

KOSMICZNY WYKOP

Zostań mistrzem Galaktycznej Ligi
piłki nożnej



Wiek graczy



8+

Liczba graczy



2

Czas gry



20'



autor:
Artur Lutyński

GRANNA

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

🏆 Plansza SpaceBall – 6 puzzli

🏆 Znacznik rund 




🏆 5 dwustronnych żetonów piłkarzy drużyny niebieskiej



🏆 5 dwustronnych żetonów piłkarzy drużyny czerwonej

🏆 Znacznik piłki 

🏆 Dwustronny żeton sędziego 



🏆 Tablica wyników oraz 3 tabliczki z wynikami

🏆 16 kart akcji

Kształty i kolory drobnych elementów gry mogą się różnić od przedstawionych na zdjęciach.


CEL ROZGRYWKI


Podobnie jak w prawdziwym meczu piłkarskim celem rozgrywki jest pokonanie przeciwnej drużyny. Gracz, który jako pierwszy zdobędzie 3 punkty (3 gole strzelone do bramki przeciwnika), zwycięża. Jeżeli do końca 15. rundy żadna z drużyn nie zdobędzie 3 goli, zwyciężcą zostaje gracz o wyższej liczbie strzelonych bramek. W grze Kosmiczny Wykop dopuszczalne są remisy.





PRZYGOTOWANIE GRY


ROZGRYWKI W WARIANCIE PODSTAWOWYM


 Złóżcie planszę składającą się z 6 puzzli tak, aby widoczna była strona z boiskiem oraz aby każdy gracz miał do niej swobodny dostęp.

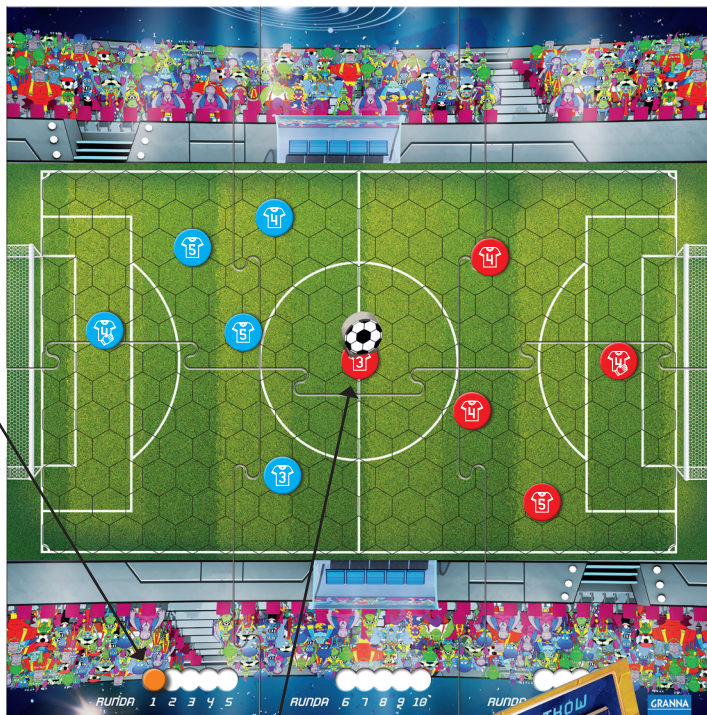
 Znacznik rund postawcie na polu toru rund z numerem 1.

 Ustawcie tablicę wyników obok planszy. Tabliczki z wynikami ułóżcie w pobliżu.

 Młodszy z graczy zostaje graczem rozpoczynającym. Ustawia wybranego przez siebie zawodnika na środku boiska i kładzie na nim znacznik piłki.

 Następnie na przemian rozstawiacie żetony swoich zawodników na swoich połowach boiska. Wszystkich zawodników ustawcie na planszy tak, aby widoczna była strona z białym numerem.

 Bramkarza, czyli żeton z numerem 4 oraz symbolem rękawicy, umieśćcie w obszarze pola karnego swojej połowy boiska.



Mecz rozpoczyna się od podania przez młodszego gracza piłki do jego zawodnika lub kopnięcia jej na jego połowę boiska. Kopnięcie otwierające mecz nie może być skierowane do bramki przeciwnika.

ROZGRYWKI W WARIANCIE ZAAWANSOWANYM

Talię 16 kart potasujcie i połóżcie zakrytą obok planszy. Weźcie po jednej karcie z wierzchu talii, nie pokazujcie jej treści drugiemu graczowi. Na początku każdej nowej rundy dobierzcie po 1 karcie. Limit kart dla gracza wynosi 3. Dokładny opis kart oraz zasad rozgrywki zaawansowanej znajdziecie na końcu tej instrukcji.

ROZPOCZĘCIE GRY I PRZEBIEG RUNDY

Na żetonach zawodników znajdują się koszulki z wartościami: 5, 4, 4, 3, 3 w dwóch kolorach – **czarnym** na jednej stronie oraz **białym** na drugiej. Wartości na żetonach to punkty akcji, dzięki którym piłkarze mogą wykonywać działania na planszy (bieg, kopnięcie, przejście itd.).

Kolor biały oznacza, że dany piłkarz nie wykonał jeszcze w tej rundzie swojej akcji.

Kolor czarny informuje, że dany piłkarz wykonał już swoją akcję w tej rundzie.

W momencie gdy wszystkie punkty akcji piłkarza zostaną zużyte, jego żeton obrócić na stronę z czarnym numerem. Akcje wykonujecie naprzemiennie. Gdy zrobicie wszystkie ruchy, czyli wszystkie żetony zawodników obu drużyn odwrócić na stronę z czarnym numerem, runda się kończy. Przesuńcie znacznik rundy na kolejną pozycję.

Następnie odwróćcie żetony wszystkich piłkarzy na stronę z białym numerem (pamiętajcie, aby nie zmieniać ich położenia na planszy). Kolejną rundę zaczyna gracz, który ma piłkę.

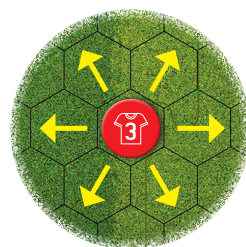
Jeżeli żaden z graczy nie jest przy piłce, o rozpoczęciu akcji decyduje rzut żetonem sędziego.

Wyrzucony kolor wyznacza gracza, który rozpocznie daną rundę.

OPIS MOŻLIWYCH AKCJI

BIEG

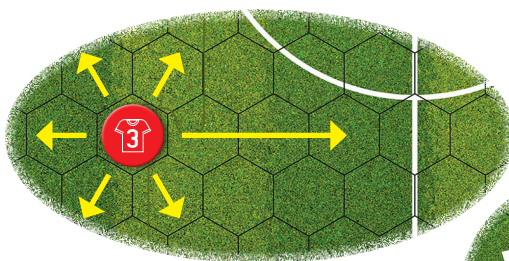
Każdy z graczy może poruszać swoimi piłkarzami po polach boiska w kierunkach wyznaczanych przez ściany 6-bocznego pola, na którym znajduje się żeton piłkarza.



Piłkarz nie może wejść na pole, na którym znajduje się żeton innego zawodnika.

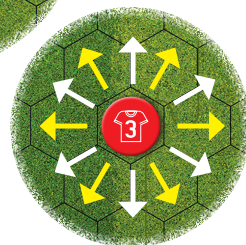
Odległość, o jaką może poruszyć się piłkarz wykonujący akcję **BIEG**, jest równa liczbie jego punktów akcji.

Przykład: piłkarz z numerem 3, może przesunąć się o 3 pola.



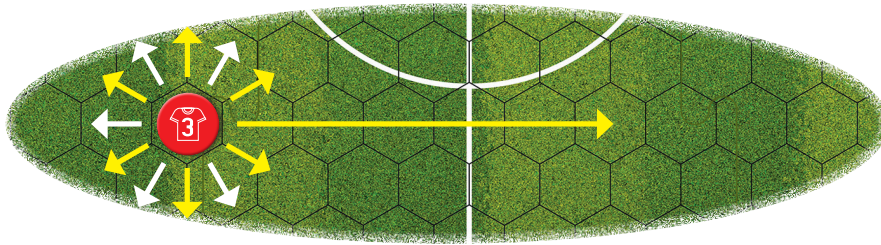
KOPNIĘCIE

Piłkarz może kopnąć piłkę w jednym z 12 możliwych kierunków. Jeśli na linii lotu piłki po oddaniu strzału znajduje się zawodnik jego drużyny, to żeton piłki kończy na nim swój ruch.



Podobnie jak w przypadku akcji **BIEG**, akcja **KOPNIĘCIE** również oparta jest o użycie punktu akcji, czyli numeru, który widnieje na koszulce piłkarza. Odległość kopnięcia to liczba punktów, którą decydujecie się użyć, pomnożona przez 2.

Przykład: zawodnik z numerem 3 może kopnąć piłkę na odległość do 6 pól.



Posiadanie 2 punktów akcji umożliwia **KOPNIĘCIE** piłki o 4 pola, jednak ze względu na taktykę gracz może skrócić ruch żetonu piłki np. do 3 pól. Odległość ruchu żetonu piłki to **maksymalnie, ale nie obowiązkowo** liczba użytych punktów akcji x 2. To gracz decyduje, o ile pól przesunie znacznik piłki.

BIEG I KOPNIĘCIE

Możecie również połączyć akcje **BIEG** i **KOPNIĘCIE**, dzieląc liczbę punktów na konkretne akcje.

Przykład: piłkarz z numerem 3 może poruszyć się o 2 pola i użyć pozostałego 1 punktu na akcję kopnięcia piłki; przesuwa wówczas żeton piłki o 2 pola w jednym z 12 możliwych kierunków.

BIEG oraz **KOPNIĘCIE** mogą być wykorzystane w dowolnej konfiguracji. Możecie najpierw kopnąć, aby następnie pobiec lub odwrotnie — najpierw bieć, a potem kopnąć.

PRZEJĘCIE PIŁKI

Gracz może też próbować przejąć piłkę od piłkarza drużyny przeciwnej. Aby to zrobić, żeton (lub żetony) jego piłkarza muszą znajdować się na polu bezpośrednio obok pola z żetonem piłkarza przeciwnika, który ma piłkę. Koszt próby przejęcia piłki jest równy 1 punktowi akcji. Aby sprawdzić, czy przejęcie jest udane, rzucać żetonem sędziego. Jeśli wynik to kolor gracza, który próbuje przejąć piłkę, akcja kończy się sukcesem, czyli przejęciem piłki.

Ustawcie znacznik piłki na żetonie zawodnika, który wykonał akcję **PRZEJĘCIE PIŁKI**. Każdą próbę przejęcia zaczynacie z nowej pozycji. Dlatego w przypadku niepowodzenia akcji poruszacie się o przynajmniej 1 pole, żeby móc ponownie podjąć próbę przejęcia piłki.

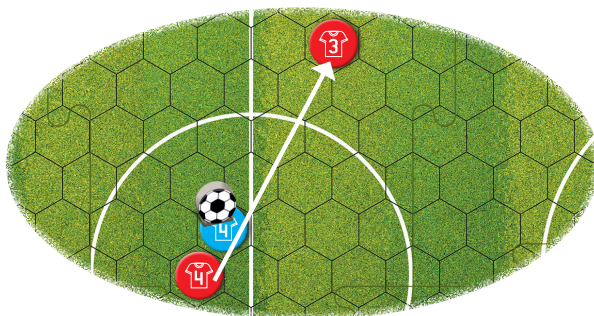
Przykład: niebieski piłkarz z numerem 5 podbiegł do piłkarza czerwonego (zostały mu 4 punkty akcji). Decyduje się na przejęcie piłki. Rzuca żetonem sędziego. Wynik rzutu to kolor czerwony. Próba się nie powiodła. Piłkarz ma wciąż do dyspozycji 3 punkty. Wykonuje ruch, aby odebrać piłkarzowi czerwonemu piłkę z innej strony (pozostały 2 punkty akcji). Ponownie rzuca żetonem sędziego i tym razem z sukcesem (wynik rzutu to kolor niebieski) przejmuje piłkę. Po tej akcji niebieski piłkarz ma do dyspozycji jeszcze 1 punkt akcji do wykorzystania.



BLOK

Możecie blokować podania poprzez ustawienie się na linii strzału, przyjmując pozycję na polu przed piłkarzem, który wykonuje akcję **KOPNIĘCIE** lub kryjąc piłkarza, do którego piłka może zostać podana. Jeśli decydujecie się na kopnięcie, gdy żeton piłkarza przeciwnej drużyny stoi na linii strzału, to podejmujecie ryzyko ewentualnej straty piłki w wyniku przejścia jej przez tamtego zawodnika. O przejściu piłki decyduje rzut żetonem sędziego.

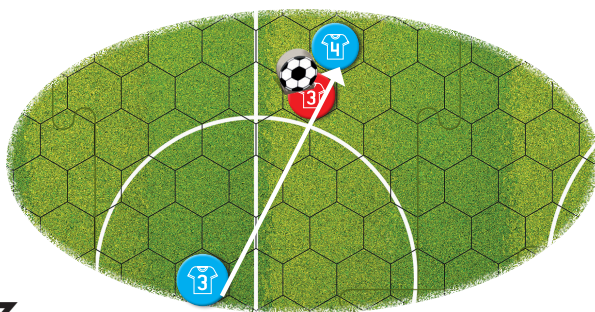
Przykład: piłkarz drużyny czerwonej z numerem 4 wykonuje kopnięcie, chcąc podać piłkę do oddalonego o 5 pól żetonu piłkarza. Używa 3 punktów akcji i wykonuje kopnięcie. Żeton piłkarza drużyny niebieskiej znajduje się na linii strzału przed żetonem czerwonym. Gracz niebieski próbuje przejąć piłkę. Rzuca żetonem sędziego. Wynik – niebieski. Udaje mu się odpowiednio zablokować i przejąć piłkę. Ustawia ją na żetonie piłkarza, który blokował żeton przeciwnika.



HRYCIE

Możecie również próbować przejąć piłkę, gdy żeton piłkarza waszej drużyny stoi na linii podania, tzn. przed żetonem piłkarza drużyny przeciwnej, do którego wykonywane jest kopnięcie. Rzut żetonem sędziego decyduje, czy próba pokrycia zakończyła się przejściem żetonu piłki.

Przykład: piłkarz drużyny niebieskiej z numerem 3 wykonuje kopnięcie w stronę niebieskiego żetonu piłkarza oddalonego o 5 pól. Przed tym żetonem znajduje się żeton piłkarza drużyny czerwonej. Gracz czerwony oznajmia, że będzie próbował przejąć piłkę. Wykonuje rzut żetonem sędziego, wynik to kolor czerwony, zatem próba przejścia zakończyła się sukcesem.



BRAMKARZ

Bramkarz to żeton z numerem 4 oraz ikoną rękawicy. Porusza się i kopie tak samo jak pozostali piłkarze na boisku. Wyróżnia go jednak jeden atut – pole przechwytywania piłki bramkarza jest większe. Obejmuje wszystkie 6 pól wokół jego żetonu. Ta cecha działa tylko w obszarze pola karnego nawet, gdy bramkarz nie ma już punktów akcji (a jego żeton jest obrócony na czarną stronę). Aby sprawdzić, czy bramkarzowi udało się obronić strzał, wykonajcie rzut żetonem sędziego. Jeśli wynik rzutu jest kolorem drużyny bramkarza, strzał jest obroniony, a znacznik piłki ustawiacie wtedy na żetonie bramkarza. Jeśli wynik rzutu żetonu sędziego to kolor drużyny oddającej strzał do bramki, bramkarz przepuszcza piłkę.

AUTY, RZUTY RÓŻNE, FAULE

Piłka nie może wypaść poza pole murawy. Dlatego w grze Kosmiczny Wykop nie ma autów oraz rzutów różnych. Faule występują jedynie w postaci karty akcji podczas rozgrywki zaawansowanej.

GOL

Zdobycie punktu odbywa się poprzez strzelenie gola do bramki. Zalicza się go tylko wtedy, gdy znacznik piłki przekroczy linię bramki. Znacznik, który stoi na linii bramkowej lub przed linią, nie liczy się jako gol. Gracz, który zdobędzie 3 gole jako pierwszy, zostaje zwycięzcą.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się, gdy jeden z graczy zdobędzie 3 gole. Jeżeli żaden z graczy nie strzeli 3 goli przed upłynięciem 15. rundy, to o zwycięstwie decyduje wyższy wynik. Możliwe są również remisy.

TRYB ZAAWANSOWANY

Zasady rozgrywki w trybie zaawansowanym są bardzo podobne do tych, które obowiązują podczas standardowej gry. Różnica polega na możliwości korzystania z kart akcji, które w różny sposób wpływają na sytuacje boiskowe. Pełen opis wszystkich 16 kart znajdziecie na końcu tej instrukcji.

Każdy gracz na początku rundy dobiera 1 kartę z przetasowanej uprzednio talii. Limit kart na gracza wynosi 3. Oznacza to, że jeżeli gracz ma 3 karty, nie dobiera kolejnej karty.

Użycie karty to akcja wykonywana w dowolnym momencie (chyba że z karty wynika inaczej). Po wykonaniu działania karty akcji należy ją położyć odkrytą na stos odrzuconych kart.

Gdy wszystkie karty zostaną zużyte, potasujcie je, a następnie stwórzcie z nich nowy, zakryty stos kart akcji. Nie ma limitu liczby użytych kart akcji, jednak użycie kolejnej karty wymaga pełnego zastosowania efektu poprzednio użytej karty akcji.



Atak drużynowy

Każdy Twój piłkarz otrzymuje 1 punkt akcji do końca tej rundy.

Bardzo długie kopnięcie

Po kopnięciu, przesunij piłkę o dodatkowe 3 pola od miejsca strzału Twojego piłkarza.

Brak grawitacji

Przesunij piłkę o 4 pola od piłkarza będącego w posiadaniu piłki, w wybranym przez Ciebie kierunku.

Długie kopnięcie

Po kopnięciu przesunij piłkę o dodatkowe 2 pola od miejsca strzału Twojego piłkarza.

Doping kibiców

Każdy Twój piłkarz otrzymuje 1 punkt akcji do wykorzystania do końca tej rundy.

Dyskretny faul

Wybrany piłkarz przeciwnika stojący obok Twojego piłkarza traci 1 punkt akcji do końca tej rundy.

Niecelne kopnięcie

Użyj tej karty po kopnięciu piłki przez piłkarza przeciwnika. Znacznik piłki przesunij w przeciwnym kierunku.

Super atak

Ustaw swojego piłkarza na tej samej linii (pionowej), na której znajduje się Twój piłkarz stojący najbliżej bramki przeciwnika.

Super obrona

Ustaw swojego wybranego piłkarza na tej samej linii (pionowej), na której znajduje się Twój bramkarz.

Okrzyki kibiców

Każdy piłkarz przeciwnika traci 1 punkt akcji do końca tej rundy.

Przejęcie piłki

Przejmij piłkę od piłkarza przeciwnika, który znajduje się obok Twojego piłkarza.

Zmylenie bramkarza

Bramkarz przeciwnika może bronić tylko swoim żetonem. Efekt trwa do momentu gola, obronienia strzału i/lub końca rundy.

Śliska murawa

Wybrany piłkarz przeciwnika traci 2 punkty akcji do końca tej rundy.

Szybkość

Wybrany Twój piłkarz otrzymuje 2 punkty akcji do wykorzystania do końca tej rundy.

Siła

Wybrany Twój piłkarz otrzymuje 1 punkt akcji do wykorzystania do końca tej rundy.

Zwód

Wybrany Twój piłkarz odsuwa się od stojącego obok piłkarza przeciwnika o 3 pola w wybranym przez Ciebie kierunku.

Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać nam reklamację e-mailem na adres: service@granna.pl.

Nie zapomnij podać swojego imienia i nazwiska oraz adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informacje o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Odwiedź nas na Facebooku: www.facebook.com/grannagry