kartę Trenera na później. W takim układzie gracz ofensywny dobiera Kartę Zdarzenia – jest to „Kiks Napastnika”. Widząc, że karta zdarzenia nie jest po jego myśli, decyduje się wydać jeden żeton gwiazdki niebieskiej w celu wymiany karty Zdarzenia. Kolejna dobrana karta Zdarzenia to „Dobry Strzał”. Ta karta Zdarzenia nie podoba się z kolei graczowi defensywnemu i dlatego zdecydował się odrzucić swój jedyny żeton gwiazdki niebieskiej w celu wymiany tej karty na inną. Kolejna wylosowana karta Zdarzenia to „Czerwona Karta”. Gracz ofensywny nie chcąc otrzymać czerwonej kartki w tej akcji, postanawia wykorzystać swój drugi żeton gwiazdki niebieskiej i wymienić to zdarzenie na inne. Kolejna wylosowana karta zdarzenia to „Dobitka”. Gracz atakujący akceptuje wylosowaną kartę zdarzenia i zachowuje swoją ostatnią niebieską gwiazdkę na karcie zawodnika aby na koniec tej tury przenieść ją na pasek taktyki i zachować tam w celu późniejszego wykorzystania. Gracz będący w defensywie nie może wymienić już karty zdarzenia ponieważ nie została mu żadna niebieska gwiazdka i to właśnie „Dobitka” będzie rozpatrzona w tej turze.

7.0. PASEK TAKTYKI

Żetony gwiazdek, które nie zostały wykorzystane w akcji można zachować na pasku taktyki i wykorzystać je w kolejnych turach.

Żetony mogą pozostać na pasku taktyki nawet do końca meczu jeśli gracz nie zdecyduje się ich wykorzystać.

Żetony z paska taktyki gracz może wykorzystać dokładnie tak samo i w tym samym momencie jak te wygenerowane podczas akcji w fazie ofensywy lub defensywy.

Liczba gwiazdek którą można przechować na pasku taktyki jest ograniczona. Mieszczą się na nim maksymalnie po trzy gwiazdki każdego koloru: 3 czerwone, 3 zielone oraz 3 niebieskie – rys. 12.

Rysunek 12 Pasek taktyki mieści dziewięć żetonów gwiazdek.



8.0. WYJŚCIE NA POZYCJĘ STRZAŁU

Po rozpatrzeniu karty zdarzenia, gracz ofensywny wykonuje rzut kostką k6. Wynik rzutu kostką k6 wskazuje na tabeli strzałów pozycję, z której zawodnik oddaje strzał na bramkę.

Każda Tabela Strzałów jest unikatowa i mieści w sobie 6 pozycji, czyli tyle samo ile jest ścianek na kostce k6.

Przykład: Gracz w celu określenia pozycji strzału rzucił kostką k6 i uzyskał wynik równy 4. Gracz odszukuje w tabeli strzałów strzelca pozycję numer 4 i odczytuje ją. Pozycja ta zawiera opis sytuacji z jakiej pada strzał oraz określa procentową szansę na zdobycie gola – w tym wypadku szansa ta wynosi 36%. Z tak wyznaczonej pozycji zawodnik oddaje strzał na bramkę – rys. 12.

Rysunek 13 Ustalenie pozycji strzału.



Gracze mogą modyfikować wynik rzutu kostką k6 nabywając odpowiednie bonusy z tabeli bonusów akcji – rys. 11.

8.1. SPECJALNA POZYCJA STRZAŁU

Każdy zawodnik posiada w swojej tabeli strzałów co najmniej jedną pozycję specjalną.

Gdy wyznaczając pozycję strzału zostanie wskazana pozycja specjalna, to należy zapoznać się z jej tekstem i zastosować się do zasad w niej zawartych.

Istnieją trzy rodzaje zagrań specjalnych i do każdego z nich przypisany jest dany kolor oraz charakter – rys. 14.

Rysunek 14 Podział pozycji specjalnych na trzy grupy.

POZYCJA ZIELONA – pozycja najbardziej pozytywna dla zespołu.

6 Dobitka! Oddaj strzał z rzutu wolnego sprzed pola z lewej strony. Jeśli nie zdobędziesz gola za pierwszym razem to powtórz to uderzenie. 42%

POZYCJA ŻÓŁTA – pozycja niewiadoma w skutkach.

4 Cierpliwy! Jeśli nie masz już żadnych kart na ręce, otrzymujesz rzut karny. Jeśli wciąż zostały ci karty na ręce to otrzymujesz żółtą kartkę. 75%

POZYCJA Czerwona – pozycja najbardziej negatywna dla drużyny.

2 Ryzykant! Rzuć ponownie kostką na tabeli strzałów i dodaj +2 do wyniku. Jeśli wynik to 6 lub więcej dostajesz czerwoną kartkę.

9.0. STRZAŁ NA BRAMKĘ

Gdy pozycja strzału została już ostatecznie wybrana, należy odczytać jej szansę procentową na strzelenie gola oraz pomniejszyć lub powiększyć tę wartość uwzględniając wszystkie modyfikatory biorące udział w danej turze (bonusy, karty zdarzeń). Znając ostateczną szansę na zdobycie gola, gracz oddaje strzał na bramkę wykonując rzut kośćmi k100 i porównuje wynik rzutu kośćmi do tej ustalonej szansy jaką wyliczono w tej turze na zdobycie bramki.

Jeśli wynik rzutu kośćmi k100 jest **równy lub niższy** od ustalonej szansy procentowej na zdobycie bramki to znaczy, że strzał na bramkę zakończył się zdobyciem gola. Jeśli natomiast wynik rzutu kośćmi k100 jest wyższy od tej wartości procentowej to znaczy, że bramka nie została zdobyta.

Rysunek 15 Odczytanie wyniku rzutu kośćmi k100.



Na tym przykładzie
wynik rzutu kośćmi k100
wyniósł 43%.

UWAGA! Należy pamiętać, że ostateczna szansa procentowa na zdobycie gola może różnić się od tej nadrukowanej na tabeli strzałów zawodnika lub na karcie zdarzenia. Może mieć na to wpływ karta zdarzenia oraz nabyte w danej turze bonusy.

9.1. MODYFIKOWANIE SZANSY PROCENTOWEJ

Istnieje możliwość modyfikowania szansy procentowej wylosowanej na tabeli strzałów. W tym celu gracze mogą nabywać bonusy wykorzystując do tego zgromadzone żetony gwiazdek.

Przykład: Patrząc na rys. 12 widzimy, że szansa procentowa wylosowanej pozycji strzału na Tabeli Strzałów piłkarza wynosi 36%. Zakładając, że gracz zainwestował dwie gwiazdki czerwone na pozyskanie w tej turze bonusu zwiększenia szansy procentowej o kolejne 10% to ostateczna szansa procentowa na zdobycie bramki wynosi w tej turze 46% ($36\% + 10\% = 46\%$). Aby zdobyć bramkę, gracz w rzucie kośćmi k100 musi uzyskać wynik równy lub niższy od 46. Jeśli uznamy, że gracz w rzucie kośćmi k100 uzyskał wynik 43 (patrz – rys. 14), to znaczy, że zmieścił się w wymaganym przedziale i zdobył bramkę.

Niezależnie od tego czy gracz w danej turze zdobył bramkę czy nie, jego tura kończy się i należy przejść do tury/rundy kolejnej.

10.0. LICZNIK GOLI

Liczbę zdobytych bramek śledzimy przesuwając żeton piłki na umieszczonym na planszy liczniku goli – rys. 16.

Rysunek 16 Żeton piłki wskazujący ilość zdobytych goli.



Żeton piłki wskazuje
pole z cyfrą 2.
Oznacza to, że gracz
posiada na swoim
koncie 2 zdobyte gole.

11.0. ZAKOŃCZENIE TURY

Po fazie strzału na bramkę następuje koniec tury i wtedy należy:

1. Niewykorzystane żetony gwiazdek przenieść na pasek taktyki, a te na które nie ma tam miejsca należy odrzucić.
2. Wszystkie karty zawodników wykorzystanych w akcji odłożyć na stos kart użytych.
3. Wykorzystane i niewykorzystane żetony bonusów odłożyć z powrotem do banku żetonów.
4. Odwrócić żeton piłki na pasku upływu czasu na drugą stronę, tak aby wskazywał swym kolorem gracza, który rozpocznie kolejną turę w tej samej lub kolejnej rundzie.

12.0. ZAKOŃCZENIE RUNDY

Po zakończeniu rundy, w której każdy z graczy mógł podjąć decyzję o rozegraniu swojej tury ofensywnej lub spasować, należy przesunąć żeton piłki na pasku upływu czasu na pole rundy kolejnej – rys. 3, rys. 4.

Żeton piłki na pasku upływu czasu wskazuje kolorem, który z graczy jest w posiadaniu piłki i prowadzi swoją turę ofensywną.

13.0. PRZERWA PO PIERWSZEJ POŁOWIE

Po rozegraniu ostatniej rundy pierwszej połowy meczu, oznaczonej numerem 45 na pasku upływu czasu, następuje przerwa w spotkaniu.

Zespół po pierwszej połowie regeneruje siły i wprowadza korekty w taktyce. Gracze również uzupełniają siły dobierając ze swoich talii tyle kart zawodników, aby rozpocząć drugą połowę meczu mając w ręku ponownie jedenastu piłkarzy.

Przykład: Gracz, któremu po pierwszej połowie pozostał w ręku jeden piłkarz dobiera w przerwie tylko 10 kart zawodników, natomiast gracz, który wykorzystał w pierwszej połowie wszystkie karty swoich piłkarzy dobiera do ręki 11 kart zawodników. W ten sposób drugą połowę meczu obaj gracze rozpoczną z kompletem jedenastu piłkarzy na ręce.

Przed rozpoczęciem drugiej połowy gracze usuwają wszystkie żetony gwiazdek umieszczone na pasku taktyki swojej drużyny.

14.0. ROZPOCZĘCIE DRUGIEJ POŁOWY

Drugą połowę meczu rozpoczyna gracz, który przegrał rzut monetą przed rozpoczęciem meczu.

Żeton piłki należy położyć na polu rundy czwartej meczu (pierwszej rundy drugiej połowy) na pasku upływu czasu. Żeton piłki należy położyć tak, aby wskazywał swoim kolorem gracza rozpoczynającego drugą połowę. Gracze na przemian rozgrywają swoje tury w drugiej połowie meczu na tych samych zasadach co w połowie pierwszej, aż do zakończenia rundy ostatniej drugiej połowy.

Ostatnią rundą regulaminowego czasu gry jest runda oznaczona liczbą 90. Po jej rozegraniu mecz zwykle się kończy ale to zależy od wariantu rozgrywki wybranego przez graczy – punkt 16.0.

Może się jednak zdażyć – tak jak w prawdziwym meczu – że do regulaminowego czasu gry doliczone zostaną dodatkowe minuty.

14.1. DOLICZONY CZAS W DRUGIEJ POŁOWIE

Jeśli którykolwiek z graczy po rozegraniu rundy ostatniej, regulaminowego czasu gry, wciąż ma na ręku przynajmniej jednego zawodnika, może on zdecydować, że zostanie rozegrana runda dodatkowa czyli runda doliczonego czasu gry.

Runda doliczonego czasu gry oznaczona jest ikoną +5 na pasku upływu czasu (rys. 17) i rozgrywa się tak samo jak każdą inną rundę w meczu – każdy z graczy ma prawo rozegrać w niej swoją turę ofensywną.

Po zakończeniu rundy dodatkowej mecz zwykle się kończy, jednak to zależy od wybranego formatu rozgrywki – punkt 16.0.

15.0. ZAKOŃCZENIE MECZU

Po rozegraniu ostatniej rundy drugiej połowy meczu czasu regularnego lub czasu doliczonego, następuje koniec gry – rozbrzmiewa ostatni gwizdek sędziego.

Po zakończeniu meczu gracze sprawdzają na liczniku goli, któremu z nich udało się zdobyć większą liczbę bramek. Gracz, którego licznik goli wskazuje większą liczbę zdobytych bramek – tak jak w prawdziwym meczu – odnosi zwycięstwo.

W zależności od wybranego wariantu gry, może zdarzyć się, że mecz zakończy się remisem.



16.0. WARIANTY ROZGRYWKI

16.1. Mecz towarzyski. Gracze rozgrywają jedno spotkanie, losując przed meczem kto będzie grał u siebie, a kto na wyjeździe. Mecz w tym formacie rozgrywki zakończy się po regulaminowym czasie gry (dwie połowy z ewentualnym czasem doliczonym). W tym meczu nie należy rozgrywać dogrywki ani konkursu rzutów karnych, dlatego czasami mecze towarzyskie mogą zakończyć się remisem.

16.2. Dwumecz. Gracze rozgrywają dwa mecze. Przed rozegraniem pierwszego meczu należy losowo wyznaczyć kto będzie grał u siebie, kto na wyjeździe, a w drugim meczu gracze zamieniają się rolami. Zwycięzcą tego formatu jest gracz, który w dwumeczu zdobył w sumie więcej bramek.

Każdy z rozgrywanych tutaj meczów zakończy się po upływie regulaminowego czasu gry z ewentualnym czasem doliczonym. Możliwe jest zakończenie dwumeczu remisem gdyż tutaj nie rozgrywa się dogrywki ani konkursu rzutów karnych.

16.3. Finał. Tak jak w prawdziwym futbolu finał to jeden mecz, w którym musi zostać wyłoniony zwycięzca. Jeśli regulaminowy czas gry z ewentualnym czasem doliczonym nie zakończy się remisem to gracze rozgrywają Dogrywkę punkt – 16.4.

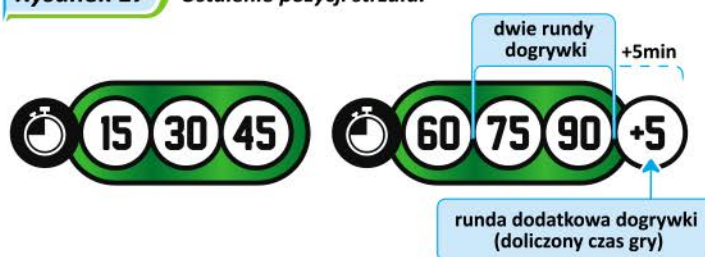
16.4. Dogrywka. Gracze tasują wszystkich piłkarzy z ręki oraz tych ze stosu kart wykorzystanych z powrotem do swoich talii i dobierają po siedmiu zawodników. Gracze odrzucają też wszystkie żetony gwiazdek z paska taktyki z powrotem do puli żetonów.

Przed rozpoczęciem dogrywki należy ponownie rzucić monetą aby określić, który z graczy rozpocznie jej pierwszą połowę.

Gracze cofają żeton stopera na pole oznaczone liczbą 75 na pasku upływu czasu i rozgrywają dwie rundy meczu – rys. 17.

Po zakończeniu dwóch rund dogrywki istnieje możliwość rozegrania rundy dodatkowej doliczonego czasu gry na tych samych warunkach, co w regulaminowym czasie gry – patrz punkt 14.1. oraz rys 17. Jeśli dogrywka nie wyłoni zwycięzcy, to pozostaje już tylko konkurs rzutów karnych.

Rysunek 17 Ustalenie pozycji strzału.



16.5. Konkurs rzutów karnych. Gracze tasują wszystkie karty piłkarzy z powrotem do talii i dobierają z nich po pięć kart.

Rzutem monetą wyznaczają gracza, który rozpocznie serię rzutów karnych i przesuwają żeton piłki na pasku licznika goli z powrotem na pozycję '0'.

Pierwszy gracz wyznacza jednego zawodnika i umieszcza go na pozycji Strzelca na planszy, za pomocą kostki k6 wyznacza pozycję strzału na jego tabeli strzałów i oddaje strzał za pomocą kostek strzału k100 – tak jak to opisano wcześniej w instrukcji.

Jeśli bramka zostanie strzelona to gracz przesuwa żeton piłki na liczniku goli o jedno pole i odrzuca kartę zagranej Strzelca na stos kart zużytych.

Jeśli wylosowana zostanie pozycja specjalna zawodnika to w zależności od koloru tej zdolności należy zastosować się do poniższych zasad:

Pozycja Zielona – Gol! Nie musisz rzucać kośćmi strzału tylko zaliczasz automatyczne trafienie – bramkarz był bez szans.

Pozycja Żółta – Rzuć ponownie kostką k6 na tabeli strzałów. Jeśli znów wypadnie pozycja specjalna żółta, to karny został wybroniony przez bramkarza – nie oddajesz w tej turze strzału na bramkę. Jeśli po ponownym rzucie kostką na tabeli strzałów wypadła normalna pozycja strzału, to oddaj strzał normalnie z wykorzystaniem kości strzału k100.

Pozycja Czerwona – Pudło! Zawodnik przestrzelił i gracz nie wykonuje rzutu kośćmi k100 tylko odrzuca swojego strzelca na stos kart użytych.

DODATKOWE ZASADY GRY

W tej części instrukcji zawarte są dodatkowe zasady, którymi gracze mogą wzbogacić swoją rozgrywkę w KICKARDS. Podane poniżej zasady mogą być połączone z zasadami podstawowymi bez żadnego dodatkowego przygotowania gry i wszystkie mogą być dodane do rozgrywki wedle uznania graczy w dowolnej kombinacji.

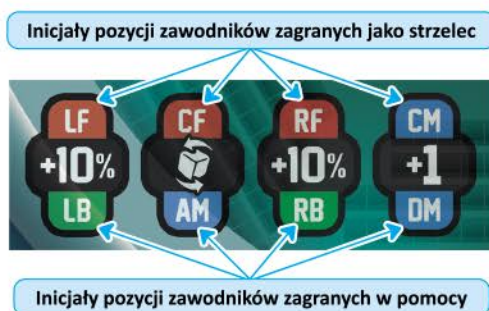
12.0. AKCJA DWÓJKOWA

Bonusy za akcję dwójkową opisane są na planszy – rys. 1 **Y**.

Gracz może sprawdzić czy przysługuje mu któryś z bonusów za akcję dwójkową jeśli zagrał w ataku **tylko dwóch** zawodników.

Aby otrzymać bonus akcji dwójkowej należy porównać inicjały pozycji zagranych w ataku zawodników z inicjałami pozycji opisanymi w tabeli bonusów akcji dwójkowej – rys. 18.

Rysunek 18 Tabela bonusów akcji dwójkowej z inicjałami pozycji.



Pozycja zawodnika nadrukowana jest na jego karcie i wyróżniona jest kolorem – rys. 2. Jeśli inicjały pozycji zawodników zagranych w akcji zgadzają się z tymi podanymi w tabeli bonusów akcji dwójkowej, to graczowi przysługuje dany bonus – rys. 19.

Rysunek 19 Opis bonusów akcji dwójkowej.

- | | |
|-------------|---|
| LF | - LF - Left Forward - Lewy Napastnik (zagrany jako Strzelec) |
| +10% | - dodaj 10% do szansy zdobycia gola podczas rzutu kośćmi k100 |
| LB | - LB - Left Back - Lewy Obrońca (zagrany w pomocy) |
| CF | - CF - Center Forward - Środkowy Napastnik (zagrany jako Strzelec) |
| AM | - AM - Attacking Midfielder - Ofensywny Rozgrywający (zagrany w pomocy) |
| RF | - RF - Right Forward - Prawy Napastnik (zagrany jako Strzelec) |
| +10% | - dodaj 10% do szansy zdobycia gola podczas rzutu kośćmi k100 |
| RB | - RB - Right Back - Prawy Obrońca (zagrany w pomocy) |
| CM | - CM - Central Midfielder - Środkowy Rozgrywający (zagrany jako Strzelec) |
| +1 | - możesz dodać +1 do rzutu kostką k6 na tabeli strzałów |
| DM | - DM - Defensive Midfielder - Defensywny Rozgrywający (zagrany w pomocy) |

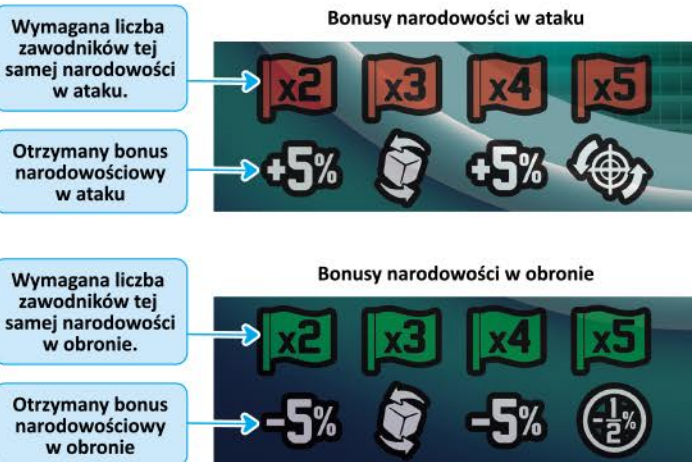
Wszystkie bonusy w grze KICKARDS kumulują się niezależnie od tego z jakiego źródła pochodzą. Gracze mogą łączyć bonusy akcji dwójkowej z bonusami narodowościowymi oraz bonusami paska kontroli gry czy też bonusami akcji nabytymi za żetony gwiazdek.

13.0. BONUS NARODOWOŚCI

Drugim rodzajem bonusów jest Bonus Narodowości. Zawodnicy tych samych nacji zagranie **w ataku lub w obronie** gwarantują bonusy opisane w Tabeli Bonusów Narodowości umieszczonej na planszy – rys. 1 **F**.

Bonusy Narodowości przyznawane są w każdej turze zarówno graczowi atakującemu jak i broniącemu, pod warunkiem, że wystawili oni po swojej stronie dwóch lub więcej zawodników tej samej narodowości. Narodowość piłkarza określa jego flaga nadrukowana na karcie – rys. 2. Liczba bonusów narodowości przyznanych graczowi podczas ataku czy obrony, zależy od liczby zagranych w danej turze zawodników posiadających tę samą flagę – rys. 20.

Rysunek 20 Tabele bonusów narodowości w ataku i obronie.



Rysunek 21 Podliczenie bonusów w ataku.

Obaj piłkarze posiadają ten sam symbol flagi co spełnia warunek dla przyznania bonusu narodowościowego.

Gracz zagrał dwóch zawodników z tą samą flagą i otrzyma w tej turze poniższy bonus:

x2 (dwóch piłkarzy z tą samą flagą)

+5% (+5% do szansy strzelenia gola)

Gracz może zapamiętać ten bonus i uwzględnić go podczas ataku, lub może dobrać żeton z puli żetonów i położyć go na planszy:

+5%

Pozycje zagranych zawodników spełniają kryteria bonusu akcji dwójkowej. Strzelec posiada inicjały (CF) czyli jest środkowym napastnikiem, a zawodnik zagrany do pomocy posiada inicjały (AM) – czyli jest ofensywnym rozgrywającym – rys. 18.

Odszukując te inicjały w tabeli bonusów ataku dwójkowego, widzimy jaki bonus zostanie dodatkowo przyznany graczowi w tej turze:

CF (inicjały pozycji strzelca)

AM (inicjały pozycji pomocnika)

Gracz może zapamiętać ten bonus i uwzględnić go podczas ataku, lub może dobrać żeton z puli żetonów i położyć go na planszy:

Bonusy narodowościowe kumulują się z innymi bonusami jakie zgromadził gracz w danej turze, ale też z innymi bonusami narodowościowymi. Jeśli gracz zagra na przykład czterech zawodników tej samej nacji, to dostanie aż trzy bonusy narodowościowe.

14.0. FAZA KONTROLI GRY

Faza kontroli gry to odzwierciedlenie przewagi, jaką drużyny wyrabiają sobie w trakcie spotkania realizując swoją taktykę na boisku. Faza kontroli gry ukazuje, która ze stron częściej posiada piłkę, ma lepsze morale, lepiej stosuje pressing, a jej mechanika przedstawiona jest w formie paska kontroli gry – rys. 22, rys 1 **C**.

Na początku rozgrywki, żeton kontroli gry należy umieścić na środku paska kontroli gry – rys. 22.

Gracze walczą o przewagę na pasku kontroli gry posiadającymi żetonami gwiazdek. Faza kontroli gry następuje natychmiast po fazie generowania żetonów gwiazdek – patrz punkt 2.2.

Rysunek 22 Pasek Kontroli Gry.



Przed rozpoczęciem fazy gracze przeliczają wszystkie żetony jakie posiadają (zarówno te wygenerowane w danej turze jak i te odłożone na pasku taktyki) i informują przeciwnika o liczbie żetonów, którymi dysponują. Następnie ukrywają wszystkie żetony gwiazdek przed przeciwnikiem i umieszczają w prawej dłoni tyle, ile chcą przeznaczyć na zainwestowanie w pasek kontroli gry w danej turze. Obaj gracze równocześnie odkrywają liczbę gwiazdek przeznaczonych na pasek kontroli gry

Rysunek 23 Lista bonusów występujących w grze.

	Dobierz dwie karty zawodników, potem odrzuć jedną kartę zawodnika.		Zwiększ szansę trafienia gola o 5%.
	Dobierz dwie karty zawodników, potem odrzuć dwie karty zawodników.		Zmniejsz szansę trafienia gola o 5%.
	Dobierz jedną kartę zawodnika.		Zmodyfikuj szansę trafienia gola dodając lub odejmując od niej 5%.
	Dobierz dwie karty zawodników.		Zwiększ szansę trafienia gola o 10%.
	Dobierz trzy karty zawodników.		Zmniejsz szansę trafienia gola o 10%.
	Odrzuć wylosowaną kartę zdarzenia, potem dobierz kartę zdarzenia.		Zmodyfikuj szansę trafienia gola dodając lub odejmując od niej 10%.
	Zablokuj wylosowaną kartę zdarzenia.		Obniż przeciwnikowi szansę strzelenia gola o połowę (zaokrąglając w górę)
	Przerzucić kostkę K6 na tabeli strzałów lub zmusz do tego przeciwnika.		Dodaj 1 do wyniku rzutu kostką k6 na tabeli strzałów.
	Przerzucić nieudaną próbę strzelenia gola przy użyciu kości strzału (k100).		Odejmij 1 od wyniku rzutu kostką k6 na tabeli strzałów.
	Oddaj dwa strzały na bramkę zamiast jednego z ustalonej pozycji strzału.		Zmodyfikuj rzut kostką k6 na tabeli strzałów dodając lub odejmując 1.

i przesuwają żeton kontroli gry w swoją stronę boiska o tyle pól, ile gwiazdek na niego przeznaczili. Jest to licytacja w ciemno.

Po tej fazie wszystkie żetony gwiazdek przeznaczone na pasek kontroli gry należy odrzucić do banku żetonów. Pozostałe żetony, których gracze nie wykorzystali w licytacji, pozostają do ich dyspozycji do końca tury, jak opisano w zasadach podstawowych.

Każde zdobyte pole na pasku kontroli gry odblokowuje widoczny na nim bonus. Bonusy leżące pomiędzy środkiem paska kontroli gry a miejscem na którym spoczywa żeton kontroli gry są odblokowane dla tego gracza po którego stronie paska kontroli gry znajduje się żeton kontroli gry.

Gracz wykorzystuje dany bonus z paska kontroli gry w tym samym momencie co inne bonusy w akcji. Gdy gracz deklaruje wykorzystanie jednego z bonusów na pasku, to **natychmiast** cofa żeton kontroli gry o tyle pól, w stronę środka paska, ile jest podanych w koszcie bonusu. Jeśli po takim przesunięciu żeton kontroli gry nadal znajduje się po stronie gracza, to gracz może wykorzystać kolejny bonus na pasku kontroli gry z tych, które po przesunięciu tego żetonu nadal są odblokowane.

Gracz może wykorzystać z paska kontroli gry dowolną liczbę bonusów (bądź żadną) i/lub ten sam bonus ponownie, jeśli po każdorazowym przesunięciu żetonu kontroli gry, te bonusy są nadal odblokowane.

Żeton kontroli gry pozostaje na danej pozycji paska aż do momentu kolejnej licytacji w fazie kontroli gry. Jednak na przed rozpoczęciem drugiej połowy meczu lub dogrywki, żeton kontroli gry należy ponownie umieścić na środku paska kontroli gry.

Po fazie kontroli gry gracze przechodzą do punktu 3.0. opisanego w zasadach podstawowych gry i kontynuują rozgrywkę.

ERRATA

Prosimy o uwzględnienie poniższych poprawek w grze:

1. Plansza - Pasek Kontroli Gry. Zmiana kosztu bonusu z na .

ŹŁE	DOBRZE
Koszty bonusów dla obu graczy powinny być takie same! Dlatego koszt bonusu dobrania jednej karty zmienia się dla gracza czerwonego z: "cofnij żeton o jedno pole" na: "cofnij żeton o dwa pola".	

2. Karta zdarzenia SPALONY?. Zmiana wartości w tabeli strzałów z 4-6 na 5-6.

ŹŁE	DOBRZE
nieudana pulapka offside'owa. derz z pozycji 6 tabeli strzałów strzelca.	nieudana pulapka offside'owa. derz z pozycji 6 tabeli strzałów strzelca.
www.kickards.com	www.kickards.com

2. Karta zdarzenia ODBIÓR. Zmiana wartości w tabeli strzałów z 4 na 4-5.

ŹŁE	DOBRZE
Strzał z woleja Dystans ➡ 14% ruchomej piłki Dystans ➡ 16% Wypuszczenie, strzał Dystans ▲ 18%	Strzał z woleja Dystans ➡ 14% ruchomej piłki Dystans ➡ 16% Wypuszczenie, strzał Dystans ▲ 18%

Rozegranie tury krok po kroku

Żeton piłki na pasku upływu czasu wskazuje gracza, który posiada piłkę i rozpoczyna turę.

Gracz decyduje, że atakuje w tej turze

Gracz decyduje, że nie atakuje w tej turze

Faza ofensywna (gracz atakujący to gracz posiadający piłkę)

Gracz **musi** zagrać jedną zakrytą kartę zawodnika jako Strzelca

Gracz **może** zagrać od 0 do 4 zakrytych kart zawodników w pomocy

Faza defensywna (gracz broniący się)

Gracz **może** wystawić od 0 do 5 zawodników w obronie

Gracze odkrywają karty zagranych piłkarzy.

Generowanie żetonów gwiazdek (obaj gracze)

Gracze dobierają po jednej gwiazdce za każdego wystawionego w tej turze zawodnika i kładą ją na jego karcie. Kolor dobranej gwiazdki odpowiada kolorowi pozycji piłkarza.

Gracze dobierają po jednej gwiazdce za każdą gwiazdkę widoczną na karcie zagranego zawodnika i kładą ją na jego karcie. Kolor dobranych gwiazdek jest dowolny.

Określenie zdarzenia boiskowego

Gracze, zaczynając od gracza atakującego, decydują czy chcą zagrać kartę trenera.

Rozpatrzenie karty trenera.

Losowanie karty zdarzenia z talii.

Rozpatrzenie karty zdarzenia.

Wymiana karty zdarzenia.

Wymiana żetonów gwiazdek na bonusy

Gracze, zaczynając od gracza atakującego, mogą wymieniać dowolną ilość gwiazdek na bonusy.

Losowanie pozycji strzału na tabeli strzałów za pomocą kostki k6

Gracze mogą wykorzystywać bonusy oraz żetony gwiazdek aby przelosowywać pozycję strzału aż do momentu, kiedy zostanie ostatecznie wybrana jedna z pozycji na tabeli strzałów.

Oddanie strzału na bramkę za pomocą kości k100

Gracze mogą modyfikować szansę procentową na strzelenie gola przed oddaniem strzału.

Zakończenie tury

Należy obrócić żeton piłki na pasku upływu czasu na drugą stronę i rozpocząć kolejną turę.