

REGUŁY GRY



ZOBACZ JAK GRAĆ

1 STWÓRZ SWOJĄ DRUŻYNĘ

Wszystko zaczyna się od Twoich zawodników. Spośród swoich kart wybierz najlepsze, aby stworzyć z nich drużynę marzeń. Musisz wybrać jedenastu piłkarzy pierwszej drużyny i pięciu rezerwowych.

2 USTAWIENIE

Co jest lepsze? Trzech czy czterech zawodników w obronie? System z dwoma czy trzema napastnikami? Na swoim boisku możesz stworzyć każdą możliwą formację. Wybór należy do Ciebie!

4 POCZĄTEK MECZU

OK, zaczynamy! Rzuć monetą, aby zdecydować, kto rozpocznie mecz. Wypadło na Ciebie? W takim razie wybierz jedną ze swoich kart i zdecyduj, czy chcesz atakować, bronić, czy kontrolować grę? W odpowiedzi przeciwnik będzie musiał wybrać jedną ze swoich kart, nie ujawniając jej, dopóki Ty nie wykonasz swojego ruchu. Czy Twoja punktacja jest wyższa? Wow! Strzelasz gola i utrzymujesz się przy piłce. Punktacja twojej karty jest niższa? Twój przeciwnik strzelił gola i jest przy piłce. Ale nie martw się, możesz ją odzyskać w następnej rundzie! Masz taką samą liczbę punktów jak twój przeciwnik? Porównajcie wartości całkowite. Jeśli i one są takie same, rozgrywka kończy się bez rozstrzygnięcia o zwycięstwie. Na końcu rozgrywki użyte karty należy odrzucić.

ATAK lub...

GRACZ A
ATAKUJE



GRACZ B
BRONI SIĘ



GRACZ A WYGRYWA!

OBRONA lub...

GRACZ A
BRONI SIĘ



GRACZ B
ATAKUJE



GRACZ A WYGRYWA!

KONTROLA GRY

GRACZ A
KONTROLUJE
GRĘ



GRACZ B
KONTROLUJE
GRĘ



GRACZ B WYGRYWA!

NUMER KARTY

416

LOGO DRUŻYNY



NARODOWOŚĆ



EL DIEZ

JACK GREALISH

90

WARTOŚĆ OBRONY

93

WARTOŚĆ KONTROLI GRY

96

WARTOŚĆ ATAKU

279

WARTOŚĆ CAŁKOWITA

OBSZAR STRZAŁU/
OBRONY STRZAŁU

POZYCJA

TYP KARTY

RODZINA

NAZWISKO

5 RZUT KARNY!

Czy Twój bramkarz po mistrzowsku broni rzuty karne? Jeśli się bronisz, zanim Twój przeciwnik ujawni swój ruch, zawołaj: „karny!”. Porównaj siatkę strzałów przeciwnika z polami obrony bramkarza. Jeśli się pokrywają to Twój golkiper obroni karnego i wygrasz wyzwanie.



6 GWIZDEK KOŃCOWY

Jeśli wszystkie karty zostały wykorzystane, a Ty zgarnąłeś ich więcej od przeciwnika, wygrywasz mecz!

KARTA BONUSOWA

Kartę TEAM MATE (KOLEGA Z ZESPOŁU) można dodatkowo wzmocnić w połączeniu z serią CLUB BADGE (ODZNAKA KLUBOWA), dzięki temu punktacja we wszystkich trzech kategoriach wzrośnie o pięć punktów. Należy jednak pamiętać, że kartę z tej serii można połączyć wyłącznie z kartą TEAM MATE (KOLEGA Z ZESPOŁU) z tego samego klubu, a po jej użyciu należy odłożyć kartę bonusową.

DOKONAJ ZMIANY

Tak jak podczas prawdziwego meczu, rezerwowi mogą mieć kluczowe znaczenie dla zapewnienia zwycięstwa, więc wykorzystuj ich mądrze! Możesz użyć maksymalnie pięciu. Aby dokonać zmiany, przed następnym wyzwaniem, kartę rezerwowego wymień na kartę gracza, będącego na boisku.

JAK JESZCZE MOŻESZ GRAĆ KARTAMI



RZUTY KARNE!

SZUKASZ POMYSŁU NA SZYBKĄ ROZGRYWKĘ? ZORGANIZUJ KONKURS JEDENASTEK!

- Każdy z dwóch graczy musi wybrać jednego bramkarza i pięciu wykonawców rzutów karnych.
- Połóż kartę bramkarza obrazkiem do góry, a następnie przetasuj karty pięciu zawodników i ułóż je na stosiku obrazkami do dołu.
- Rzut monetą wskazuje gracza, który zaczyna. Gracz dobiera kartę z wierzchu stosu i porównuje ocenę Obszar Obrony z oceną Obszar Strzału przeciwnika. Rzuty karne wykonywane są na zmianę - tak samo, jak w prawdziwym meczu.
- W przypadku remisu o losach rywalizacji decyduje „nagła śmierć”. Gracze losują po karcie. Jeśli spudłujesz, a Twój przeciwnik wykorzysta jedenastkę, przegrywasz!

SUMA PUNKTÓW

SZYBKA I CIEKAWA GRA POLEGAJĄCA NA PORÓWNYWANIU ŁĄCZNYCH WARTOŚCI KART.

- Obaj gracze dobierają taką samą liczbę kart ze swojej talii, tasują je i kładą rewersem do góry.
- Gracze na przemian dobierają karty z wierzchu swojego stosiku i odwracają je obrazkiem do góry, aby porównać ich łączną wartość: karta z największą liczbą punktów wygrywa.
- Gracze grają tak długo, aż użyją wszystkich kart. Wygrywa ten gracz, który wygra więcej bezpośrednich pojedynków!

TIKI-TAKA

GRA DLA DWÓCH, TRZECH, CZTERECH, A NAWET WIĘKSZEJ LICZBY GRACZY!

- Wszyscy uczestnicy przystępują do gry z potasowaną i zakrytą talią kart.
- O tym, który gracz zaczyna, decyduje rzut monetą.
- Gracz, który wygra losowanie, odwraca swoją wierzchnią kartę i decyduje, czy chce przystąpić do ataku, bronić się, czy też użyć wartości rozgrywającego.
- Jeśli gracz zdecyduje się na przeprowadzenie ataku, kolejni gracze muszą się bronić (i odwrotnie). Jeśli zaś pierwszy gracz zagra rozgrywającym, wszyscy gracze muszą odpowiedzieć w ten sam sposób.
- Gracz z najwyższym wynikiem wygrywa rundę i zabiera wszystkie karty przeciwników, którzy wzięli w niej udział.
- Zwycięzca poprzedniego meczu rozpoczyna następną rundę.
- Gracze porównują karty, dopóki jeden z nich nie zgromadzi wszystkich kart. Mamy zwycięzcę!