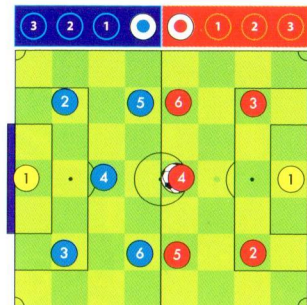


Цель игры: набрать больше очков, чем ваш противник.
 Подготовка к игре: у обеих команд есть 5 игроков в поле и 1 вратарь.
 Игроков размещают в ячейки, которые соответствуют по цвету воротам.
 Вратарь каждой команды помещается в ячейку перед воротами.
 Раскручивается волчок, чтобы стрелка циферблата определила, какая команда начинает игру. Начинает игру команда с наибольшим результатом на циферблате. На линию нападения поля выставляется игрок, рядом с ним ставится мяч.



Подсчет очков: Каждая команда ставит счетчик очков на отметку «ноль». Каждый раз, когда забивается гол, отметка на счетчике повышается. В игре побеждает первый игрок, который забьет четыре гола или игрок, забивший наибольшее количество голов за оговоренное количество времени.

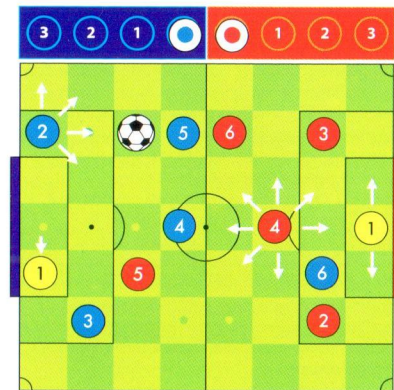


1

Основные правила: Каждый игрок по очереди крутит стрелку. Если стрелка попадает на линию, игрок вращает еще раз. Ходы совершаются согласно циферблату. Игроки в поле могут двигаться в любом направлении, по диагонали или по боковой линии в соседний квадрат.

Два игрока не могут находиться в одном квадрате в одно и то же время за исключением случая, когда перехватывается мяч. Мяч должен всегда передвигаться во время хода игрока.

Вратарь может двигаться только по трем квадратам перед воротами, а полевые игроки не могут заходить в зону вратаря противника. Игроки могут передавать мяч вратарю, но вратарь не должен оставаться с мячом в конце хода.



2

Правила игры: Игра начинается, когда мяч разыгрывается на половине противника, после этого его можно пасовать, вести или забивать в любом направлении во время хода. Основные действия, такие как пас или ведение мяча, могут совершаться одним или несколькими игроками, в то время как более продвинутые действия, например, отбор мяча, должны озвучиваться вместе с номером игрока перед раскручиванием стрелки циферблата. Как только игрок сдвинулся, решение не может быть отменено.

Основные действия:



Пас: Мяч пасуется от одного игрока другому, по прямой линии или по диагонали. Пас не может переходить, минуя какого-то другого игрока



Передача на ход: Перемещение мяча в свободную зону.



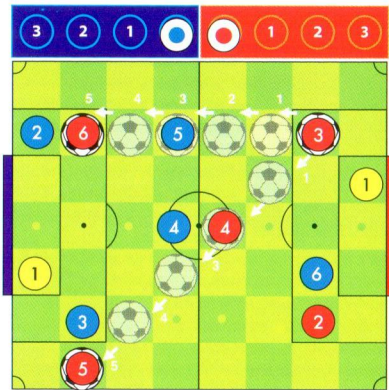
Ведение мяча (дриблинг): Игрок и мяч передвигаются вместе.



Выбор позиции: Игроки могут менять занимаемые позиции по тактическим соображениям, даже если у них нет мяча.

3

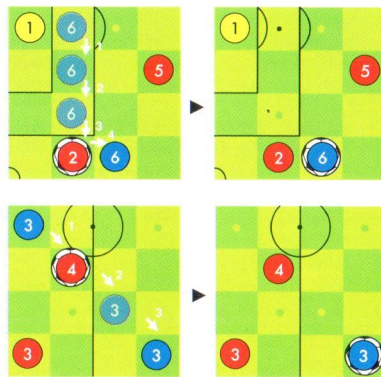
Навес: Во время навеса мяч передается другому игроку своей команды по воздуху с использованием числа, отображенного на циферблате (5 на примере ниже). Навес может быть осуществлен только по прямой линии, по диагонали или в боковую сторону и, в отличие от обычного паса, может миновать любых игроков, чтобы долететь до того, кому адресован. После осуществления удачного навеса команде предоставляется дополнительный ход.



Продвинутый ход

Подкат: Игрок может отобрать мяч у противника с помощью подката, переместившись в его ячейку, а затем, передвинувшись в свободную ячейку, чтобы завершить отбор. Игрок, который отбирает мяч, может переместиться только на игрока с мячом, а не на окружающих его игроков.

Перед тем как раскручивать стрелку, игрок должен объявить о том, что он собирается сделать, и у какого игрока он будет отбирать мяч. Когда игроки договорились, они должны раскрутить стрелку на необходимое число для того, чтобы переместиться на игрока с мячом и затем передвинуться вместе с мячом в свободную ячейку. Если получившийся результат не подходит для того, чтобы осуществить подкат или числа хватает только на то, чтобы игрок переместился на игрока с мячом, происходит нарушение (смотрите на обратной стороне). Если подкат происходит успешно, мяч забирается от игрока с мячом и помещается на фигурку отбирающего игрока. После успешного завершения подката все участвовавшие в нем игроки остаются в игре.



В этом примере, для успешного подката требуется число 4 или больше.

Здесь, для успешного подката требуется число больше 1. Число 1 означает столкновение.

После успешного выполнения отбора мяча, команда, обладающая мячом, получает дополнительный ход.



Нарушения: Неудача в попытке осуществить подкат может привести к

Желтая карточка: Если игрок, намеревающийся совершить отбор мяча, объявляет об этом, но выпавшее число недостаточно для приземления на фигурку игрока с мячом, то игроку присуждается «нарушение правил» и он удаляется с поля. Игрок может вернуться в игру только после того как забит гол.

Красная карточка: Если игрок, намеревающийся совершить отбор мяча, объявляет об этом, а числа, выпавшего на циферблате, хватает лишь на то, чтобы приземлиться на фигурку игрока с мячом, возникает «опасная игра» и игрок удаляется с поля. Игрок может вернуться в игру только после того как его собственная команда забила гол.

Игроки, которых удалили с поля, помещаются рядом с соответствующей карточкой на циферблате до тех пор, пока они не вернутся на поле.



Удар по мячу: Ворота состоят из трех квадратов. Для того, чтобы ударить по мячу и забить его в ворота, игрок должен располагаться на одной линии с воротами, по диагонали или по боковой линии и мяч должен пересекать как зону ворот, так и цветную линию ворот. Если игрок находится в подходящей для удара по мячу позиции, он обязан объявить об ударе перед тем как крутить стрелку, так как выпавший номер должен быть достаточным для того, чтобы мяч пересек линию и достиг сетки.

Как только игрок объявляет о своем решении, он не может передумать. Игрок не может совершать удар через защитника или игрока из своей собственной команды.

Если по пути к воротам стоит вратарь, то стрелка раскручивается еще раз для того, чтобы определить результат удара: гол, сэйв или угловой.



Если нападающий намеревается совершить удар по мячу, но выпавший номер недостаточен для того, чтобы мяч залетел в дальнюю часть сетки, мяч продвигается вдоль траектории удара на количество ячеек, соответствующее выпавшему номеру. В результате мяч может оказаться в открытой игре. Затем наступает ход команды противника. Если удар слишком слаб и мяч приземляется в зоне вратаря, мяч помещается на вратаря и ход переходит команде противника. Вратарь должен выбить мяч из своей зоны в течение одного хода.

Сэйв: Для того чтобы вратарь мог взять удар, атакующий должен ударить в направлении ворот, а вратарь находится на пути, по которому будет двигаться мяч. После того, как атакующий объявляет удар и раскручивает достаточно высокое число для того, чтобы мяч залетел в сетку, стрелка циферблата раскручивается еще раз, в этот раз защищающейся командой – для определения результата удара.



Возможны три следующих результата:



Гол: Удар забрасывает мяч в сетку. Команды меняют позиции для начального розыгрыша мяча и игра продолжается. Команда, пропустившая гол, раскручивает стрелку. В зависимости от того, какая команда забила гол, линия игроков выравнивается, так как в нее могут вернуться игроки, выбывшие после столкновения.



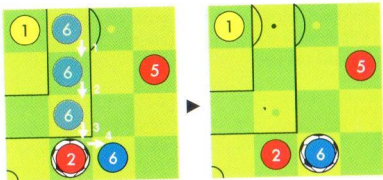
Сэйв: Вратарь отражает удар. Мяч помещается на вратаря и игра продолжается. Защищающаяся команда раскручивает стрелку.



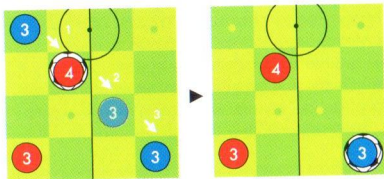
Отражение мяча на угловой: Если вратарь отбрасывает мяч в угол, игрок, совершивший удар, перемещается в угловой квадрат вместе с мячом. Если угловой квадрат занят защитником, игрока перемещают в ближайший соседний квадрат. Если атакующий игрок занимает квадрат, мяч можно поместить на него, в занятый квадрат. Затем игра продолжается, и защищающаяся команда раскручивает стрелку. Игрок может вести мяч или передавать его из угла.

Контроль мяча и удар: Если ни одна из команд не ведет мяч, игрок может решить взять контроль над мячом и в тоже время ударить по нему. Мяч должен находиться в одной линии с воротами, а перед раскруткой мяча команда должна объявить о планируемом действии и номере игрока, который его совершит. Количество выпавших ячеек должно быть достаточным для того, чтобы сдвинуть игрока, получить контроль над мячом и затем ударить его для полета из данного квадрата в сетку. Если числа не хватает, ход заканчивается и мяч останавливается на той ячейке, чей номер выпал на циферблате. Затем ход переходит команде противника. Если вратарь может отбить удар, циферблат раскручивается по правилам указанным выше.

Перед тем как раскручивать стрелку, игрок должен объявить о том, что он собирается сделать, и у какого игрока он будет отбирать мяч. Когда игроки договорились, они должны раскрутить стрелку на необходимое число для того, чтобы переместиться на игрока с мячом и затем передвинуться вместе с мячом в свободную ячейку. Если получившийся результат не подходит для того, чтобы осуществить подкат или числа хватает только на то, чтобы игрок переместился на игрока с мячом, происходит нарушение (смотрите на обратной стороне). Если подкат происходит успешно, мяч забирается от игрока с мячом и помещается на фигурку отбирающего игрока. После успешного завершения подката все участвовавшие в нем игроки остаются в игре.



В этом примере, для успешного подката требуется число 4 или больше.



Здесь, для успешного подката требуется число больше 1. Число 1 означает столкновение.

После успешного выполнения отбора мяча, команда, обладающая мячом, получает дополнительный ход.