

Dziki FUTBOL

czas gry: 10-20 min

liczba graczy: 2

wiek: 6+

Pierwsze mistrzostwa w piłce nożnej dzikich zwierząt zbliżają się ku końcowi. W finałowym starciu biorą udział dwie drużyny: Odważne Lwy i Szarżujące Nosorożce. Zawodnicy są świetnie przygotowani, a kibice już zebrali się wokół boiska. Każda drużyna chce wygrać, bo jest o co grać. Od zwycięstwa zależy przywództwo na sawannie. Słońce świeci wysoko na niebie, sędziowie-zebrzy są gotowi... Gwizdek i mecz czas zacząć!

ELEMENTY GRY



28 kart
Akcji



12 kart
Odważnych Lwów



12 kart
Szarżujących Nosorożców



8 kart
Sędziego



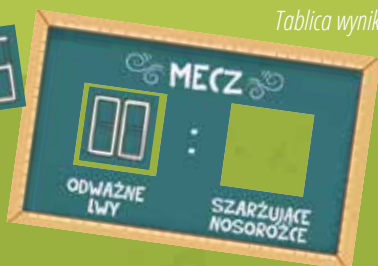
Kostka



Znacznik Piłki



12 dwustronnych
znaczników Goli



Tablica wyników

CEL GRY

Gracze prowadzą swoją drużynę do zwycięstwa w finałach Ligi Dzikich Zwierząt. Aby zwyciężyć i zdobyć puchar, drużyna musi wygrać dwa mecze.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Wybierzcie talię Zawodników (Odważne Lwy lub Szarżujące Nosorożce). Wyjmijcie z każdej talii karty Bramkarza oraz Zawodnika Rezerwowego i połóżcie obok swoich obszarów gry **A**. Potasujcie pozostałe karty Zawodników i ułóżcie przed sobą w zakrytym stosie **B**.
- Osobno potasujcie karty Akcji **C** i karty Sędziego **D**, tworząc dwie talie zakrytych kart. Połóżcie je w takim miejscu, aby były łatwo dostępne.
- Połóżcie znaczniki Goli obok Tablicy wyników **E**. Znaczniki z cyfrą 0 włożcie do Tablicy wyników **F**. Znaczniki Goli służą do oznaczania liczby bramek zdobytych w danym meczu.
- Przygotujcie kostkę i znacznik Piłki **G**.

ODWAŻNE LWY

C



B



A



D



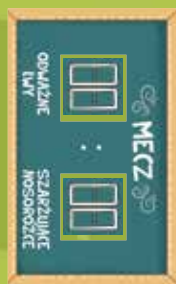
A



B



SZARŻUJĄCE NOSOROŻCE



F



G

PRZEBIEG ROZGRYWKI

- Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio grała w piłkę nożną lub oglądała mecz. Pierwszeństwo można też ustalić rzutem kostką – zaczyna osoba, która wyrzuci więcej oczek. Gracz rozpoczynający otrzymuje znacznik Piłki (tzn. **jest przy piłce**).

Uwaga! Pamiętajcie, że po zakończeniu pierwszej połowy meczu znacznik Piłki przejdzie do drugiego gracza i od tej chwili to on będzie graczem rozpoczynającym!

- Każdy z graczy odkrywa ze swojego stosu pierwszą kartę Zawodnika. To będzie jego **aktywny zawodnik**.

3. Gracz przy piłce odkrywa ze stosu kart Akcji pierwszą kartę i rozpatruje jej efekt. Znacznik Piłki w trakcie gry będzie przechodził od jednego gracza do drugiego, w zależności od przebiegu gry. Kartę Akcji zawsze odkrywa gracz, który jest przy piłce. Po wykonaniu akcji, karty aktywnych zawodników każdego z graczy zostają odrzucone na stos kart wykorzystanych.

Uwaga! Jeżeli odsłonięta karta Akcji nakazuje odsłonić kartę Sędziego, gracze odrzucają karty aktywnych zawodników dopiero po rozpatrzeniu karty Sędziego.

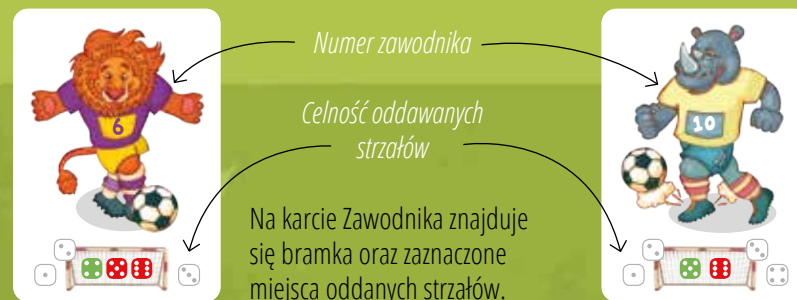
4. Jeżeli któryś z graczy wyczerpie karty Zawodników, **kończy się pierwsza połowa meczu**. Gracze zbierają ze stołu wszystkie swoje karty Zawodników (wykorzystane oraz niewykorzystane), dokładnie je tasują i tworzą nowe stosy. Zawodnik Rezerwowy wraca na swoje miejsce (z początku gry). Następnie gracze rozgrywają drugą połowę na tych samych zasadach co pierwszą. Muszą tylko pamiętać, że znacznik Piłki otrzymuje gracz, który nie miał go na początku gry.

Uwaga! Po zakończeniu pierwszej połowy meczu karty Akcji i Sędziego zostają na swoim miejscu. Nie należy ich tasować, chyba że treść karty mówi inaczej!

5. Jeżeli w pewnym momencie gry skończą się karty Akcji lub karty Sędziego do dobrania, gracze tasują odrzucone karty i tworzą nowe stosy.

KARTY ZAWODNIKÓW I STRZAŁ NA BRAMKĘ

Drużyna każdego z graczy składa się z 12 kart Zawodników (w tym karty Bramkarza i Zawodnika Rezerwowego).



Strzał na bramkę polega na tym, że gracz będący przy piłce, rzuca kostką i sprawdza wynik strzału na karcie swojego aktywnego zawodnika.

Poszczególne kolory na karcie Zawodnika oznaczają:



STRZAŁ NIECELNY

Przeciwnik przejmuje piłkę (znacznik Piłki).



STRZAŁ CELNY

Zawodnik przy piłce strzela na bramkę, a bramkarz przeciwnej drużyny próbuje bronić – w tym celu broniący gracz (bez piłki) rzuca kostką i sprawdza wynik na karcie swojego bramkarza. Jeżeli gracz wyrzuci oczka od 1 do 3, oznacza to, że bramkarz nie obronił strzału i padł gol. Jeżeli wyrzuci 4, 5 lub 6, oznacza to, że obronił strzał na swoją bramkę. Bez względu na rezultat tej akcji, broniący gracz przejmuje piłkę.



GOL

Strzał na bramkę okazał się celny, padł gol. Piłkę przejmuje drużyna, która straciła bramkę. Każdy zdobyty gol gracze oznaczają znacznikami Goli na Tablicy wyników.

*Przykład: Antek jest przy piłce (ma znacznik Piłki) **A** i odkrywa kartę Akcji **B**. Odsłonił Strzał na bramkę, więc rzuca kostką. Wyrzucona liczba oczek to 4 **C**. Sprawdza, jaki kolor ma czwórka na jego karcie Zawodnika **D**. Czwórka ma zielony kolor, a więc strzał jest celny. W takiej sytuacji przeciwnik rzuca kostką i jego bramkarz broni **E**. To, czy Antek zdobędzie bramkę, zależy od tego, ile oczek wypadnie na kostce rzuconej przez przeciwnika.*



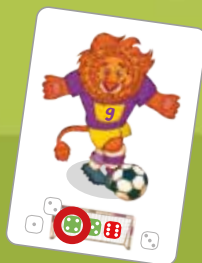
E



B



C



D

ANTEK



A

Uwaga! Gracz oddaje strzał na bramkę w momencie, gdy zostanie odsłonięta karta Akcji *Strzał na bramkę* albo wynika to z treści innych kart Akcji.

ZAKOŃCZENIE MECZU

Mecz kończy się w jednym z poniższych przypadków:

- skończą się karty Akcji,
- w drugiej połowie dowolnemu graczowi skończą się karty Zawodników.

Mecz wygrywa gracz, który zdobył więcej goli. Jeżeli jest **remis**, następuje dogrywka.

DOGRYWKA I RZUTY KARNE

Jeżeli mecz po dwóch połowach zakończył się **remisem**, należy przeprowadzić dogrywkę.

- Gracze tasują wszystkie swoje karty Zawodników i tworzą z nich nowe stosy. Odsłaniają pierwszą kartę.
- Tasują również karty Akcji i wykładają 5 zakrytych. W dogrywce będą rozpatrywać tylko te 5 kart.
- Następnie po kolei rzucają kostką, aby zdecydować, który z graczy jest przy piłce.
- Gracz przy piłce bierze znacznik Piłki i odsłania pierwszą kartę Akcji z wyłożonych na stole, a następnie rozpatruje jej efekt.

Jeżeli po przeprowadzeniu dogrywki nadal będzie remis, gracze przeprowadzają **konkurs rzutów karnych**. W tym celu rzucają kostką. Mecz wygrywa gracz, który wyrzuci więcej oczek.

ZAKOŃCZENIE GRY

Puchar Ligi Dzikich Zwierząt zdobywa gracz, który **wygra dwa mecze**.

OBJAŚNIENIA KART

KARTY AKCJI I KARTY SĘDZIEGO

Karty Akcji z zasłoniętego stosu odkrywa zawsze gracz, który aktualnie jest przy piłce (chyba że karty Akcji mówią inaczej). Po wykonaniu akcji z karty Akcji, **należy wymienić karty Zawodników w obu drużynach** (chyba że karta Akcji mówi inaczej). Jeżeli gracz odsłoni kartę Sędziego, zawodnicy są wymieniani po rozpatrzeniu efektu z tej karty.



- akcję z karty wykonuje **gracz przy piłce**.



- akcję z karty wykonuje **gracz bez piłki**.

Jeżeli na karcie **nie ma symbolu**, akcja dotyczy obu graczy.



WALKA O PIŁKĘ

Gracze porównują numery na koszulkach swoich aktywnych Zawodników. Znacznik Piłki przechodzi do gracza, którego Zawodnik ma wyższy numer. Jeżeli numery są takie same, gracze rzucają kostką, a piłkę przejmie gracz, który wyrzuci więcej oczek.

Uwaga! Gracz posiadający kartę *Czerwona kartka* zawsze odejmuje 1 od numeru swojego zawodnika i dopiero wtedy dokonuje porównania! Natomiast gracz posiadający kartę *Żółta kartka* musi pamiętać, że w przypadku remisu jest on rozstrzygany na jego niekorzyść.



WŚLIZG

Gracz ze znacznikiem Piłki przekazuje go przeciwnikowi.



GWIZDEK!

Zawodnik gracza, który jest przy piłce, odsłania pierwszą kartę z wierzchu stosu kart Sędziego. Należy zastosować się do poleceń z odsłoniętej karty, a dopiero potem wymienić aktywnych zawodników.



STRZAŁ NA BRAMKĘ

Gracz, który jest przy piłce, strzela na bramkę. W tym celu rzuca kostką i rozpatruje wynik. Następnie bramkarz przeciwnika, w zależności od liczby wyrzuconych oczek, może bronić (patrz: *Karty Zawodników i strzał na bramkę*).

STRZAŁ Z PRZEWROTKI

Gracz, który jest przy piłce, strzela na bramkę. Jeżeli strzał jest celny ☒, zdobywa gola, ponieważ w takiej sytuacji bramkarz jest bezradny i nie może podjąć obrony.



ZMĘCZENIE

Gracz, który jest przy piłce, odrzuca swojego aktywnego zawodnika i zastępuje go kartą Zawodnika Rezerwowego, a znacznik Piłki przekazuje przeciwnikowi.



Uwaga! Po rozpatrzeniu efektu tej karty gracz nie odrzuca kolejnej karty Zawodnika, robi to tylko jego przeciwnik.



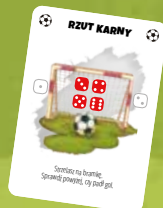
KIBICE

Gracz, którego aktywny zawodnik ma wyższy numer na koszulce, przejmie piłkę. Jeżeli jest remis, gracze rzucają kostką. Następnie gracz przy piłce oddaje strzał na bramkę (rzuca kostką) i sprawdza, czy zdobył gola (wykonując tę akcję, gracz do liczby wyrzuconych oczek na kostce dodaje 1).



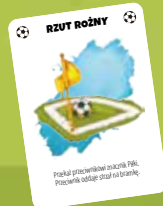
WYJŚCIE BRAMKARZA

Bramkarz gracza bez piłki interweniuje podczas akcji. Gracz rzuca kostką i sprawdza wynik na karcie swojego bramkarza. Jeżeli wyrzucił 1, 2 lub 3 oczka, przeciwnik zdobywa bramkę. Jeżeli wyrzucił 4, 5 lub 6 oczek, interwencja bramkarza kończy się sukcesem. Bez względu na wynik akcji bramkarz przejmie piłkę dla swojej drużyny.



RZUT KARNY

Zawodnik gracza, który jest przy piłce, zostaje sfaulowany i strzela karnego (rzuca kostką). Następnie sprawdza, czy zdobył gola, używając do tego karty *Rzut karny* (a nie karty aktywnego zawodnika).



RZUT RÓŻNY

Zawodnik gracza, który jest przy piłce, przekazuje znacznik Piłki przeciwnikowi. Następnie ten oddaje strzał na bramkę (rzuca kostką) i sprawdza, czy zdobył gola.



RZUT WOLNY

Strzał na bramkę oddaje Zawodnik, który aktualnie jest przy piłce. Jeżeli nie zdobył gola, może raz powtórzyć strzał.



KONTUZJA

Zawodnik gracza, który jest przy piłce, został kontuzjowany, karta tego zawodnika zostaje odrzucona na stos kart odrzuconych. Gracz odsłania kolejną kartę ze swojego stosu.

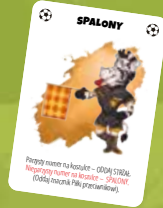
Uwaga! Po rozpatrzeniu efektu tej karty kontuzjowany gracz nie odrzuca kolejnej karty Zawodnika, robi to tylko jego przeciwnik.



CZERWONA KARTKA

Gracz, który nie ma piłki, musi odrzucić na stos kart odrzuconych swoją kartę aktywnego Zawodnika. Następnie odsłania kolejną ze stosu. Zabiera do siebie kartę *Czerwona kartka* i od tej pory (aż do końca meczu) podczas każdej *Walki o piłkę* odejmuje 1 od numeru na koszulce aktywnego zawodnika.

Uwaga! Po rozpatrzeniu efektu tej karty gracz ukarany *Czerwoną kartką* nie odrzuca kolejnej karty Zawodnika, robi to tylko jego przeciwnik.



SPALONY

Zawodnik gracza, który jest przy piłce, ma szansę zdobyć bramkę. Jeżeli Zawodnik ma **parzysty** numer na koszulce, może strzelać (rzuć kostką) i sprawdzić, czy padł gol. Jeżeli numer na koszulce jest **nieparzysty**, sędzia gwizdnie spalonego, a piłkę przejmie przeciwnik.



ŻÓŁTA KARTKA

Zawodnik gracza, który nie ma piłki, wykonuje faul na przeciwniku, przez co otrzymuje żółtą kartkę. Gracz zabiera do siebie kartę *Żółta kartka* i od tej pory podczas każdej *Walki o piłkę* remis jest rozstrzygany na jego niekorzyść. Kartka obowiązuje do końca meczu.



DOLICZONY CZAS GRY

Gracze biorą wszystkie swoje odrzucone karty Zawodników, tasują, a następnie **przeciwnik** losuje z nich 2 karty. Wylosowane przez przeciwnika karty gracz bez podglądania wtasowują do talii aktywnych Zawodników. Następnie odkrywają pierwszą kartę Zawodnika z wierzchu tego stosu. Dodatkowo należy wziąć karty Akcji (wykorzystane i niewykorzystane), potasować i utworzyć nowy stos kart Akcji do odkrywania. Jeżeli gracz odrzucił do tej pory jedną (lub dwie) kartę Zawodnika, wtasowuje jedną (lub dwie). Jeżeli nie odrzucił żadnej – tasuje całą talię aktywnych zawodników bez dokładania kart.

Uwaga! Po rozpatrzeniu efektu tej karty gracz nie odrzucają kart aktywnych Zawodników.

Twórcy

Autor gry: Krzysztof Pietrzak

Ilustracje: Maryna Rudzko

Redaktor prowadzący: Urszula Pitura

Projekt i skład pudełka: Norbert Wencel

Projekt graficzny i skład: Kamil Pruszyński

Korekta: Sławomir Czuba, Katarzyna Dug

Serdecznie dziękujemy wszystkim naszym testerom, w tym graczom z Klubu Grota w Żyrardowie!

Odkryj więcej naszych gier na [f/ZielonaSowaGRY](https://www.facebook.com/ZielonaSowaGRY)

©Copyright by Wydawnictwo Zielona Sowa Sp. z o.o., Warszawa 2020

©Copyright by Krzysztof Pietrzak, 2020

Szanowny Kliencie, dbamy o to, aby nasze gry były kompletowane z najwyższą starannością. Jeżeli jednak okaże się, że w pudełku czegoś brakuje, jakiś element jest zniszczony lub źle wydrukowany (za co bardzo przepraszamy), prosimy o przesłanie informacji dotyczącej rodzaju usterki na adres: wydawnictwo@zielonasowa.pl

Prosimy o zawarcie w mailu danych kontaktowych, tj. imienia, nazwiska, adresu do korespondencji i adresu e-mail.

Informacje na temat przetwarzania przez nas danych osobowych znajdują się na stronie:

www.zielonasowa.pl/polityka-prywatnosci