

KEZDŐRÚGÁS JÁTÉKMÓD

Ha még nem ismered a játékot,
ezzel a füzettel kezdj!

A Footballiser egy ügyességi-stratégiai társasjáték, kettőtől hat fő részére. Célod, hogy mérkőzés-szituációk lejátszásával kupákat szerezz, a végső kupa begyűjtésével pedig megnyerd a játékot. A **Kezdőrúgás** játékmóddal a mérkőzések lejátszására fókuszálunk, és megtanítjuk nektek a játék alapjait. Irány a gyepl!

ELŐKÉSZÜLETEK

- Játéktér:** Tegyétek a futballpályát az asztal közepére, hajtsátok fel a széleit, és a 4 sarok-, valamint a 2 oldalfogó elemmel rögzítsétek egymáshoz őket. A kapukat illesszétek a helyükre, a labdát és az 5-5 játékosfigurát pedig helyezzétek a pálya szélére.
- Képességpakli:** Keverjétek meg a kék hátlapú Képességekártyákat, tegyétek őket képpel lefelé a pálya mellé. Ez a Képességpakli. Osszátok belőle minden játékosnak 1-1 kártyát. Ezeket tartsátok titokban a többiek előtt.
- Mérkőzéspakli:** A narancs hátlapú Mérkőzés-kártyák jobb felső sarkában szerepel, hogy hány lépésből fog állni az adott mérkőzés. Közülük vegyétek ki a 3 és 4 lépéses kártyákat, és tegyétek vissza a dobozba. A megmaradt, azaz 1 és 2 lépéses kártyákat keverjétek össze és tegyétek őket képpel lefelé a pálya mellé. Ez a Mérkőzéspakli.
- Zászlók:** Adjatok minden játékosnak 4-4 tetszőleges Zászlót, amiket zászlós oldalukkal felfelé helyeztetek magatok elé. Megjegyzés: a Kupa színének nincs jelentősége ebben a játékmódban.

A többi tartozékra ebben a játékmódban nem lesz szükségetek, hagyjátok azokat a dobozban.



A KEZDŐRÚGÁS JÁTÉKMÓD MENETE

A legfiatalabb játékosal kezdve és az óra járása szerinti sorrendben haladva minden játékos lejátszik egy mérkőzést, majd annak kimenetelétől függően jutalomban vagy vigaszdíjban részesül. Ha valaki góllal zárta a negyedik mérkőzését is – azaz mind a 4 zászlóját átfordította –, azonnal megnyerte a játékot!

MÉRKŐZÉS LEJÁTSZÁSA

Amikor rád kerül a sor, húzd fel a Mérkőzőspakli legfelső kártyáját, olvasd fel a felül látható nevét és eseményleírását. Helyezd a pályára a labdát, a kapust, a védőket és a támadókat a kártyán számmal megjelölt mezőkhöz, az alábbi módon:

- **Védekező csapatrészt:** a kapus és a védekező figurák színe PIROS. Őket az előírt mező KÖZEPÉRE helyezd úgy, hogy a figurák az ellenfél kapuja felé nézzenek.
- **Támadó csapatrészt:** a támadó figurák színe SÁRGA. Őket az előírt mezőben bárhogy forgatva, bárhová teheted, amíg nem lóg ki a figura talpa a mezőből. A következő rúgást végrehajtó támadót a pályán BÁRHOVÁ teheted, de javasoljuk a labdához közel tenni.
- **Labda:** a kártyán megjelölt pontra, vagy a kártyán megjelölt mező bármely, általad választott helyére teheted.

Megjegyzés: Mindig alaposan olvassátok el a Mérkőzőspakli kártyákat, mert ezek felülírhatják a fenti szabályokat.

Kezdődhet a mérkőzés! **Céled, hogy a kártyán jelölt eseményt végrehajtsd és végül a hálóba juttasd a labdát, egyetlen próbálkozással!** Ha az eseménysorozat bármely pontján hibát vészel (nem sikerül a passz, a szöktetés vagy a gólszerzés), vagy szabálytalanságot követsz el (lásd keretezett rész), **a mérkőzés sikertelenül zárul, vigaszdíjként pedig húzz 1 új Képességekártyát. Ha azonban érvényes gólt szerezted, megnyerted a mérkőzést, jutalmul pedig az egyik Zászlód fordítsd át a kupát ábrázoló oldalára!** Ha ezzel mind a négy Kupád megszerezted, megnyerted a játékot! Minden más esetben azonban a következő játékos fordulója következik.

MÉRKŐZÉS LEJÁTSZÁSÁNAK LEGFONTOSABB SZABÁLYAI

(bővebben lásd a szabályfüzet 9-11. oldalát)

- Az aktuálisan rúgásra készülő játékosod mindig szabadon áthelyezheted a pályán számodra kedvező lövési pozícióba.
- A rúgásra készülő játékosod tetszőleges módon pöckölheted vagy lökheted, de tilos megfognod a rúgás során.
- Sikeres a passz, ha a labda a célpontoddal megegyező, vagy az azzal szomszédos 8 mező bármelyikén megáll.
- Sikeres a szöktetés, ha a labda a Mérkőzőspakli kártyán besatírozott mezők bármelyikén megáll.
- Sikeres a kapura lövés, ha a labda teljes terjedelmével áthalad a gólvonalon, függetlenül attól, hogy utána kipattan-e onnan.
- Mandineres lövésre is van lehetőség, néhány mérkőzésen ráadásul ez kötelező. Ilyenkor egy másik figurára pattintva juttatod el a labdát a kívánt helyre. Ha a labda hozzáér csapattársához, vagy a megjelölt figurához, érvényes a lövés.

SZABÁLYTALANSÁGOK

Ha bármelyik bekövetkezik, azonnal elveszíted a mérkőzést. Ezeket a szabályokat a Képességekártyák felülírhatják!

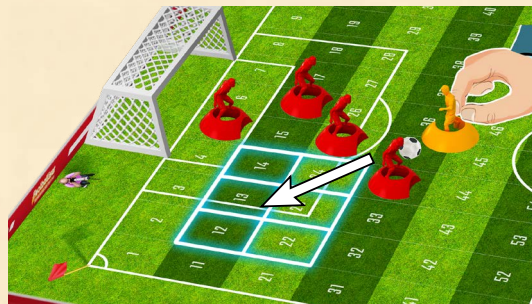
- A kezeddal megfogod vagy érinted a labdát.
- A rúgó játékosal előbb NEM a labdát, hanem egy másik figurát találsz el.
- Teljes terjedelmével pályán kívülre löksz egy piros figurát.
- Felborítasz egy piros figurát.
- A labda teljes terjedelmével áthalad az oldalon vagy az alapon (hiába gurul, vagy pattan vissza).

Példajáték egy kétlépéses mérkőzéssel:

1. A szituáció beállítása.



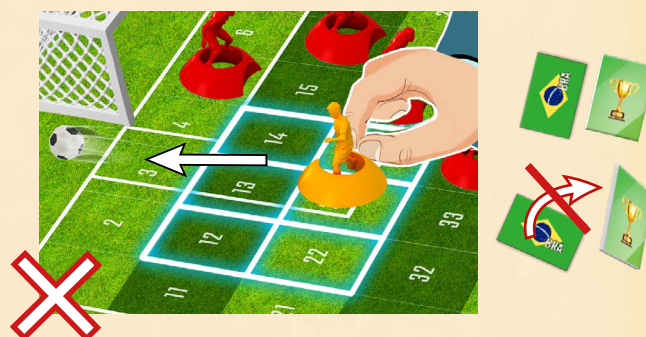
2. Sikeres passz, illetve szöktetés!



3. Sikeres meccs! Gól!



4. Sikertelen meccs! Nincs gól!



KÉPESSÉGGÁRTYÁK

A játék kezdetén mindenki kap 1 Képességgárttyát, később pedig a sikertelen mérkőzések után is húzol majd közülük. 8 különböző típusú Képességgárttya van a játékban. Nincs meghatározva, hány ilyen lapod lehet egyszerre, és az sincs, hogy egy mérkőzés során hányat játszhat sz ki közülük. **Ezek mindegyike felülírja a mérkőzések alapszabályait, és mindegyiket csak azelőtt játszhatod ki, hogy végrehajtanál egy rúgást.**

Minden kártyán szerepel annak hatása. Részletes leírásukat megtaláljátok a szabályfüzet 11. és 18. oldalán.

Ha bármikor elfogyna a Képesség- vagy a Mérkőzéskártyák húzópaklija, keverjétek meg az eldobott lapokat, és képezzetek belőlük új húzópaklit.

JÁTÉK VÉGE

Amint egy játékos átfordítja a negyedik Zászlóját, azaz megnyeri a negyedik mérkőzését, a játék a győzelmével azonnal véget ér. A többiek helyezését az dönti el, ki szerzett több Kupát. Ha ez döntetlen, az érintett játékosok megosztoznak a helyezésen.

MOST PEDIG DÖNTSÉTEK EL, HOGYAN FOLYTATJÁTOK A FOOTBALLISER TÁRSASJÁTÉKOT?!

Ha tetszett, ismét játszhattok a **Kezdőrúgás** játékmóddal, de ha több stratégiára, vagy stadionfejlesztésre, Szuperképességekre, Eseménykártyákra, több interakcióra, összetettebb mérkőzésekre, esetleg csapatjátékra vágytok, akkor ideje kézbe venni a szabálykönyvet és elsajátítani a Footballiser összes szabályát.

Számos szabály lesz, ami kicsit máshogy működik majd. A legfontosabb különbségek a két játékmód között:

- Saját körödben mérkőzés lejátszása helyett választhatsz, hogy inkább fejleszted a csapatod vagy a stadionod.
- A Képességekártyák használata csapatfejlesztéshez kötött.
- A győzelemhez fel kell építened a stadionodat, majd meg kell nyerned egy végső mérkőzést.
- Számít a Kupák színe, ráadásul felhasználhatóak lesznek fejlesztésekhez és Szuperképességekhez.
- Eseménykártyákat is szerezhettek, velük még több trükkhöz folyamodhattok majd.
- A Mérkőzésekártyák között találtok majd 3 és 4 lépéses feladatot is.
- Ha valaki elhibázza a mérkőzését, a következő játékosnak is azt a szituációt kell majd lejátszania, néhány kivételtől eltekintve.
- Nem kaptok vigaszdíjat, ha sikertelenül zárul egy mérkőzés.

Bárhogy is döntöttetek, reméljük remekül szórakoztatok! Írjátok meg tapasztalataitokat, véleményeteket a játék nyilvános Boardgamegeek oldalán <https://boardgamegeek.com/boardgame/316383/footballiser>, és bátran osszatok meg velünk különleges gólokat, jeleneteket, ahol megmutatjátok ügyességeteket!



<https://facebook.com/footballiser>

Izgalmas mérkőzéseket, remek gólokat kívánunk!
Horváth Miklós, Dinai Pál és a Footballiser csapata

A Kezdőrúgás játékmódot készítette:
Csirke József (Csibu)

