



GRA

do jednej bramki



7+



20 min.



2-5 graczy

ZAWARTOŚĆ

PUDEŁKA:

- 1 plansza
- 30 kart
- 1 pion piłki
- 5 znaczników pkt.
- instrukcja

INSTRUKCJA

OGÓLNE ZASADY

Gracze otrzymują po 3 karty na rękę. W kolejności (w kierunku zegara) gracze zagrywają kartę z ręki i przesuwają pion piłki w kierunku bramki. Po każdym ruchu gracz dobiera jedną kartę na rękę. Gdy gracz znajdzie się na pozycji z której może oddać strzał wybiera osobę z pośród graczy, która przyjmują pozycje bramkarza. Gracz który oddaje strzał musi zdecydować w które miejsce bramki będzie strzelał, zagrywając wybraną kartę. Bramkarz natomiast broni strzału, używając do tego odpowiedniej karty z ręki. Za strzeloną lub obronioną bramkę otrzymujemy punkt. Kto pierwszy zbierze rzadaną liczbę punktów wygrywa.

SZCZEGÓLNE ZASADY GRY

Po ułożeniu planszy ustawiamy pion piłki na pozycji „X”. Znaczniki graczy ustawiamy w polu „0”. Obok planszy ustawiamy stos zakrytych kart i dwie odkryte karty. Następnie gracze dobierają po 3 karty na rękę i wówczas można rozpocząć grę. Gracze kolejno (w kierunku zegara) zagrywają kartę z ręki na stół i przesuwają pionek piłki o taką wartość jaką wskazuje karta (1,2,3 do przodu lub -1 do tyłu). Po każdym zagraniu karty, gracz musi dobrać jedną kartę ze stosu lub z dwóch odkrytych kart by zawsze na ręce mieć ich trzy. Po każdym dobraniu karty odkrytej uzupełniamy ją kartą ze stosu. Gracz, który przed swoim ruchem znajdzie się na polu z koroną (rys.1) lub na jednym z trzech pól (rys.2) będzie mógł oddać strzał na bramkę.

rys.1



rys.2



Przed oddaniem strzału gracz wybiera z pośród reszty graczy osobę, która przyjmują pozycje bramkarza. Pole oznaczone koroną rys.1 umożliwi oddanie bezpośredniego strzału na bramkę. Strzał polega na zagraniu karty, która posiada znacznik korony przy cyfrze - rys 3.

rys.3



Zagrana niebieska karta „3” z koroną kieruje bezpośrednio piłkę w niebieskie pole „3” bramki



Oddanie strzału na bramkę z pozycji (rys.2) polega na zagraniu karty niebieskiej lub żółtej, która doprowadzi znacznik piłki w pole bramki 1,2 lub 3 w dowolnym kolorze - rys. 4

rys.4



Zagrana żółta karta „3” doprowadza piłkę w pole bramki „2” żółte lub niebieskie



Bramka zostaje obroniona gdy gracz „bramkarz” zagra kartę o tej samej wartości i kolorze pola w którym zatrzymała się piłka - rys.5. UWAGA: Strzał oddany na pozycje „1” bramki, broni każda karta o wartości 1.

rys.5



Gracz, który strzeli gola lub obroni strzał przesuwa swój znacznik na torze punktacji. Gracz, który pierwszy zdobędzie 5 pkt. wygrywa grę.

Autor gry: Jacek Szram