

ЯКУ

СУПЕРГОЛ

ГРАТИ

Козак
Геймер



НАБІР ДЛЯ ГРИ



60 карт Козаків
60 карт Збірної Світу



МЕТА ГРИ

Як і в футболі, потрібно планувати дії своєї команди, відбирати м'яча в суперників і бити по воротах. Виграє команда, яка першою заб'є п'ять голів.

ВСІ ГРАЮТЬ ОДНОЧАСНО!

У грі немає раундів, а гравці не чекають свого ходу. Все вирішують швидкість і спостережливість.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

- Поділіться на дві команди (якщо кількість гравців непарна, команди можуть бути нерівні);
- Одна команда грає за Козаків, інша – за Збірну Світу: перетасуйте карти в кожній з колод і роздайте всім гравцям команди приблизно порівну;
- Середина столу – ваше футбольне поле.

ОПИС КАРТ

Всього в грі є два типи карт:

Кarti дії — дозволяють передавати м'яч іншим футболістам із вашої команди, а також забирати м'яч у суперників.

Кarti голу — закінчують дію хвацьким голом.

Карта дії повідомляє три речі:

Який футболіст
зараз веде м'яч



Кому з гравців
своєї команди він
може пасувати

Які гравці команди
суперника можуть
забрати м'яч

ПРИКЛАД:

М'яч веде
Затулівітер
Відібрати в нього
м'яча можуть
Мануель або
Андрес.
Затулівітер може
пасувати Граю.

Карта голу повідомляє, що дія
закінчилась ударом по воротах.
Забиває гравець, вказаний на
картці.



ПРАВИЛА ВВЕДЕННЯ КАРТ У ГРУ ТАКІ:

- ❶ Карти слід викладати іменами гравців догори;
- ❷ Карти складають одна на одну, створюючи кілька колод;
- ❸ Кількість колод залежить від кількості гравців;
 - Якщо гравців троє: той, хто грає сам, складає чотири колоди; гравці, що грають у парі – по 2 колоди;
 - Якщо гравців п'ятеро: команда з двох людей складає по три колоди, з трьох – по дві;
 - Якщо гравців семеро: команда з трьох людей складає по три колоди, з чотирьох – по дві.



ПРИКЛАД ГРИ
НА ДВОХ



ПРИКЛАД ГРИ
НА ТРЬОХ



ПРИКЛАД ГРИ
НА ЧОТИРЬОХ



ПРИКЛАД ГРИ
НА П'ЯТЬОХ



ІГРОЛАД

Гравець, котрий останнім був на футбольному матчі, кричить “Треба гол!” (або якусь іншу речівку) і починається гра. Гравці виконують описані нижче дії. Пам’ятайте, що в грі немає раундів і черги — всі грають одночасно!

Гравці швидко викладають перед собою карти в пошуку воротаря — це карта з малюнком воротарських рукавиць (Вернидуб і Мануель).



Коли в якійсь із колод з’являється карта воротаря, гравець негайно викладає її на поле. Вважається, що в цей момент м’яч знаходиться в руках воротаря.

Члени команди, що володіє м’ячем, намагаються знайти карту гравця, якому можна передати пас.



Натомість члени команди суперника намагаються знайти карту гравця, який може м’яча відібрати.

Коли хтось викладає таку карту в свою колоду, її можна відразу перенести на поле і накрити нею карту воротаря.



ПРИКЛАД:

Наразі м’яч у Мануеля. Гравці збірної світу шукають Фабіо чи Серхіо, котрим Мануель може пасувати. Гравці ж козаків шукають карту Мамая, котрий може забрати у воротаря м’яч.

Ви можете накривати новою картою будь-яку викладену раніше, але не слід забувати про максимальну кількість доступних колод!

Гра триває без жодних перерв. Гравці викладають карти на свої колоди, шукаючи відповідних футболістів.

Карти на полі можна складати тільки одна на одну — так, аби видно було тільки останню викладену карту.

Гравці можуть ставити на поле тільки верхні карти своєї колоди.

Гравці не можуть:

Ставити на поле карту просто з руки, не викладаючи її в колоду;

Переглядати колоди і діставати з них карти!

Пам'ятайте, що карти можна викладати лише в свої колоди, а не безпосередньо на стіл! Якщо карти в руці закінчились, зберіть колоди і знову візьміть усі карти в руки. Старайтесь робити це якнайшвидше, аби ваша команда не залишилась без підтримки.

Шановні гравці

Пам'ятайте, що футбол — командна гра. Командна робота - ось ключ до успіху. Тож дамо вам дві поради:

Порада 1.

Викладаючи карти на поле, оголошуйте імена гравців, які можуть прийняти пас. Так вашим друзям не доведеться витратити час на те, аби прочитати карту.

Порада 2.

Коли карту на поле викладає суперник, ви так само можете оголосити своїй команді, хто може перехопити м'яч у цього гравця.

Всього найкращого!

Тренер основного складу.

ГОООЛ!

Якщо хтось викладає на поле картку з написом "ГОЛ!", це означає, що його команда б'є по воротах.

Після удару по воротах гра призупиняється, а гравці мають виконати наступні дії:

- 1 Покладіть картку "ГОЛ!" на столі біля команди, яка виконала удар. Всі гравці мають бачити, який поточний рахунок. Картки з рахунком залишаються на столі до кінця матчу.
- 2 Обидві команди забирають свої карти з поля і всіх колод.
- 3 Картки перемішують і знову роздають гравцям.
- 4 Далі гра триває за аналогічними правилами.

М'ЯЧ В АУТІ

Може статися ситуація, коли ні в кого з гравців немає підходящої карти для продовження гри. В такому випадку всі карти збирають, перетасовують і знову роздають гравцям.

КІНЕЦЬ ГРИ



Гра закінчується, коли одна з команд забиває п'ятий гол.

Запишіть результат і проведіть реванш, обмінявшись колодами (хто був за Козаків, тепер грає за Збірну Світу).

Перемагає команда, яка забила більше голів у двоматчі.

ВАРІАНТ ГРИ

Замість гри до п'яти забитих голів можна домовитись про п'ятихвилинний матч.

Правила ідентичні з основними, тільки тут перед початком гри потрібно ввімкнути секундомір.

Після забитого гола секундомір ставиться на павзу. Після перероздачі гра триває, як звично.

У випадку нічиєї призначаються додаткові 2 хвилини.

Якщо після додаткового часу залишається нічия, команди пробивають пенальті: кожна команда бере 8 карток голів зі свого набору;

До них додають 8 випадкових карт гравців. Капітани перетасовують колоди з 16 карт і кладуть їх іменами донизу;

Кожна команда пробиває по п'ять пенальті. Якщо з колоди витягнуто картку "ГОЛ!", пенальті вважається забитим, якщо ж картку гравця - м'яч пролетів повз;

Якщо між командами й далі нічия, надходить черга додаткових пенальті, аж поки не визначиться переможець.

Автор гри: **Рейнер Стокхаузен**

Художниця: **Софія Музичка**

Переклад: **Остап Українець**

Є запитання? Відповіді завжди знайдеш на www.kozakgames.com

