

PodRęczna gra planszowa.

Zasady gry

Gra przeznaczona jest dla 2 graczy.

Akcesoria niezbędne do gry: kartka – tablica wyników, długopis, kostka do gry oraz moneta.
DUŻA DAWKA DOBREGO HUMORU!

Gra rozpoczyna się poprzez ustawienie figurek na polu - „Początek meczu”. Pierwszy rzut kostką wykonuje osoba, która poprawnie wytypuje losowanie „orzeł-reszka”.

Gracz wykonuje rzut kostką do gry i przesuwa swoją figurkę o ilość pól wskazanych przez kostkę. Na planszy do gry znajdują się pola specjalne, gracz którego figurka znajduje się na danym polu wykonuje przypisaną do niego funkcję.

Pole „Bramka” – gracz dopisuje 1 punkt do swojego wyniku

Pole „?” - gracz losuje kartę z zadaniem. Karty z zadaniami należy wymieszać przed rozpoczęciem gry.

Pole „- 5” – gracz cofa się o 5 pól

Pole „- 10” – gracz cofa się o 10 pól

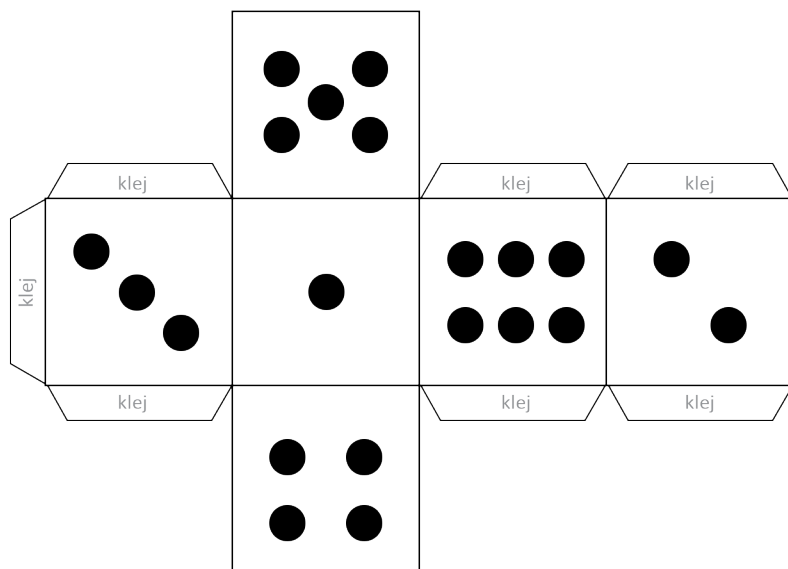
Gra kończy się w momencie, gdy jeden z graczy przemieści swoją figurę na pole „Koniec meczu”.

Grę wygrywa osoba, która zgromadziła w tym momencie więcej punktów na swoim koncie.

Miłej zabawy!

Figurki do gry możecie stworzyć sami – wejdźcie na stronę: sprwislaplock.pl/figurki i wybierzcie postać, którą chcecie zagrać

Jeśli nie posiadasz kostki do gry skorzystaj z tej poniżej.





BRAMKA! Piękne trafienie. Dopisz sobie 1 punkt.	BRAMKA! Zoltán Szita ależ petarda z drugiej linii. Dopisz sobie 1 punkt.
BRAMKA! Žiga Mlakar do Mikołaja Czaplińskiego, klasyczna wrzutka i kolejna bramka. Dopisz sobie 1 punkt.	BRAMKA! Podanie do koła i gol. Dopisz sobie 1 punkt.
BRAMKA! Jerko Matulić kontra i kolejne trafienie. Dopisz sobie 1 punkt.	BRAMKA! Michał Daszek pewnie wykonał rzut karny. Dopisz sobie 1 punkt.
BRAMKA! Alvaro Ruiz indywidualna akcja i bramka z szóstego metra. Dopisz sobie 1 punkt.	BRAMKA! Klasyczna przewaga na skrzydło i gol. Dopisz sobie 1 punkt.
BRAMKA! Przemysław Krajewski minął obrońców jak tyczki. Dopisz sobie 1 punkt.	BRAMKA! Philip Stenmalm odpalił rakietę z dziewiątego metra. Dopisz sobie 1 punkt.

Wydrukuj karty z zadaniami i rozetnij wg. linii.



BRAMKA! Ale on zmieścił tę piłkę. Rzut sytuacyjny i bramka. Dopisz sobie 1 punkt.	BRAMKA! Ivan Stevanović wykorzystał pustą bramkę przeciwnika, rzut przez całe boisko. Dopisz sobie 1 punkt.
BRAMKA! Perfekcyjna współpraca z kolowym, Mateusz Piechowski zdobywa bramkę. Dopisz sobie 1 punkt.	BRAMKA! Konstantin Igropulo asysta piękniejsza niż samo trafienie. Dopisz sobie 1 punkt.
BRAMKA! Najlepsi na świecie nie powstydziłiby się takiego trafienia. Dopisz sobie 1 punkt.	BRAMKA! Konkurs na bramkę meczu rozstrzygnięty. Kolejny gol wyjątkowej urody. Dopisz sobie 1 punkt.
BRAMKA! Tego błędu w obronie nie dało się nie wykorzystać. Dopisz sobie 1 punkt.	BRAMKA! Gdzie przy tej akcji była obrona przeciwnika? Igor Žabić i kolejna bramka. Dopisz sobie 1 punkt.
BRAMKA! Lovro Mihić złamał prawa fizyki. Rzuty z taką rotacją potrafią tylko najlepsi. Dopisz sobie 1 punkt.	BRAMKA! Gdzie przy tej akcji była obrona przeciwnika? Igor Žabić i kolejna bramka. Dopisz sobie 1 punkt.



1. Złe podanie. Piłka ląduje wprost w rękach przeciwnika. Czekasz jedną kolejkę.	2. Zapomniałeś o kozłowaniu piłki i zrobiłeś więcej niż 3 kroki. Sędzia odgizduje błąd kroków. Czekasz jedną kolejkę. Pamiętaj – aby poruszać się po boisku musisz kozłować piłkę. Jeśli trzymasz piłkę w ręku, możesz zrobić jedynie trzy kroki!
3. Cóż za wspaniały blok! Niestety – Twój obrońca nieprzepisowo przekroczył linię szóstego metra. Rzut karny. Gracz po Twojej prawej stronie dopisuje 1 punkt do swojego wyniku.	4. Ups! Na boisku znajdowało się ośmiu zawodników Twojego zespołu. To o jednego za dużo. Czekasz jedną kolejkę.
5. Dyskusje z sędziami to nie jest dobry pomysł. Za to zachowanie otrzymujesz – dwie minuty kary. Czekasz jedną kolejkę.	6. Delegat zauważył, że Twój zawodnik wszedł na boisko w niedozwolonym miejscu. Czekasz kolejkę. (Pamiętaj – zmiana może odbyć się wyłącznie w wyznaczonej strefie)
7. Faulujesz przeciwnika biegnącego do kontry. Sędzia wyciąga czerwoną kartkę. Cofasz się o 5 pól.	8. Faul! Żółta kartka. Czekasz jedną kolejkę.
9. Kolejny faul Twojego zawodnika i kara. To już trzecie wykluczenie – oznacza to czerwoną kartkę. Cofasz się o 5 pól.	10. Złe podanie. Piłka ląduje poza boiskiem. Czekasz jedną kolejkę.



11. Nieprzepisowo powstrzymywałeś rywala ciągnąć go za koszulkę. 2 minuty kary. Czekasz jedną kolejkę.	12. Grając w osłabieniu udało Ci się przechwycić piłkę. Zachowaj kartę i użyj jej, aby nie pauzować po otrzymaniu kary.
13. Błąd kroków. Gwizdek sędziego. Po gwizdku nie odłożyłeś piłki i uniemożliwiłeś rozegranie akcji przez przeciwnika. Dwie minuty kary. Czekasz jedną kolejkę.	14. Dotknąłeś piłki nogą. Tracisz piłkę. Czekasz jedną kolejkę.
15. Przy rzucie przekroczyłeś linię szóstego metra. Piłka dla przeciwnika. Czekasz jedną kolejkę.	16. Brutalny faul i niesportowe zachowanie. Sędzie nie ma wyboru – otrzymujesz niebieską kartkę. Wracasz na start i tracisz wszystkie punkty.
17. Ups! Pudło – sam na sam z bramkarzem. Przez 3 kolejki - gdy Twoja figurka stanie na polu „Bramka” nie dopisujesz sobie punktów.	18. Ups! Rzut z własnej połowy boiska i puuudło. Jeśli w następnej kolejce Twoja figurka stanie na polu „Bramka” nie dopisujesz sobie punktów.
19. Ups! Rzut z własnej połowy boiska i puuudło. Jeśli w następnej kolejce Twoja figurka stanie na polu „Bramka” nie dopisujesz sobie punktów.	20. Niecelny rzut z biodra. Czekasz jedną kolejkę. Jeśli w następnej kolejce Twoja figurka stanie na polu „Bramka” nie dopisujesz sobie punktów.

Wydrukuj karty z zadaniami i rozetnij wg. linii.



BRAMKA! Błyskawiczne wznowienie gry po straconej bramce, piłka do Przemka Krajewskiego i gol. Dopisz sobie 1 punkt.	BRAMKA! W ostatniej sekundzie meczu trafiasz z rzutu karnego! Dopisz sobie 2 punkty.
BRAMKA! Atomowy rzut z dziewiątego metra w stylu Zozo Szity. Dopisz sobie 1 punkt.	BRAMKA! Rzucasz niczym Michał Daszek. Piękne trafienie. Dopisz sobie 1 punkt.
BRAMKA! Jesteś szybki jak Lovro Mihić. Znakomita kontra i piękne trafienie. Dopisz sobie 1 punkt.	BRAMKA! Znakomita interwencja w bramce – zrobiłeś to niczym Adam Morawski. Przeciwnik odejmuje 1 punkt od swojego wyniku.

...CDN

Masz pomysł na kolejną kartę zadań?
Prześlij propozycję na: sekretariat@sprwislaplock.pl



Figurki do gry możecie stworzyć sami – wejdźcie na stronę: sprwislaplock.pl/figurki