ZASADY GRY

JESTEŚ ZWYCIĘZCĄ!

ZAWARTOŚĆ

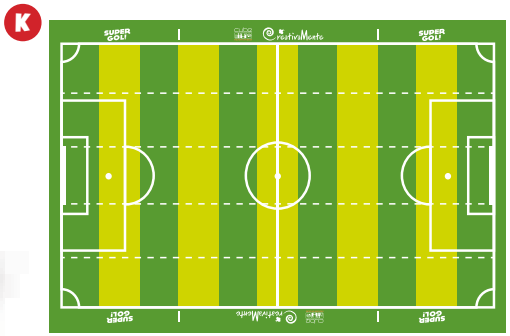
8 kości z drewna certyfikowanego FSC®

- 3 kości gracza w ataku (na ich ścianach znajdziecie strzałki z numerami, a czasem symbol „?” lub „X”):
  - 1 **kość kontroli nad piłką** (A) (**pomarańczowa**)
  - 1 **kość podania** (B) (**czerwona**)
  - 1 **kość wrzutki** (C) (**fioletowa**)
- 1 **kość strzału** (D) (**czerwona**)
- 1 **kość obrońcy** (E) (**ciemnoniebieska**)
- 1 **kość bramkarza** (F) (**jasnoniebieska**)
- 1 **kość rzutów karnych** (G) (**czarna**)
- 1 **kość mistrzowskich zagrań** (H) (**biała**)

1 piłka z drewna certyfikowanego FSC® (J)

1 boisko do gry (K) (podzielone na: 5 pionowych kolumn (pasów) oraz 11 poziomych kolumn (rzędów))

1 instrukcja



JAK GRAĆ? (SZYBKI WSTĘP)

Gra trwa **15 minut** i podzielona jest na **dwie połowy** po 7 i pół minuty każda.

W trakcie rozgrywki, gracz raz jest atakującym (korzysta z kości ze strzałkami), a raz obrońcą (wykorzystuje ciemnoniebieską kość). **Atakujący tak długo rzuca kośćmi ze strzałkami, aż nie straci piłki.** Rzucając zawsze używa jednej kości naraz wybierając spośród trzech dostępnych w różnych kolorach (jeśli chce może nawet rzucić 5 razy pod rząd czerwoną kością). **UWAGA!** Jest jedno ograniczenie! Pierwszy rzut atakujący ZAWSZE wykonuje pomarańczową kością (wyjątkiem jest początek meczu, kiedy może użyć dowolnej kości ataku). Pomarańczowa kość nigdy nie może zostać rzucona dwa razy pod rząd!

Atakujący zawsze **traci piłkę,** gdy wyrzuci **strzałkę z symbolem „X".** Kiedy wyrzucony zostaje **symbol „?"**, obrońca może interwieniować, tzn. **odebrać piłkę przy pomocy ciemnoniebieskiej kości.** Kiedy piłka zostaje przejęta, gracze zamieniają się rolami (oraz kośćmi) – atakujący staje się obrońcą, a obrońca atakującym.

Atakujący może strzelać na bramkę, kiedy piłka znajdzie się na jednym z trzech ostatnich rzędów przed bramką. Robi to rzucając czerwoną kością strzału (D). Żeby zdobyć gola, strzał musi być w światło bramki, a obrońca nie może go zablokować. Jeśli strzał był oddany z pola karnego, obrońca może go zablokować/obronić używając jasnoniebieskiej kości. Jeśli strzał oddano spoza pola karnego, obrońca może najpierw próbować zablokować go przy pomocy ciemnoniebieskiej kości, a jeśli mu się nie uda może jeszcze użyć kości jasnoniebieskiej.

Kiedy w wyniku interwencji obrońcy **w polu karnym, gracz zostanie sfaulowany**, należy wykonać rzut karny (użyć czarnej kości).

Biała kość **„mistrzowska"** daje posiadaczowi specjalną umiejętność (np. perfekcyjny strzał, asysta, czy niesamowita parada), której może użyć w dowolnym momencie. Uważajcie jednak: zaraz po użyciu trzeba ją oddać przeciwnikowi!

PRZYGOTOWANIE I ROZPOCZĘCIE GRY

Na początku gry **losujecie, kto otrzyma** białą kość mistrzowską – możecie użyć monety, wyliczanki itp. Zwycięzca rzuca kością i odkłada ją na bok nie zmieniając wyniku. Jest to zdolność, którą może wykorzystać (1).

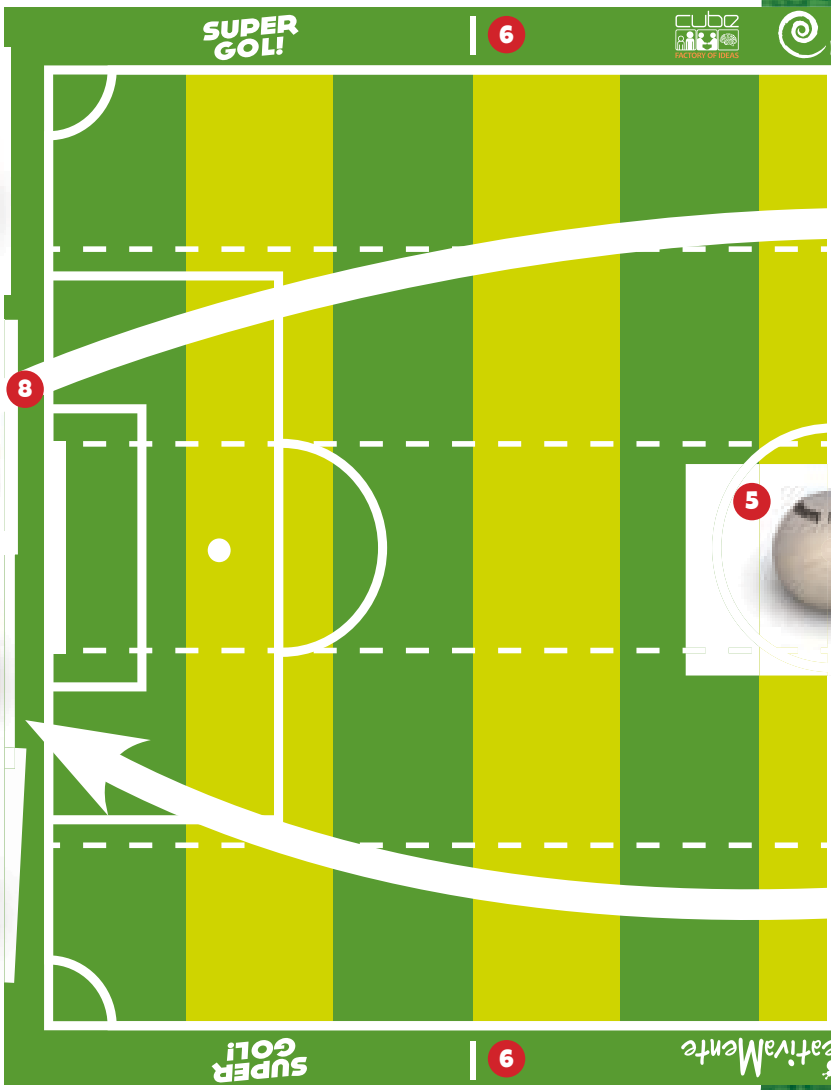
Mecz rozpoczyna gracz, który nie wylosował kości mistrzowskiej. Bierze 3 kości ataku (ze strzałkami (2)).

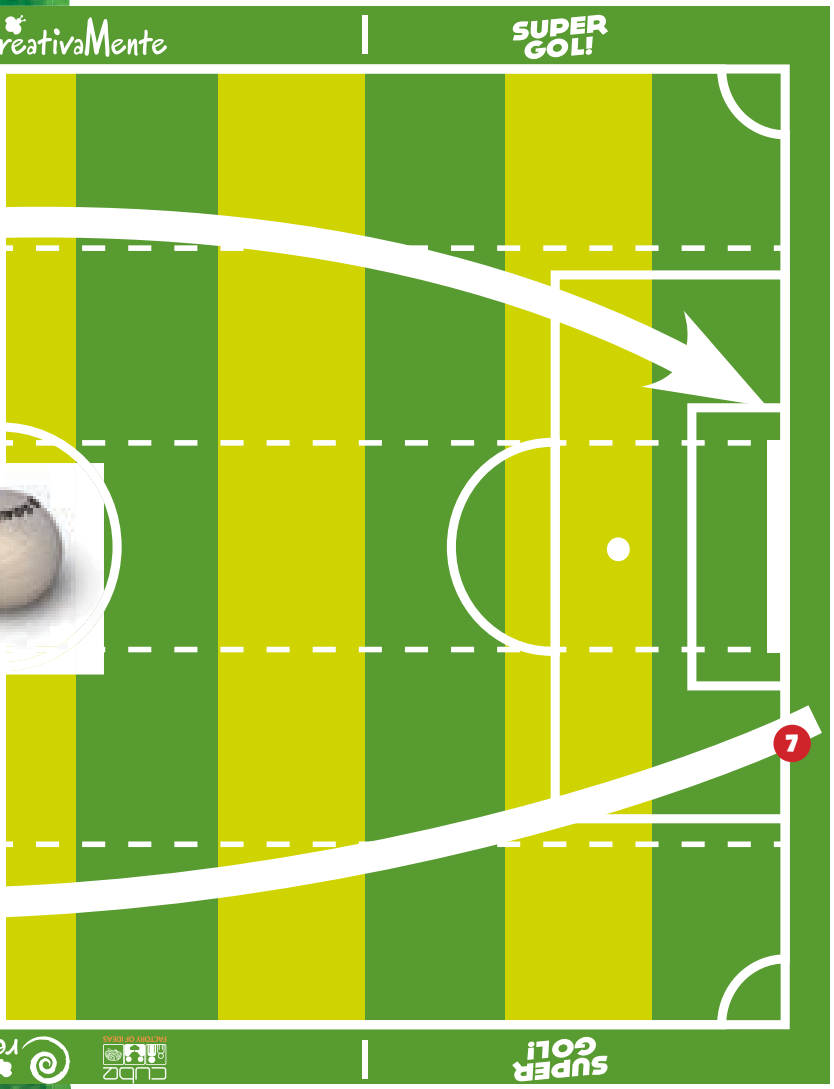
Jego rywal bierze kość obrońcy (ciemnoniebieską (3)).

Pozostałe trzy kości (strzału, bramkarza i rzutu karnego) odłóżcie na razie na bok (4).

Połóżcie piłkę w centralnym polu boiska (5).

Zdecydujcie, czy będziecie używać zasady Boskova, która została opisana na stronie 14.





Na końcu ustawcie stoper na 7 minut 30 sekund. Jesteście gotowi do gry. Atakujący rozpoczyna mecz wykorzystując dowolną kość ataku!

ROZGRYWKA

Tak jak podczas normalnego meczu, rozgrywka toczy się w czasie rzeczywistym, w którym gracze raz są atakującym, a za chwilę obrońcą. **Atakujący kontynuuje grę tak długo, aż nie straci piłki lub nie doprowadzi do strzału na bramkę** (z pola 3 ostatnich rzędów (6)). Kiedy zmienia się posiadacz piłki, **obaj gracze zamieniają się kośćmi** ataku (7) i obrony (8). Atakujący rozpoczyna zawsze używając pomarańczowej kości. Pamiętajcie, że nie można jej użyć dwa razy z rzędu.

KONIEC GRY

Mecz trwa 15 minut, które dzielimy na dwie połowy po 7 i pół minuty każda. Gracz, który w losowaniu na początku gry wygrał białą kość, rozpoczyna drugą połowę. Kiedy skończy się czas, gra kontynuowana jest do momentu, w którym obrońca przejmie kontrolę nad piłką lub piłka opuści boisko.

W **grach turniejowych**, zalecamy **mecze 10 minutowe** (5+5) z serią rzutów karnych w przypadku remisu.

ATAK

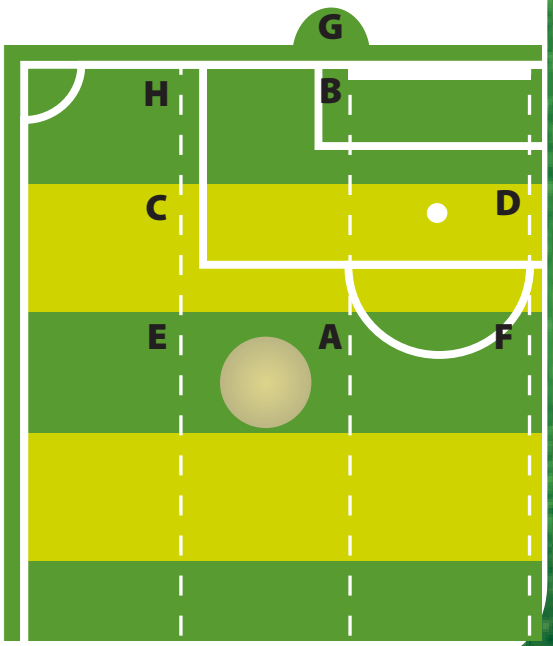
Atakujący kontynuuje grę rzucając kolejno jedną z trzech dostępnych kości ataku (ze strzałkami):

kontrola: krótki dystans ruchu i niewielkie ryzyko straty piłki

podanie: dłuższy dystans i średnie ryzyko utraty piłki

wrzutka: najdłuższy dystans przemieszczania piłki, ale też i największe ryzyko jej utraty

Atakujący przemieszcza piłkę po boisku zgodnie z kierunkiem strzałek na kości (do przodu, na skos, na bok, do tyłu) o tyle pól, ile wskazuje liczba na strzałce. Na przykład, w przypadku kości pokazanej obok, piłka przemieszcza się o 2 pola z punktu A do B.



Numer odczytuj w odpowiednim położeniu (pionowo), aby uniknąć problemów z interpretacją kierunku wskazywanego przez strzałkę.

kiedy strzałka wskazuje „ukos”: możesz wybrać czy poruszyć piłkę w lewo (C), czy w prawo (D)

podobnie jeśli strzałka pokazuje „w bok”: możesz wybrać czy poruszyć piłkę w lewo (E), czy w prawo (F)

„X”: następuje zmiana atakującego gracza (najpierw przemieść piłkę)

„?”: interweniuje obrońca i stara się wejść w posiadanie piłki przy pomocy ciemnoniebieskiej kości (najpierw przemieść piłkę)

jeśli piłka wyjdzie poza boisko (na przykład po wyrzuceniu 3 od punktu A do G), następuje zmiana atakującego i wykonuje się rzut bramkowy

Kiedy piłka znajduje się w polu trzech ostatnich rzędów od bramki (E,C,H), atakujący może zdecydować o zmianie kierunku, zamiast w stronę bramki może przemieścić ją do środka boiska. Musi jednak zgłosić taki zamiar przed rzutem.

Wznowienie gry po zmianie atakującego zawsze rozpoczynamy grę pomarańczową kością kontroli. **PAMIĘTAJ! Nie można jej używać dwa razy pod rząd!**

Wznowienie gry można też wykonać przy pomocy kości podania i wrzutki w każdym z następujących przypadków: początek meczu, rzut rożny, rzut z autu, rzut bramkowy, wykop bramkarza oraz rzut wolny.

Jeśli obrońca minie się z piłką lub w przypadku wybicia (obrońcy lub bramkarza), piłka nie zmienia swojego posiadacza, a gracz atakujący kontynuuje z wykorzystaniem wybranej przez siebie kości, wliczając w to kość kontroli (nawet jeśli została użyta zaraz przed minięciem lub wybiciem).

STRZAŁ Z POLA KARNEGO

Jeśli piłka znajduje się na jednym z 6 pól pola karnego (zaznaczone czerwoną ramką) – np. na polu A – atakujący może wykonać strzał przy pomocy czerwonej kości. Oto co może się zdarzyć:

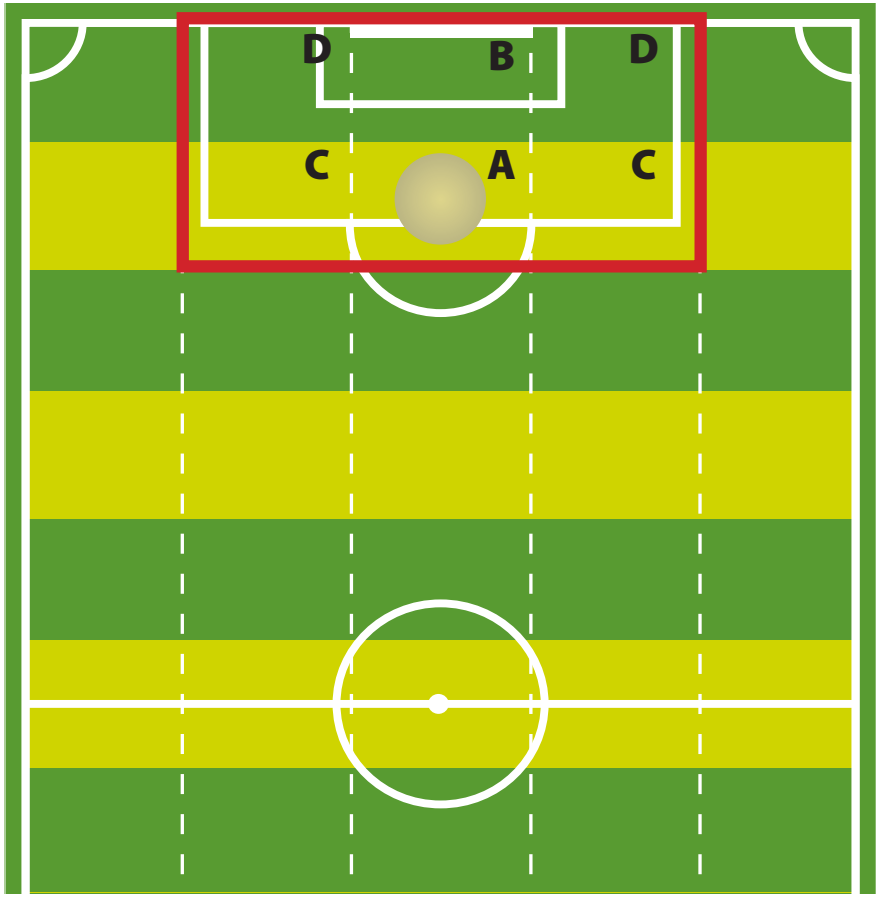
strzał w światło bramki: piłka przemieszcza się na pole B, a obrońca rzuca jasnoniebieską kością bramkarza

perfekcyjny strzał: oznacza gol, chyba że obrońca posiada kość mistrzowską z umiejętnością „niesamowita parada" i zdecyduje się jej użyć

strzał w słupek: piłka odbija się i spada na C, a obrońca używa ciemnoniebieskiej kości obrońcy

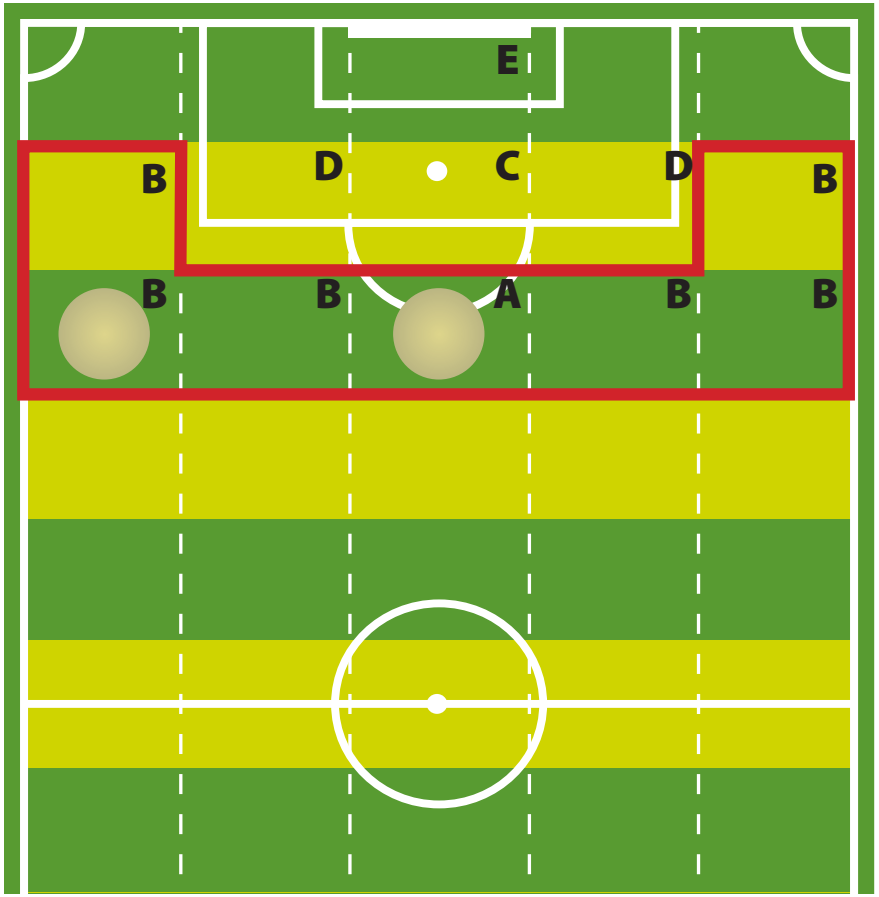
strzał w poprzeczkę: piłka odbija się i spada na B, a obrońca decyduje czy użyć ciemnoniebieskiej kości obrońcy, czy jasnoniebieskiej kości bramkarza

pudło: należy wykonać rzut bramkowy z pola D



STRZAŁ SPOZA POLA KARNEGO

Kiedy piłka znajduje się w obrębie trzech rzędów przed bramką, ale poza polem karnym (7 pól oznaczonych czerwoną ramką), można oddać strzał z wykorzystaniem czerwonej kości. (Zauważ, że nie wolno strzelać bezpośrednio z narożników). Taki strzał może dać jeden z efektów:



strzał w światło bramki: piłka leci w kierunku bramki, w zależności od tego, gdzie się znajduje: z punktu A ląduje na C, z punktu B na D. Kiedy znajdzie się na polu C lub D, obrońca rzuca ciemnoniebieską kością obrońcy i stara się ją przechwycić. Jeśli tego nie zrobi (**minie się z piłką**), piłka ląduje na polu E i obrońca rzuca ponownie – tym razem jasnoniebieską kością bramkarza próbuje obronić strzał!

perfekcyjny strzał: w tym przypadku nie oznacza automatycznie bramki, ponieważ było za daleko. Piłka od razu leci na pole E, a obrońca wykorzystuje kość bramkarza i próbuje wybronić strzał.

Pozostałe przypadki (**słupek**, **poprzeczka**, **pudło**) należy rozpatrywać tak samo jak w przypadku strzałów z pola karnego (strona 8).

OBRONA

Obrońca może interweniować wykorzystując ciemnoniebieską kość w następujących przypadkach:

atakujący wyrzucił symbol „?” na kości ze strzałkami

atakujący wykonuje strzał spoza pola karnego, który może zostać przechwycony

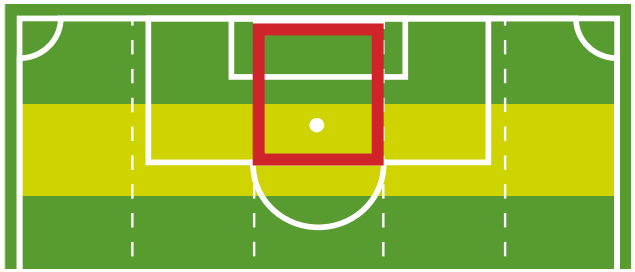
atakujący wykonuje strzał, w wyniku którego piłka trafia w słupek lub poprzeczkę (w tym drugim przypadku można użyć kości obrońcy lub bramkarza)

Interwencja obrońcy może się skończyć następująco:

przechwyt: odebranie piłki, które powoduje zmianę atakującego (w przypadku strzału oznacza zablokowanie strzału i odebranie piłki)

minięcie się z piłką: piłka pozostaje w posiadaniu atakującego (kontynuuje lot na bramkę)

minięcie się z piłką albo **gol samobójczy**: jak wyżej, z wyjątkiem tego, że jeśli piłka znajduje się naprzeciw bramki, na dwóch zaznaczonych polach, wpada gol samobójczy

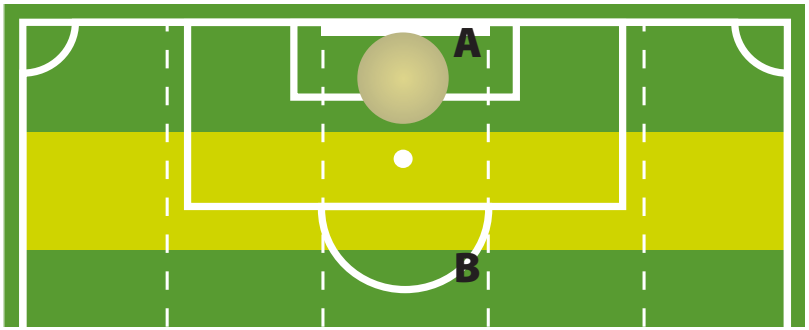


wybicie: piłkę cofa się 3 pola wzdłuż tego samego pasa, ale pozostaje ona w posiadaniu gracza atakującego

faul: piłka pozostaje w posiadaniu atakującego, który wykonuje rzut wolny. Jeśli znajdowała się w polu karnym – rzut karny. Jeśli stało się to w 3 lub 4 rzędzie od bramki mamy rzut wolny bezpośredni. W każdym innym przypadku atakujący rozpoczyna z użyciem jednej z trzech kości ze strzałkami

OBRONY BRAMKARZA

Bramkarz musi interweniować, kiedy w wyniku strzału piłka znajduje się na polu wlotu do bramki (A). Bramkarz może też interweniować zamiast obrońcy, jeśli piłka odbiła się od poprzeczki. Piłka w wyniku interwencji może zostać:



obroniona: zmienia się posiadacz piłki i bramkarz wykopuje piłkę

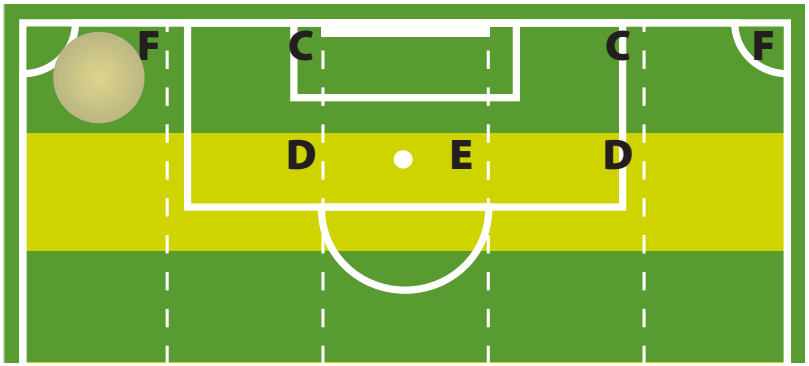
wpuszczona: bramkarzowi nie udaje się obronić i przeciwnik zdobywa bramkę (gol samobójczy w przypadku kiedy piłka odbijała się od poprzeczki)

wypiąstkowana: piłka leci od A do B i pozostaje w posiadaniu atakującego

wybita na rzut rożny: piłka pozostaje w posiadaniu atakującego, który wykonuje rzut rożny

RZUT BRAMKOWY ORAZ WYKOP BRAMKARZA

Rzuty bramkowe wykonuje się z pola C, a wykopy bramkarza z punktu D albo E. W obu przypadkach atakujący może zdecydować, żeby podwoić liczbę na strzałce wyrzuconego wyniku, ale musi zgłosić taki zamiar przed rzutem.



RZUT ROŻNY

Można wykonywać go jedną z trzech kości ze strzałkami, a piłka porusza się wzdłuż linii bramkowej w kierunku bramki. Na przykład, w przypadku kości pomarańczowej leci od F do C, a w przypadku czerwonej przelatuje z F do D.

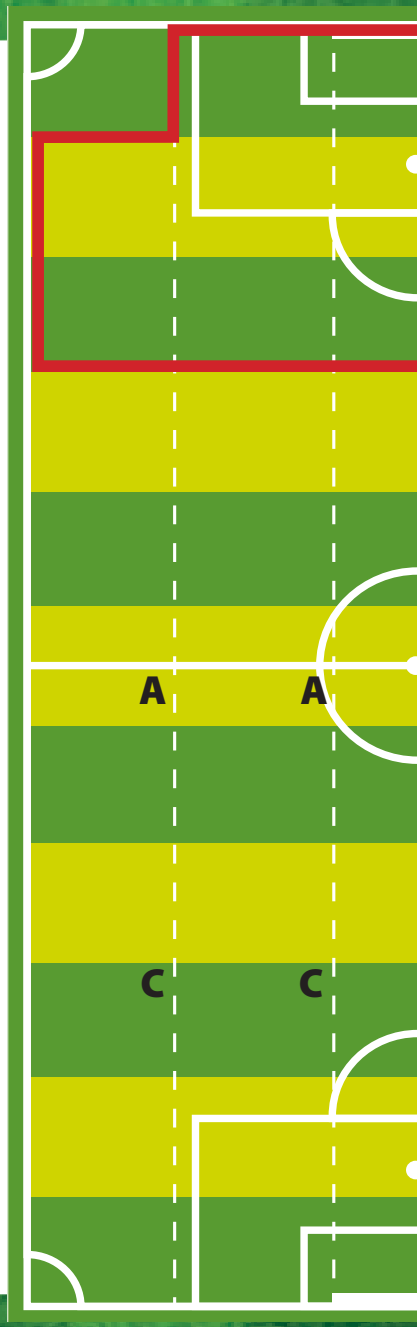
WYJĄTKOWE ZAGRANIA

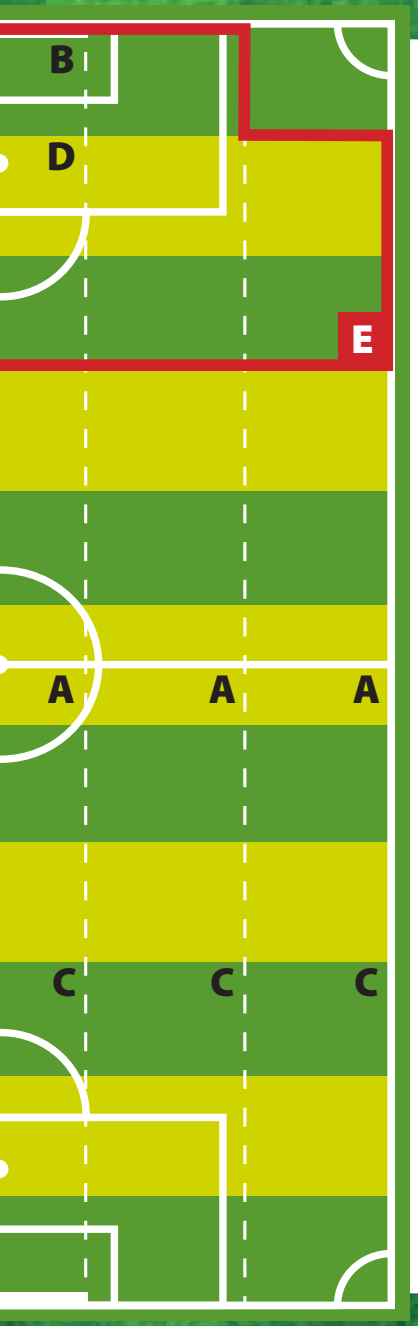
Mistrzowską kostkę otrzymuje na początku gry gracz, który wygrał losowanie. Obaj gracze wiedzą jakie zagranie może wykonać posiadacz kostki w dowolnym, wybranym przez siebie momencie podczas gry. Po tym jak zostanie ona wykorzystana, należy przekazać ją przeciwnikowi. Ten od razu rzuca tą kością i otrzymuje swoje wyjątkowe zagranie, które będzie mógł wykonać w dowolnym momencie. Gra jest teraz kontynuowana. Mistrzowska kostka ma **3 czerwone ścianki** których używać można podczas ataku, **2 niebieskie ścianki** do obrony oraz jedną **czerwono-niebieską** , którą zagrać można zarówno w ataku jak i obronie:

„ bomba" z dystansu: atakujący może wykonać strzał z połowy boiska (A). Strzał jest w światło bramki i piłka przemieszcza się na B, a obrońca odpowiada przy pomocy jasnoniebieskiej kości bramkarza

asysta: atakujący może wykonać to zagranie poza swoim polem karnym, z pozycji C do przodu. Piłka ląduje na polu D i jest gotowa do oddania strzału

perfekcyjny strzał: kiedy piłka znajduje się w miejscu, z którego można strzelać – na jednym z pól obszaru E – atakujący używając tej kości zdobywa bramkę. UWAGA: ponieważ kość jest przekazywana przeciwnikowi zaraz po zagraniu, a ten momentalnie nią rzuca, tego gola można uniknąć jeśli obrońca wyrzuci niesamowitą paradę. Jeśli strzał następuje spoza pola karnego, golowi można również zapobiec dzięki zagraniu „cudownego odbioru"





niesamowita parada: bramkarz broni strzał, który normalnie byłby golem z pola B. To zagranie może być wykorzystane w dwóch przypadkach: strzału nie do zatrzymania (i to zarówno na mistrzowskiej kości, jak i kości strzału) albo zamiast korzystania z jasnoniebieskiej kości, żeby być pewnym obrony. UWAGA: jeśli jednak użyjecie jasnoniebieskiej kości i nie uda się obronić, nie możecie już wtedy użyć tego zagrania!

cudowny odbiór: obrońca może przejąć grę w dowolnym momencie, nawet po asyście z mistrzowskiej kości. Nie może zrobić tego jedynie po strzale z pola karnego. Dzięki temu zagraniu może też przechwycić strzał nie do zatrzymania, jeśli nastąpił spoza pola karnego

Faul: można go użyć zarówno w **ataku**, jak i w **obronie**.

Jeśli używa go atakujący, powinien to zrobić w ostatnich 4 rzędach boiska, bo w jego wyniku otrzymuje bezpośredni rzut wolny. Wciąż jednak najlepiej użyć go w polu karnym, bo wtedy wykonywać będzie rzut karny.

Jeśli używa go obrońca, sędzia odgwizduje faul w ataku (lub np. spalony), czego wynikiem jest zmiana atakującego w dowolnym momencie gry. Z jednym wyjątkiem – nie można tego zrobić po rzucie kością strzału.

RZUT KARNY

Czarna kość wykorzystywana jest podczas rzutu karnego. Możliwe są na niej następujące wyniki:

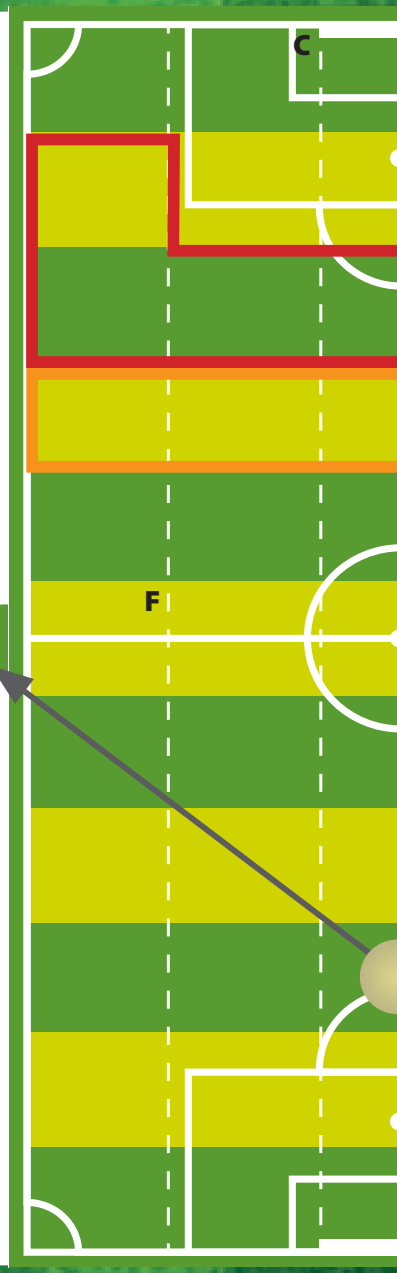
gol: piłka wraca następnie na środek boiska

odbicie na rzut rożny: bramkarz broni, piłka zostaje w posiadaniu atakującego, który wykonuje rzut rożny

pudło: zmiana ról, należy wykonać rzut bramkowy z pola C

wypiąstkowanie: piłka wraca z A na B i pozostaje w posiadaniu atakującego, który może od razu oddać strzał

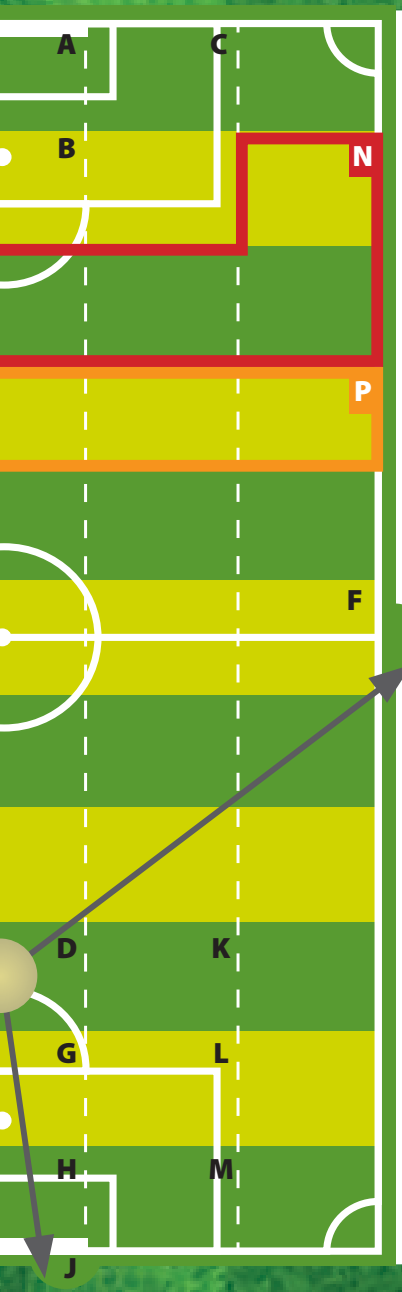
Zasada Boskova: zasada ta mówi, że „rzut karny jest wtedy, kiedy sędzia użyje gwizdka". Żeby wprowadzić tę zasadę, zaraz po faulu w polu karnym, rzućcie pomarańczową kością, żeby potwierdzić, że sędzia zauważył i odgwizdał.
Jest duże prawdopodobieństwo, że będzie to rzut karny, ale kiedy na kości pojawi się znak „?" karnego nie ma, piłka pozostaje w posiadaniu atakującego.



SPECJALNE PRZYPADKI

czerwona kartka: jeśli obrońca popełni dwa faule pod rząd (dwukrotnie raz za razem wyrzucając je na ciemnoniebieskiej kości), zostaje odesłany z boiska. Jeśli posiadał mistrzowską kość, musi natychmiast oddać ją przeciwnikowi, który od razu nią rzuca i standardowo zachowuje sobie zagranie, które wypadło

rożny: jeśli rzut bramkowy jest wykonywany przy pomocy kości podań, a na ściance pojawi się strzałka w tył, piłka wychodzi na rzut rożny



jeśli bramkarz wykopuje piłkę z powrotem do gry z pozycji B przy pomocy kości podania i strzałka wskazuje w tył, a wartość na kości została uprzednio podwojona, mamy **gola samobójczego**

jeśli piłka jest w centralnej kolumnie boiska – na przykład w punkcie D – i kość wrzutki pokazuje 3 pola po skosie, piłka **wychodzi na aut**, zmienia się posiadacz piłki i wrzuca ją z pola F, na którym wyszła za boisko

jeśli obrońca interweniuje, a piłka znajduje się w polu D, G albo H może wpaść do bramki. Piłka ląduje na polu H i **atakujący może użyć kości bramkarza** żeby wbić ją do bramki. Jeśli piłka była na polach K,L albo M, wychodzi natychmiast poza boisko i wykonywany jest rzut bramkowy

bezpośredni rzut wolny: jeśli strzał odbywa się z pola obszaru N i jest w światło bramki, piłka leci nad murem bezpośrednio na bramkę. Obrońca rzuca kością bramkarza. Jeśli strzał odbywa się z obszaru P i idzie w światło bramki, piłka przemieszcza się na B i interweniuje najpierw obrońca

jeśli obrońca korzysta z faulu na mistrzowskiej kości i chce wywołać **faul w ataku**, a piłka znajduje się **w polu karnym atakującego** (na przykład kiedy bramkarz łapie piłkę po podaniu od zawodnika ze swojej drużyny), nie ma rzutu karnego, tylko bezpośredni rzut wolny

...nigdy nie zapominajcie, że to jest PRAWDZIWA piłka nożna, gdzie wszystkie zagrania mogą się zdarzyć. Zasady mają odwzorowywać mecz, więc jeśli macie jakiekolwiek wątpliwości użyjcie swojej intuicji i wiedzy o futbolu.

ATAK	przemieszczanie piłki	S.6
	zmiana atakującego; interwencja obrońcy	S.7
	strzał w światło bramki; perfekcyjny strzał; strzał w słupek; strzał w poprzeczkę; pudło	z pola karnego **S.8**; spoza pola karnego **S.9**
OBRONA	przechwyt; minięcie się z piłką; minięcie się z piłką albo gol samobójczy; wybicie; faul	S.10
	obroniona; wpuszczona; wypiąstkowana; wybita na rzut rożny	S.11
SPECJALNE	„bomba" z dystansu; asysta; perfekcyjny strzał; niesamowita parada; cudowny odbiór; faul	S.12-13
	gol; pudło; odbicie na rzut rożny; wypiąstkowanie	S.14

Autorzy gry: **Emanuele Pessi, Marco Ippolito**
oraz **Stefano Giachi**
Ilustracje: **Marco Bonatti**
Grafika: **Domenico Monforte**
Wersja oryginalna: **CreativaMente srl - Via A. Volta, 69 20863 Concorezzo (MB) - Italy**
Opracowanie wersji polskiej: **CUBE Factory of Ideas**

© CreativaMenta © Cube Anna Bobrowska 2017
Wszelkie prawa zastrzeżone

Uwaga! Gra nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte.

0-3

CreativaMente
LUDO ERGO SUM
www.creativamente.eu

cube
FACTORY OF IDEAS
Cube Anna Bobrowska
Os. Bolesława Chrobrego 8/49
60-681 Poznań
www.factorycube.pl