

 BONGHWAN JU

 OLIN JEONG

SZTÁRCSAPAT

JÁTÉKSZABÁLY



⚽ TARTOZÉKOK



• 3 játéktábla (pálya, kispad, összjáték)

• 32 játékoskártya

• 25 összjátékkártya



• 11 büntetőrúgás-kártya

• 8 eredménykártya

• 10 lövésjelölő

• 1 letámadásjelölő

⚽ ELŐKÉSZÜLETEK



- 1 Tegyék a 3 játéktáblát az ábrán látható módon az asztal közepére.
- 2 A tábla HAZAI oldalán ülő játékos irányítja a hazai csapatot, a VENDÉG oldalon ülő játékos a vendégcsapatot.
- 3 Mindkét játékos vegye magához ennek megfelelően a saját csapata 10 játékoskártyáját.
- 4 Tegyék a tábla mellé a 12 sztárjátékoskártyát.
- 5 Tegyék a letámadásjelölőt a letámadássáv középső mezőjére.
- 6 Tegyék az összjáték- és büntetőrúgás-kártyákat az összjátéktábla mellé.
- 7 Tegyék a lövésjelölőket és az eredménykártyákat a kispad mellé.

⚽ SZTÁRJÁTÉKOSOK LEIGAZOLÁSA

Mielőtt a mérkőzés elkezdődne, mindkét csapat 3 sztárjátékost fog igazolni az alábbiak szerint:

Keverjétek meg a sztárjátékoskártyákat, és fordítsatok fel 3 kártyát. A vendégcsapat válasszon 1-et a felfordított sztárjátékosok közül, majd válasszon 1-et a hazai csapat is, a harmadik kártyát pedig tegyék vissza a dobozba.



(1) A vendégcsapat választása



(3) Nem lesz játékban

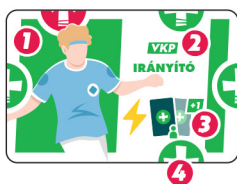


(2) A hazai csapat választása

Ezt hajtsátok végre még kétszer, annyi különbséggel, hogy a második alkalommal a hazai csapat válasszon először, a harmadik alkalommal pedig a vendégcsapat. A harmadik átigazolási kör végére mindkét csapatban összesen 13 játékos lesz. A megmaradt sztárjátékoskártyákat tegyék vissza a dobozba, ezekre már nem lesz szükség.

⚽ JÁTÉKOSKÁRTYÁK

A játékban három típusú játékoskártya van (támadó, középpályás, védő). A kártyák szélein fél taktika ikonok láthatók, ezeket egy másik kártyával vagy a pályán lévő ikonokkal lehet kiegészíteni.



- 1 A játékos posztjának színe
- 2 A játékos posztja és a pályán betöltött szerepe
- 3 Hatások és képességek
- 4 Taktika ikonok



TÁMADÁS



VÉDEKEZÉS



PASSZOLÁS



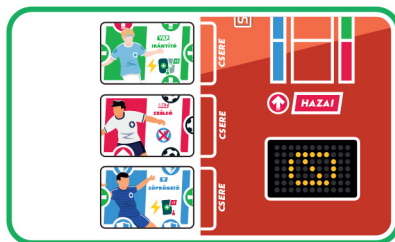
LETÁMADÁS

⚽ FELÁLLÁS

A kezdőcsapatok összeállításához mindkét játékos válasszon ki a 13-as keretéből 10 játékoskártyát, és tegye őket képpel felfelé maga elé.

A 3 megmaradt kártyát a cserepadra tegyék, őket majd később lehet becserélni (lásd 14. oldal).

Amikor mindkét csapat összeállította a kezdőcsapatát és a cseréit, kezdetét veszi a mérkőzés.



ÁTTEKINTÉS

A játék a labdarúgás taktikai oldalára fókuszál. Ebben a játékban az előttetek elterülő pályán a döntéseitek fognak látszani, szóval tekintetek úgy erre, mint egy taktikai táblára. A mérkőzés már akkor is zajlik, amikor még egy kártyát sem játszottatok ki a pályára, csak még nem hozott egyik fél sem olyan taktikai döntést, ami megváltoztathatja a játék kimenetelét. A játék elsősorban a mezőnyjátékra fókuszál, így az alapjátékban még nem jelennek meg a kapusok, de a dobozban megtaláljátok a kapusok kiegészítőit is.

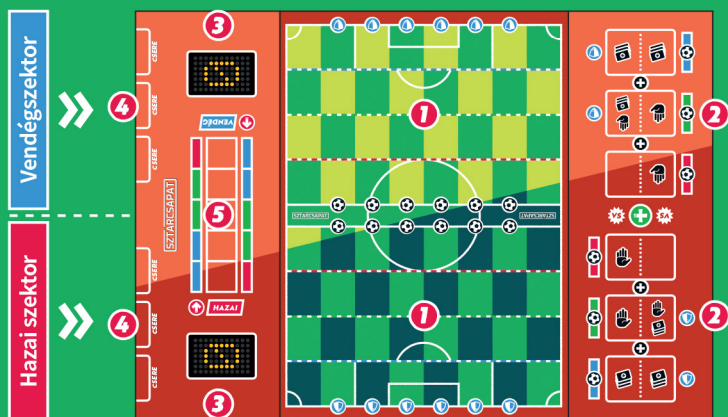
A körödben, amikor kijátszol vagy aktiválsz egy játékoskártyát, az azt jelképezi, hogy abban pillanatban a csapatod mire fókuszál és melyik játékos van a középpontban. A játék előrehaladtával az egymás köré kijátszott kártyák teljes taktika ikonokat fognak létrehozni, amikkel különböző akciókat hajthattok végre.

A játék során a célotok hatékony összjátékot kialakítani a csapatotokban, áttörni az ellenfél védelmét, és minél több gólt szerezni.

JÁTÉKTÁBLÁK

A játékosok csak a játéktáblák feljük eső részét használhatják.

A letámadássáv kivételt képez, ez jelzi, hogy melyik csapat játszik fölényben.



- 1 Pálya
- 2 Összjátékmezők
- 3 Eredményjelzők
- 4 Cserepad
- 5 Letámadássáv

⚽ A JÁTÉK MENETE

A játék két félidőből (fordulóból), és félidőnként több körből áll. Az 1. félidőben a hazai csapat kezd, a 2. félidőben a vendégcsapat.

Egy játékos köre két fázisból áll. Amikor sorra kerülsz, sorrendben hajtsd végre a két fázist: **1.CSAPATUTASÍTÁS**, **2.JÁTÉKOSUTASÍTÁS**.

1. CSAPATUTASÍTÁS

Számold össze a teljes  és  ikonokat a térfeleden (a pálya feléd eső része), és aktiváld az EGYIK típus hatását (az első körötökben ezt a fázist ugorjátok át, mivel még nincs kijátszott játékos a pályán).

PASSZOLÁS



Húzz
összjátékkártyát.

VAGY

LETÁMADÁS



Mozgasd a letámadásjelölőt
az ellenfeled irányába.

PASSZOLÁS



Húzz annyi összjátékkártyát, ahány teljes  ikon látható a térfeleden. Legfeljebb 5 összjátékkártya lehet a kezvedben, ha már van ennyi, akkor nem húzhatsz több kártyát. Húzhatsz kevesebb kártyát is annál, mint ahány teljes ikonod van, de ha lehetséges, 1 kártyát mindenképp kell húznod.

• ÖSSZJÁTÉKKÁRTYÁK



Az összjátékkártyákkal erősítheted a támadásod vagy a védekezésed, és ezek a kártyák határozzák meg a félidő hosszát is. A kártyák erejét 1-5  jelzi, és vannak olyan kártyák, amik ezen felül BECSÚSZÁS hatással is rendelkeznek (lásd 12. oldal).

Az összjátékkártyák megoszlása



x 1



x 2



x 5



x 10



x 5



x 2

LETÁMADÁS



Mozgasd a letámadásjelölőt annyi mezővel az ellenfeled irányába, ahány teljes  ikon látható a térfeleden. Ha nem tudod mozgatni a letámadásjelölőt, mert az már az utolsó (a téled legtovábbi) mezőn van, akkor nem választhatod ezt az akciót.

• LETÁMADÁSSÁV ÉS -JELÖLŐ



A letámadássáv azt mutatja meg, hogy melyik csapat játszik fölényben. A letámadásjelölő bal oldalán levő szín a csapatod aktuális játéktípusát tükrözi.



Intenzív letámadás



Normál letámadás



Kontrajáték

A jelölő pozíciója határozza meg, hogy támadáskor hány összjátékkártyát játszatsz ki (lásd 9. oldal).

A jobbra látható ábrán a hazai csapat **intenzív letámadással**, a vendégcsapat **kontrajátékkal** játszik. ►



! FONTOS!

Csapatutasítás során mindig csak az egyik ikon (+ vagy ) hatását aktiválhatod.

A  és  ikonok nem vesznek el aktiválás után. Sőt, minél több játékkártyát játszol ki, annál több lesz belőlük.

A  és  ikonok hatásait csak akkor aktiválhatod, ha már a köröd kezdetén rendelkezzel velük, kártyakijátszáskor nem aktiválódnak.

Ha tudod aktiválni valamelyik ikon hatását, nem hagyhatod ki a csapatutasítást.



◀ A hazai csapat csapatutasítást hajt végre. 3 teljes  és 2 teljes  ikon van a térfeleden. A hazai csapat a „PASSZOLÁS” csapatutasítás mellett dönt, így a 3 teljes  ikon miatt legfeljebb 3 összjátékkártyát húzhat a pakliból. Mivel már van 3 összjátékkártya a kezében, az 5 kártyás kézlimit miatt csak 2-t húz.



2. JÁTÉKOSUTASÍTÁS

A játékosutasítás során az alábbi két akció közül kell **egyet** választanod:

ÉPÍTKEZÉS

Játssz ki egy játékoskártyát,
és lőj kapura, ha tudsz.

VAGY

KÖZVETLEN TÁMADÁS

Aktiválj egy, már korábban
kijátszott játékoskártyát,
és lőj kapura.

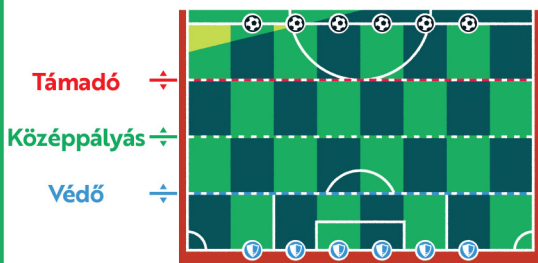
JÁTÉKOSUTASÍTÁS: ÉPÍTKEZÉS

Játssz ki egy játékoskártyát a térfeledre, és ha van, aktiváld a kártya **azonnali hatását**. Ezután, **ha lehetségesed van rá**, kapura löhetsz ezzel a játékkal.

1. LÉPÉS: EGY JÁTÉKOSKÁRTYA KIJÁTSZÁSA

Válassz ki egy játékoskártyát a kezdőcsapatodból, és tedd a térfeledre úgy, hogy a kártya teljesen letakarjon két, vízszintesen élszomszédos mezőt. A kijátszott kártyának érintkeznie kell a kártya színével megegyező **posztvonallal**. A támadó sorba kijátszott kártyáknak élszomszédosan (részben vagy egészben) érintkezniük kell egy, már korábban kijátszott kártyával.

Posztvonalak



Posztok

- ◀ Támadó sor CS
- ◀ 2. sor CS, KP
- ◀ 3. sor KP, V
- ◀ Védő sor V



▲ Egy védőt csak a 3. sorba vagy a védő sorba lehet kijátszani.



▲ Az ábrán látható csatárnak érintkeznie kell a piros posztvonallal, és csak akkor lehet kijátszani a támadósorba, ha a kártya élszomszédosan (részben vagy egészben) érintkezik egy, már korábban kijátszott kártyával.

Egy kijátszott játékoskártyát már nem mozgathatsz át vagy távolíthatsz el a pályáról, kivéve, ha cserélsz (lásd 14. oldal).

2. LÉPÉS: AZONNALI HATÁSOK

Egyes játékoskártyákon azonnali hatások (⚡) vannak, amik csakis a kártya kijátszásakor aktiválódnak. Ha nem szeretnéd vagy nem tudod aktiválni egy játékos azonnali hatását, csak hagyd figyelmen kívül a kártyakijátszás után.

A ⚡ nélküli ikonok olyan játékosképességek, amik nem aktiválódnak kártyakijátszáskor.

⚡ Mozdasd a letámadásjelölőt 1 vagy 2 mezővel az ellenfeled irányába.

⚡ Húzz 1 összjátékkártyát.

⚡ Húzz 2 összjátékkártyát, tarts meg egyet, a másikat dobd el képpel lefelé.

⚡ Válassz 1 összjátékkártyát az ellenfeled kezéből, és anélkül, hogy megnéznéd, dobd el képpel lefelé.

⚡ Lőj kapura a játékosal.
Hagyd figyelmen kívül a védekező csapat alap védőerejét (lásd 10. oldal).



◀ Egyes játékoskártyákon vannak teljes ikonok is. Ezek az ikonok egyenértékűek azokkal, amiket két részből állítasz össze.

3.LÉPÉS: KAPURA LÖVÉS

Ha a körödben kijátszott játékoskártyán legalább 1 teljes  ikon látható, akkor kapura löhetsz a játékkal. Az építkezés akció során nem löhetsz kapura olyan játékkal, akit nem abban a körben játszottál ki. Ha a kijátszott játékoskártyán nincs legalább 1 teljes  ikon, akkor a köröd kapura lövés nélkül véget ér.

Ha úgy döntesz, kapura lősz, tegyél egy lövésjelölőt képpel felfelé a játékoskártya egyik teljes  ikonjára, és az alábbiak szerint határozd meg az összesített támadóerőt.



Képpel felfelé Képpel lefelé

TÁMADÁS



A lövő játékos kártyájával létrehozott teljes  ikonok határozzák meg az alap támadóerőt.

$$\text{Alap támadóerő} + \text{Összjátékkártya} = \text{Összesített támadóerő}$$



A csatár kapura lő, az alap támadóereje 3 . (2 teljes ikon a csatár és a felezővonal , illetve 1 teljes ikon a csatár és a középpályás kombinálásából.)

Ugyanebben a helyzetben, ha a középpályás lőne kapura, akkor az alap támadóerő 1 lenne.

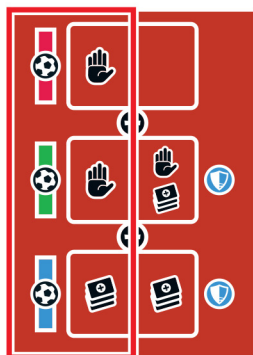
A letámadássávon elfoglalt pozíció határozza meg, hogy a lövést végző csapat hány összjátékkártyát játszhat ki a támadóerő növeléséhez (intenzív letámadással 3-at, normál letámadással 2-t, kontrajátékkal 1-et). A kártyán található minden  1-gyel növeli a támadóerőt.

Az első összjátékkártyát mindig a pakliból kell húzni, és megnézés nélkül, képpel lefelé az összjátéktábla első, kék mezőjére kell tenni. A további két kártyát a támadó csapatnak kézből kell kijátszania.



◀ A letámadásjelölő pozíciója alapján a lövést végző hazai csapat **normál letámadással** játszik, ezért a lövés során az összjátéktábla kék és zöld mezői elérhetők. Ez azt jelenti, hogy a hazai csapat a támadóerő növeléséhez 2 összjátékkártyát is játszhat (1-et a pakliból, 1-et kézből).

**Támadáskor az összjátéklemezőid
bal oldalát kell figyelembe venni**



Összjátéktábla

◀ Akkor elérhető, ha **intenzív letámadással** játszol. Kijátszhatsz egy összjátékkártyát a KEZEDBŐL (👤).

◀ Akkor elérhető, ha **intenzív** vagy **normál letámadással** játszol. Kijátszhatsz egy összjátékkártyát a KEZEDBŐL (👤).

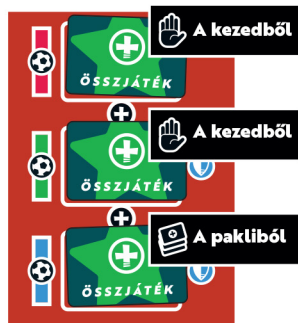
◀ Mindig elérhető és kötelező. **JÁTSSZ KI** egy összjátékkártyát a PAKLIBÓL (📁) képpel lefelé, anélkül, hogy megnéznéd azt.



Alap támadóerő: 3



Intenzív letámadás A támadó összjátéktáblája



▲ A hazai csapat kapura lő. Az **intenzív letámadás** miatt legfeljebb 3 összjátékkártyát játszhat ki a támadóerő növelésére. A hazai csapat először egy összjátékkártyát húz a pakliból, és anélkül, hogy megnéznéd azt, képpel lefelé a legalsó kék összjátéklemezőre teszi (kötelező). Ezután további 2 kártyát játszik ki a kezéből képpel lefelé a másik két összjátéklemezőre (opcionális).

! FONTOS!

Ha **intenzív letámadással** játszol, de nincs összjátékkártya a kezekben, akkor csak a pakliból húzott 1 összjátékkártyát használhatod a támadóerő növelésére. Ha **kontrajátékra** kényszerülsz, akkor sem játszhat ki a kezedből összjátékkártyákat, ha rendelkezel azokkal.

Mielőtt támadóként felfednéd a kijátszott összjátékkártyáidat, hogy megnézd sikeres-e a lövés, előbb a védekező csapaton a sor, hogy összjátékkártyákkal növelje a védőerejét.

4.LÉPÉS: VÉDEKEZÉS

VÉDEKEZÉS



A térfeledre kijátszott játékoskártyákkal létrehozott teljes ikonok határozzák meg az **alap védőerőt**.

$$\text{Alap védőerő} + \text{Összjátékkártya} = \text{Összesített védőerő}$$

ÁTÜTŐERŐ



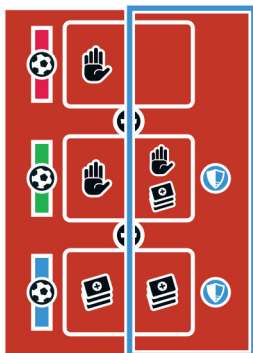
Minden, a lövést végző játékoskártyán található ikon után vonj le egyet az alap védőerődből. Az alap védőerőd soha nem csökkenhet 0 alá.

Ez a képesség csak akkor aktiválódik, ha a lövést végző játékos kártyáján van az ikon.

A védekező csapat legfeljebb 2 összjátékkártyát játszhat ki, hogy növelje a védőerejét. Minden, a kártyán található 1-gyel növeli a védőerőt.

Védekezésnél NEM számít a letámadásjelölő pozíciója. A védekező csapat mindig használhatja a kék és a zöld összjátékmeczőket.

Védekezéskor az összjátékmeczőid jobb oldalát kell figyelembe venni

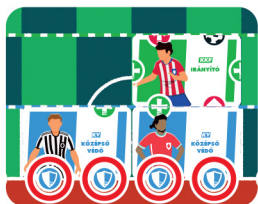


Összjátéktábla

◀ Nem elérhető a védekező csapat számára.

◀ Mindig elérhető. Kijátszhatsz egy összjátékkártyát képpel lefelé a KEZEDBŐL vagy a PAKLIBÓL . A pakliból kijátszott kártyát nem nézheted meg.

◀ Mindig elérhető és kötelező. **JÁTSSZ KI** egy összjátékkártyát a PAKLIBÓL képpel lefelé, anélkül, hogy megnéznéd azt.



Alap védőerő: 4



A védekező csapat összjátékmezői

- ▲ A vendégcsapat reagál a támadásra. Védekezés során legfeljebb 2 összjátékkártyával lehet növelni a védőerőt. A vendégcsapat előbb egy kártyát játszik ki képpel lefelé a pakliból az összjátéktábla kék mezőjére (kötelező). Majd egy újabbat húz a pakliból a zöld mezőre is, mert nincs kártya a kezében, amit kijátszhatott volna.

5.LÉPÉS: GÓL?

Miután mindkét csapat játszott ki összjátékkártyákat, fedjétek fel előbb a támadó lapjait.

Adjátok hozzá a felfedett összjátékkártyákon található ★-okat az alap támadóerőhöz, és az alábbi táblázat alapján nézzétek meg a lövés eredményét.

1~10

Kaput eltaláló lövés

A védekező csapat fedje fel a kijátszott összjátékkártyáit. Ha a támadó csapat összesített támadóereje nagyobb a védekező csapat összesített védőerejénél, akkor gól!

11

Bombagól

A védekező csapat fedje fel a kijátszott összjátékkártyáit. Ha nincs becsúszás hatás egyik kártyán sem, akkor az **összesített védőerő nagyságától függetlenül gól!**
A bombagólt kizárólag becsúszással lehet megakadályozni.

12 +

Fölé

Nincs gól!

A védekező csapat képpel lefelé eldobja a kijátszott összjátékkártyáit, anélkül, hogy megmutatná azokat.

Bármelyik eset teljesül, a kijátszott összjátékkártyákat dobjátok el képpel lefelé.



Támadóerő 3 (1 átütőerő)



Összjáték
(7)



→ **Összesített támadóerő 10**

VS.



Védőerő 3 (-1 az átütőerő miatt)



Összjáték
(6)

→ **Összesített védőerő 9**

▲ Az összesített támadóerő (10) nagyobb, mint az összesített védőerő (9), így a támadó csapat gólt szerez. A lövő játékos átütőerő képessége jelentette a különbséget. E nélkül nem sikerült volna gólt lőni.

• BECSÚSZÁSKÁRTYA



Ha a védekező csapat egy becsúszás hatással rendelkező összjátékkártyát fed fel, azonnal büntetőrúgás következik (ez az egyetlen módja egy bombagól megakadályozásának). A becsúszásnak nincs hatása a támadó csapat oldalán kijátszva, támadáskor csak a kártya csillagos részét kell figyelembe venni.

• BÜNTETŐRÚGÁS

Vegyétek magához az oldalatoknak megfelelő büntetőrúgás-kártyákat. A támadó csapat a piros hátlaposokat, a védekező csapat a kékkeket.

Válasszatok egy-egy kártyát, majd egyszerre fedjétek fel azokat.

A támadó csapat kártyáján pirossal kiemelt labda jelöli, hogy a kapu melyik oldalára lőtt a támadó. A védekező csapat kártyáján kékkel kiemelt kesztyűk pedig azt, hogy hová vetődött a kapus. Ha a kapusnak sikerül a jó irányba vetődnie, kivédi a lövést, és a támadó csapat nem szerez gólt. Minden más esetben a támadó csapat gólt lő.



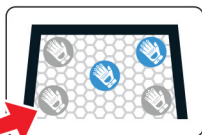
Támadó
csapat



Védekező
csapat



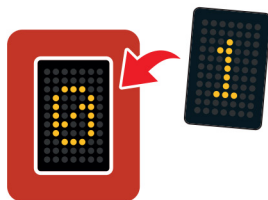
VS.



→ **GÓL!**

• GÓL

Válaszd ki a megfelelő számú eredménykártyát, és módosítsd az eredményt a kijelzőn.



• LÖVÉSJELÖLŐ

Függetlenül attól, hogy sikerült gólt szerezni vagy sem, fordítsd le a lövésjelölőt a rúgást végző játékoskártyán. A lefordított lövésjelölő által letakart ikont már nem használhatod a félidő hátralevő részében (ez jelképezi, hogy a mérkőzés előrehaladtával fáradnak a játékosok).



◀ A lövés után a lövésjelölőt képpel lefelé fordítottad, így a szélsőd alap támadóereje 3-ról 2-re csökkent.

Miután megnéztétek, hogy sikerült-e gólt szerezni, a másik játékos köre következik.

JÁTÉKOSUTASÍTÁS: KÖZVETLEN TÁMADÁS

Ha közvetlen támadás akciót hajtasz végre, akkor nem játszatsz ki játékoskártyát. Válassz egy, már korábban kijátszott játékoskártyát a térfeledekről, amin van legalább 1 teljes  ikon, és próbálj meg gólt szerezni a korábban leírtak szerint.

Ha nincs a térfeleden olyan kijátszott játékoskártya, amin van legalább 1 teljes  ikon, akkor nem választhatod ezt az akciót.

HOSSZABBÍTÁS

Ha egy játékos köre során elfogy az összjátékpakli, akkor keverjétek össze az eldobott kártyákat, és alkossatok egy új húzópaklit (a játékos köre ezután a szokott módon folytatódik).

A következő kör lesz az utolsó, mielőtt véget érne a félidő.

A hosszabbításban csak a játékosutasítás fázis van, hagyjátok ki a csapatutasítást.

A hosszabbításban kizárólag a soron lévő játékos hajthat végre akciót, miután ő befejezte a körét, a félidő (1. vagy 2.) véget ér.

A hosszabbításban csak az egyik csapat kerül sorra!



◀ Az összjátékpakli a vendégcsapat köre során fogyott el, így a következő kör már a hosszabbítás. A hazai csapat következik, majd véget ér a félidő. A hazai csapat a letámadásjelölőt szeretné mozgatni, de nem tudja, mert a hosszabbítás során nincs csapatutasítás fázis. Nem maradt más lehetősége, mint kontrajátékból megpróbálni gólt szerezni, de ehhez csak a pakliból játszhat ki 1 összjátékkártyát.

CSERE

Mindkét csapat legfeljebb 3 cserét hajthat végre a játék során. A cserékkel lehet behozni a cserepadra ültetett játékosokat. A cseréket a körötökben bármikor vagy az 1. félidő végén hajthatjátok végre (egy körben akár többet is). A csere nem számít akciónak.

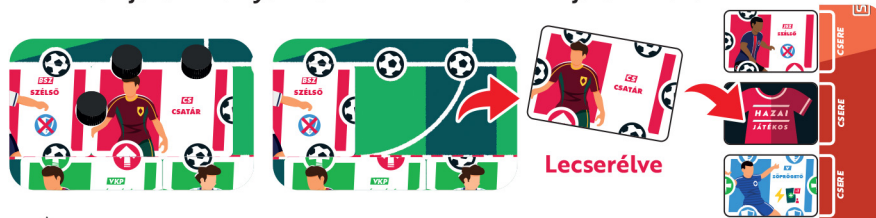
BECSERÉLÉS

Válassz egy játékoskártyát a cserepadodról, és tedd a kártyát magad elé.

Ne a pályára!

LECSERÉLÉS

Válassz egy játékoskártyát a térfeledről vagy magad elől, és tedd képpel lefelé a cserepadra. Ha a kiválasztott kártyán van lövésjelölő, azt tedd vissza a készletbe. A lecserélt játékoskártyát már nem használhatod a játék során.



A csatár már háromszor próbálkozott gólszerzéssel, így már csak 1-es az alap támadóereje, ezért a csapat úgy dönt, hogy lecseréli. A lövésjelölők visszakerülnek a készletbe, a kártya pedig képpel lefelé a cserepadra.

FÉLIDŐ

Miután az 1. félidő véget ért, az alábbiak szerint készítsétek elő a 2. félidőt:

1. Tegyétek vissza a készletbe az összes lövésjelölőt a pályáról.
2. Vegyétek vissza a pályáról az összes kijátszott játékoskártyákat.
3. Dobjátok el a kezetekben lévő összjátékkártyákat, és alkossatok egy új húzópaklit az összes kártyából.
4. Tegyétek a letámadásjelölőt a letámadássáv középső mezőjére.
5. Cseréljétek, ha szeretnétek.

A 2. félidőben a vendégcsapat kezd.

A JÁTÉK VÉGE

A 2. félidővel a játék is véget ér. **A több gólt szerző csapat a győztes!**

Döntetlen esetén választhattok: Elfogadjátok a döntetlent, vagy büntetőpárbaj során eldöntitek, ki a győztes. Ha a büntetőpárbaj mellett döntötök, akkor a labdarúgás normál szabályai szerint mindkét csapat 5 büntetőt rúghat, és az 5-5 rúgás végére a legtöbb gólt szerző csapat lesz a győztes. Ha így is döntetlen az állás, végezzetek el újabb 1-1 büntetőt, és ezt ismételjétek addig, amíg valaki nem győz.

FONTOS TUDNIVALÓK

- Nem passzolhatod el a körödet, muszáj akciót végrehajtanod.
- A felező- és az alapon található ikonokat csak akkor használhatod, ha játékoskártyákkal kombinálod azokat.
- Érdemes figyelni arra, hány összjátékkártyát húzol és mikor, mert a félidő hosszát az összjátékpakli határozza meg.
- Ha nem tudod mozgatni a letámadásjelölőt vagy nem tudsz összjátékkártyát húzni, kihagyhatod a csapatutasítás fázist.
- A játékosutasítás fázis során kötelezően végre kell hajtani egy akciót, ha lehetőség van rá. Ez azt jelenti, hogy időnként akkor is kapura kell lőnöd, ha nem szeretnél. A játékosok állandóan gólt akarnak szerezni!
- Nem nézhetitek meg az eldobott összjátékkártyákat.
- A védekező csapat összjátékkártyáján található becsúszás hatás nem aktiválódik, ha a támadó csapat összesített támadóereje meghaladja a 11-et, mivel ilyen esetben a kijátszott összjátékkártyákat képpel lefelé el kell dobni (senki nem fogja megtudni, hogy be akartál csúszni).
- Végrehajthatsz cseréket a csapat- és játékosutasítás fázisok között is.
- Kivételesen ritka esetben előfordulhat, hogy nem tudsz már játékoskártyát kijátszani vagy kapura lőni egyik játékoskal sem. Kizárólag ilyen esetben lőhetsz kapura lövésjelölő felhasználása nélkül. Ilyenkor az alap támadóerőd 0, a 11-es összesített támadóerő már nem számít bombagólnak (vagyis 12-es összesített védőerővel a védekező csapat megakadályozza a gólszerzést) és az átütőerő ikon sem használható, mert nincs klasszikus támadásépítés.
- Ha már van 5 összjátékkártya a kezekben, akkor nem használhatod az irányító képességét.

A KÁRTYÁKON OLVASHATÓ RÖVIDÍTÉSEK:

KA – kapus	VKP – védekező középpályás	CS – csatár
V – védő	BSZ – balszélső	KCS – középcsatár
BV – bal oldali védő	KKP – középső középpályás	
KV – középső védő	JSZ – jobbszélső	
JV – jobb oldali védő	TKP – támadó középpályás	

Tervező: Bonghwan Ju
Illusztrációk: Olin Jeong
Fordító: Heim Hunor
Lektor: Horváth Lajos
Tördelő: Bence Domonkos, László Livia



TARTOZÉKOK

• 3 kapuskártya



SZTARCSAPAT

Kapusok kiegészítő

ELŐKÉSZÜLETEK

Miután végeztetek a 3 sztárjátékos leigazolásával, a hazai csapat válasszon 1 kapuskártyát, majd a vendégcsapat is 1-et. A megmaradt kapuskártyát tegyétek vissza a játék dobozába. A kapusok a 11. játékosként a kezdőcsapatba kerülnek. Tegyétek a kapuskártyákat a pálya mellé egy jól látható helyre.

A KAPUSOKRA VONATKOZÓ SZABÁLYOK

A kapuskártyákat nem játszhatjátok ki a pályára, és a cserék során sem használhatók. Minden kapusnak egy egyedi képessége van, amit mindkét féldő során egyszer használhattok. Miután használtátok a kapusotok képességét, fordítsátok a kártyáját képpel lefelé. Féldőben fordítsátok vissza a kártyát, ezzel jelezve, hogy a 2. féldőben újra használható a képesség.

A KAPUSOK KÉPESSÉGEI

SZTÁR



MIKOR HASZNÁLHATÓ?

Amikor gólt kapnál.

KÉPESSÉG

Fedd fel az összjátékpakli legfelső lapját, és ha 4 vagy 5 csillag van rajta, nem kapsz gólt. Kivédhetsz ilyen módon egy bombagólt is.

HAZÁRDŐR



MIKOR HASZNÁLHATÓ?

A 4. lépés (VÉDEKEZÉS) során.

KÉPESSÉG

Kijátszhatsz egy 3. összjátékkártyát is, ha figyelmen kívül hagyod az alap védőerődöt. A kártyát az összjátékpakliból kell húznod.

VEZÉR



MIKOR HASZNÁLHATÓ?

A csapat- és a játékosutasítás között.

KÉPESSÉG

Mozgasd a letámadásjelölőt 1 mezővel magad felé, és húzz 1 összjátékkártyát. VAGY
Dobj el 1 összjátékkártyát, és a letámadásjelölőt mozgasd 1 mezővel az ellenfeled irányába.