



COUNTER ATTACK

THE FOOTBALL STRATEGY GAME

ПРАВИЛА ИГРЫ

COUNTER ATTACK



THE FOOTBALL STRATEGY GAME

ЧТО ВНУТРИ?

- Правила игры
- 2 Кратких руководства
- 1 Поле
- 46 Карт игроков
- 4 Карты судьи
- 22 Футболиста
- 2 Игровых мяча
- 2 Измерительные линейки
- 4 Желтых карточки
- 4 Красных карточки
- 4 Жетона травмы
- 2 Игральных кубика



ЧТОБЫ НАЙТИ ОБУЧЕНИЯ , ПЕРЕВОДЫ ПРАВИЛ,
И ЧТОБЫ КУПИТЬ РАСШИРЕННЫЕ ИЗДАНИЯ, ПОСЕТИТЕ:

COUNTERATTACKGAME.COM



ctrattackgame

ПЕРЕВОД: ТИМОФЕЙ ПЕТРИКЕВИЧ

!! ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ НА ГЛАВНУЮ ИГРУ СЕЗОНА!

Глядя на игроков в подтрибунке, вы можете сказать, что они с волнением подходят к этому матчу, и это не удивительно, зная что на кону. Им придется играть на грани своих возможностей, чтобы выйти победителями из этой игры!

ЭТО КОНТР-АТАКА... И ВЫ - ФУТБОЛЬНЫЙ ТРЕНЕР!

Сможете ли вы выдержать давление, контролируя каждое действие на поле? Потерпит ли ваша тактика крах в пылу жаркого матча, или вы будете придерживаться плана на игру и пасовать, обводить и забивать на пути к успеху?

Контр-Атака - это стратегическая игра для двоих. Изучение правил займет около 30 минут. Но довести их до идеала может быть совсем другой историей!

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

Время подготовки - не более 10 минут. Чтобы сполна насладиться матчем, играйте 2 тайма по 45 минут - как в настоящем футбольном матче.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Все что вам нужно для победы, забить больше голов чем соперник! И как в реальной жизни, если вы закончите вничью, можете сыграть дополнительное время или устроить серию послематчевых пенальти.

СОДЕРЖАНИЕ

НАЧИНАЯ ИГРАТЬ **1**

Ваш состав	2
Выбираем вашу команду	4
Выбираем позиции игроков	5
Командные расстановки	6
Зона Влияния	7
Поле / Измерительная линейка	8

ОСНОВЫ ИГРЫ **9**

Если вы новичок	10
Ваши действия с мячом	11
Фаза движения	12
Пасы	14
Дриблинг и отбор	16
Фол!	17
Удары	18
Неожиданные удары	19
Блокировка ударов	20
Игра головой	21
Голкипер	23
Стандарты	24

ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА **27**

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ВРЕМЯ **31**

Организация лиги	32
Быстрые раунды	33
Ведите счет своих матчей	34
Благодарности	35

НАЧИНАТЬ

**В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ МЫ
ПОЗНАКОМИМ ВАС С ИГРОКАМИ,
ИГРОВЫМИ АСПЕКТАМИ
И ПОКАЖЕМ НЕКОТОРЫЕ
КОМАНДНЫЕ РАССТАНОВКИ.**

ВАШ СОСТАВ

Хороший футбольный тренер нуждается в смеси тактики и стратегии, чутье удачи и состав из классных игроков! Давайте взглянем на игроков, которые составят вашу команду.

ПОЛЕВЫЕ ИГРОКИ



В множестве игровых ситуаций вам придется добавить бросок кубика к игровым атрибутам.

СКОРОСТЬ (PACE)

Влияет на то, сколько клеток может пройти игрок во время Фазы Движения.

ДРИБЛИНГ И ОТБОР (DRIBLING & TACKLING)

Когда соперник пытается сделать отбор, ваш дриблинг + бросок кубика сопоставляется отбору и броску кубика соперника.

ИГРА ГОЛОВОЙ

Используется в верховых дуэлях или против комбинированного атрибута спасения голкипера соперника в попытке забить гол головой.

НАВЕС (HIGH PASS)

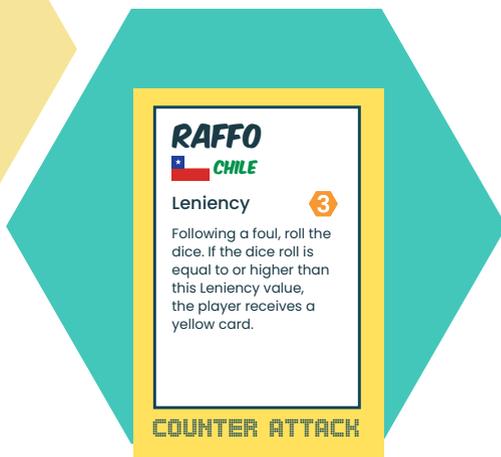
Вам нужна комбинация этого атрибута и броска кубика, равная 8 или выше чтобы сделать успешный навес.

ТРАВМОУСТОЙЧИВОСТЬ (RESILIENCE)

Когда на вашем игроке сфолили, бросьте кубик, если бросок равен или больше травмоустойчивости вашего игрока, он травмирован.

УДАР (SHOOTING)

Если ваш удар + бросок кубика больше чем спасение + бросок кубика голкипера, поздравляем вы забили ГОЛ!



ВРАТАРИ

ИГРА В ВОЗДУХЕ (AERIAL ABILITY)

Используется в борьбе за верховой мяч. Если соперник победит в борьбе, то забьет гол.

ДРИБЛИНГ (DRIBBLING)

Когда соперник пытается сделать отбор, ваш дриблинг + бросок кубика сопоставляется отбору и броску кубика соперника.

СКОРОСТЬ И ТРАВМОУСТОЙЧИВОСТЬ (PACE & RESILIENCE)

Смотрите карту полевого игрока.

СПАСЕНИЕ (SAVING)

Смотрите удары для полевых игроков! Если вратарь побеждает в дуэли, он бросает кубик еще раз, результат - угловой или сейв.

СУДЬИ

ТЕРПИМОСТЬ (LENIENCY)

Этот атрибут определяет, получит ли ваш игрок карточку за нарушение или нет.

После нарушения бросьте кубик, если значение больше или равно терпимости судьи, ваш игрок получает желтую карточку.

ВЫБИРАЕМ ВАШУ КОМАНДУ

Состав команды состоит из 16 игроков: 1 вратаря, 10 полевых игроков и 5 запасных.

ВРАТАРИ

Положите карты вратарей лицом вниз, перетасуйте их и выберите по одной для каждого человека.

ПОЛЕВЫЕ ИГРОКИ

Перетасуйте карты игроков и положите лицом вверх. Вы выбираете 1 карту, затем выбирает ваш соперник. Теперь вы берете 1 из оставшихся карт, а соперник забирает полседюю. Повторите этот процесс с оставшимися картами, поочередно выбирая первым. Продолжайте пока не наберете по 15 карт.

Настало время выбирать какие 11 игроков выйдут в стартовом составе, а какие 5 станут запасными. Выберите номера от 1 до 11 для всех игроков стартового состава и разместите их карточки в соответствующие ячейки на краях поля.

СУДЬИ

Положите карты судей лицом вниз и выберите 1 случайную, затем положите ее на край поля лицом вверх.



Расположите своих игроков на краю поля в ячейках. Во время Фазы Движения следите за игроками, которые уже походили, выдвигая их карточки вверх. В конце Фазы Движения выровняйте их.

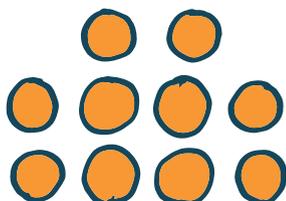
ВЫБИРАЕМ ПОЗИЦИИ

Какую позицию лучше выбрать для ваших игроков, чтобы полностью раскрыть их способности? Посмотрите на рисунок и увидите, какие 2 атрибута наиболее важны на каждой из позиций.



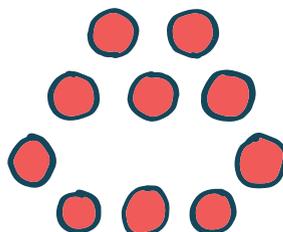
КОМАНДНЫЕ РАССТАНОВКИ

Расстановка определяет, где игроки будут изначально располагаться на поле. В Контратаке только вы выбираете расположение своих игроков в матче. Если не знаете с чего начать, взгляните на эти классические расстановки и рассмотрите их сильные и слабые стороны.



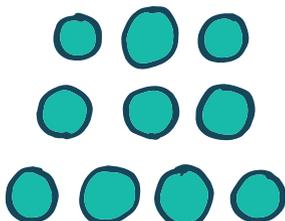
442

- + СИЛЬНА ВО ВСЕХ ЗОНАХ
- МОГУТ БЫТЬ ПЕРЕИГРАНЫ В ПОЛУЗАЩИТЕ



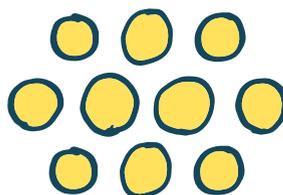
532

- + МНОГО ИГРОКОВ В ОБОРОНЕ
- НЕДОСТАТОК ИГРОКОВ ВО ФЛАНГАХ



433

- + СИЛЬНА В ЦЕНТРЕ ПОЛЯ
- НЕ ХВАТАЕТ ШИРИНЫ А ПОЛУЗАЩИТЕ

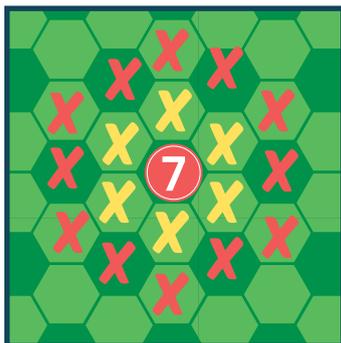


343

- + МНОГО ИГРОКОВ В АТАКЕ
- СЛАБА В ОБОРОНЕ

ЗОНА ВЛИЯНИЯ

Каждый игрок в Контратаке может повлиять на происходящее на поле в пространстве непосредственно окружающем его. Мы называем это Зоной Влияния. В данном примере игрок №7 - защитник



7

ВАШ ИГРОК

- Ни один игрок не может ходить через эту клетку.
- Обычный пас перехватывается если идет через эту клетку.
- Если через эту клетку идет удар, выкиньте на кубике 5 или 6, чтобы заблокировать его.

X

6 ОКРУЖАЮЩИХ КЛЕТОК

- Если соперник движется с мячом через эту клетку выкиньте на кубике 6, чтобы сделать отбор.
- Если через эту клетку идет пас выкиньте на кубике 6, чтобы его перехватить.
- На этой клетке ваш игрок может вступить в верховую борьбу с соперником.
- Если через эту клетку идет удар выкиньте на кубике 6, чтобы его заблокировать.

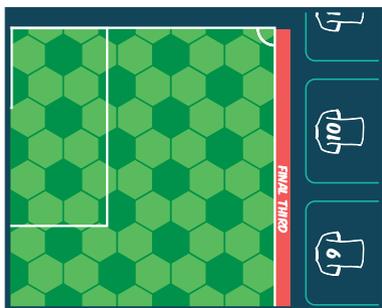
X

2 ДАЛЬНИЕ КЛЕТКИ

- Вы можете попытаться выиграть верховую дуэль на этих клетках, но со штрафом **-1 к броску кубика.**

ПОЛЕ

Поле состоит из сотен шестигранников (клеток). Во время игры вы будете передвигать игроков по клеткам, пасовать и забивать!



ФИНАЛЬНАЯ ТРЕТЬ

Если мяч в конце хода находится в финальной трети поля, все игроки в противоположной трети могут переместиться на 6 клеток каждый. Атакующая команда двигается первой.

ИЗМЕРИТЕЛЬНАЯ ЛИНЕЙКА

Измерительная линейка показывает, как далеко вы можете бить и пасовать. Держите линейку прямо над игроком с мячом.

Измерительная линейка также определяет может ли ваш пас быть перехвачен, а удар заблокирован. Смотрите пасы и удары чтобы узнать больше.



Красный 11 владеет мячом и хочет сделать пас на красного 7, измерительная линейка говорит, что этот пас может быть сделан.

Мы так же видим что траектория паса не проходит через белого игрока или его зону влияния, так что пас не может быть перехвачен.

ОСНОВЫ ИГРЫ

**ФУТБОЛ - ПРОСТАЯ ИГРА, ТАКЖЕ
КАК И КОНТРАТАКА.
ПРОЧТИТЕ ЭТОТ РАЗДЕЛ,
ЧТОБЫ УЗНАТЬ КАК ПАСОВАТЬ,
ОБЫГРЫВАТЬ, БИТЬ И ЗАБИВАТЬ!**

ЕСЛИ ВЫ НОВИЧОК...

Контр-Атака - игра с бесконечными возможностями. Начните с основ и разберитесь со сложностями, когда ознакомитесь с правилами. Если играете в первый раз, следуйте советам:

- **ДЕРЖИТЕ КРАТКОЕ РУКОВОДСТВО ПОД РУКОЙ** 
- **ОСТАВЬТЕ ПЕСОЧНЫЙ ТАЙМЕР ДО ВТОРОГО ТАЙМА**
- **СЛЕДУЙТЕ ОСНОВНЫМ ПРАВИЛАМ - ОСТАВЬТЕ ПРОДВИНУТЫЕ ДО СЛЕДУЮЩЕЙ ИГРЫ**
- **ДЛЯ СОВЕТОВ И ПОДСКАЗОК, ИЩИТЕ КУБОК** 
- **СЛЕДУЙТЕ ВСЕМ ОСТАЛЬНЫМ ПРАВИЛАМ!**



СТАРТ!

Перед началом игры расположите игроков на своей половине поля, каждый игрок в отдельную клетку. Вы можете расставить игроков, как захотите, но если нужно немного вдохновения, взгляните на расстановки в предыдущем разделе.

Теперь бросьте жребий, чтобы решить, кто начинает. Победивший игрок ставит одного игрока на центральную точку и кладет мяч на верхушку этого игрока. Атакующая команда может иметь любое количество игроков в центральном круге, соперник не может иметь ни одного.

Перед тем как начнется игра, оба игрока могут поменять стартовую расстановку игроков, как только все будет готово, атакующая команда начнет игру обычным пасом в любую точку поля.

ВАШИ ДЕЙСТВИЯ С МЯЧОМ

Когда вы владеете мячом, у вас есть несколько вариантов действий. Взгляните на таблицу, чтобы понять что вы можете делать дальше.

**ЕСЛИ ВАШЕ ПОСЛЕДНЕЕ
ДЕЙСТВИЕ БЫЛО ОДНО
ИЗ ЭТИХ...**



**ВАШЕ СЛЕДУЮЩЕЕ
ДЕЙСТВИЕ МОЖЕТ
БЫТЬ ОДНО ИЗ ЭТИХ...**



	Фаза Движения	Обычный пас	Пас в одно касание	Навес	Длинный пас	игра головой	неожиданные удары	Удар
успешный отбор	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✗
Фаза Движения	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✗	✓
Обычный пас	✓	✗	✓	✗	✗	✗	✓	✗
Пас в одно касание	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✗
Навес	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✗
Длинный пас	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
игра головой	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✓	✗
Блокировка	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✓	✗

ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

Фаза движения представляет собой мгновения на футбольном поле. Атакующий игрок может начать Фазу Движения после любого действия кроме навеса. После одной Фазы Движения может следовать и следующая, при желании игрока.

Скорость(Рассе) каждого игрока определяет сколько клеток он может пройти в Фазу Движения, например, игрок со скоростью 6 может пройти до 6 клеток. **Игроки не могут двигаться через своих или игроков соперника.**

Во время фазы движения, следуйте порядку 4-5-2:

- ШАГ 1** Атакующий тренер перемещает 4 игроков
- ШАГ 2** Обороняющийся тренер перемещает 5 игроков
- ШАГ 3** Атакующий тренер перемещает 2 новых игроков, на расстояние до 2 клеток.

Во время Фазы Движения, если игрок с мячом пройдет через Зону Влияния соперника, защитник сможет отобрать мяч, при условии что выбросит 6 на кубике. Защитник имеет только 1 шанс отобрать мяч за одну Фазу Движения.



ТЕРЯЕТЕ ВРЕМЯ? УСКОРЬТЕ ИГРУ, ИСПОЛЬЗУЯ ПЕСОЧНЫЙ ТАЙМЕР. ЕСЛИ СОПЕРНИК НЕ ПЕРЕМЕСТИТ СВОИХ ИГРОКОВ ЗА 60 СЕКУНД, ЕГО ХОД ЗАКОНЧИТСЯ.

ПАСЫ

Используйте дистанционную линейку, чтобы определить расстояние паса. Отметки на линейке показывают как далеко можно отдать пас. Держите линейку над игроком с мячом и направляйте ее туда, куда хотите отдать пас.

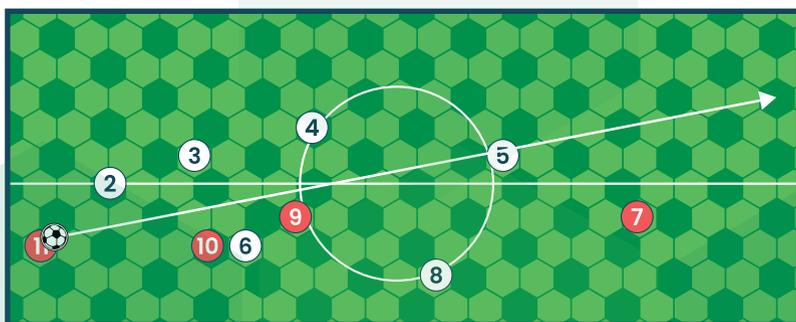
Существует 3 вида пасов в Основных Правилах:

ОБЫЧНЫЙ ПАС

Обычный пас идет по земле. Пас не может проходить сквозь соперника (смотри Зону Влияния). Если траектория паса проходит в одной клетке от соперника, защитник может перехватить пас, выбросив 6 на кубике.

ДЛИННЫЙ ПАС

Длинный пас может идти в любую точку поля, но он не может приземляться ближе чем в 6 клетках от игрока своей команды. Продолжайте игру Фазой Движения. Атакующая команда движется первой. Однако если оппонент находится в Зоне Влияния пасующего и пересекает траекторию длинного паса, пас не возможен.



Красный 11 выполняет длинный пас на противоположный край поля. Мяч не может приземлиться в 5 клетках от партнера по команде. Красные ходят первыми в соединяющей за пасом Фазе Движения. Красный 7 доберется до мяча раньше Белого 5, но это может занять 2 Фазы Движения.

НАВЕС

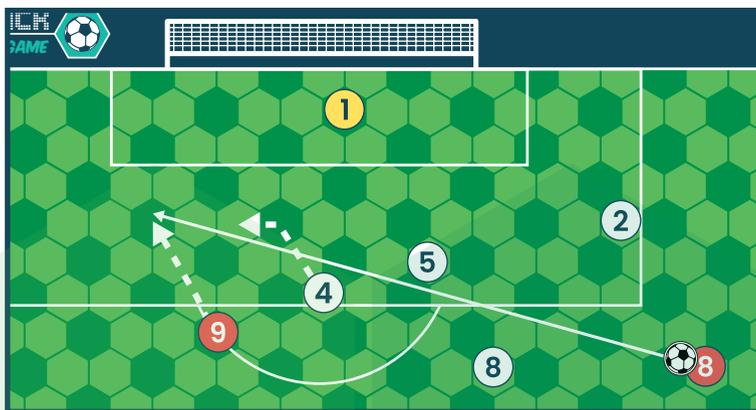
Используя дистанционную линейку выберите куда пасовать. Поставьте мяч на нужную клетку. Если соперник находится в Зоне Влияния пасующего и пересекает траекторию паса, навес не возможен.

После навеса, каждая команда может передвинуть 1 игрока на расстояние до 3 клеток, чтобы подготовиться к верховой борьбе. Если навес пошел в штрафную, вратарь также получает возможность движения на 1 клетку.

Бросьте кубик и прибавьте показатель навеса (high pass). Сумма из 8 и более необходима для точного навеса.

Если навес точный, за мяч могут побороться все игроки в допустимой зоне (смотри Игра Головой).

Если навес неточный, мяч идет к ближайшему защитнику. Если вариант не один, мяч идет к защитнику, который ближе к воротам, и теперь он должен сыграть головой. Соперники могут побороться, если они в допустимой зоне.
(Смотри Игра Головой для подробностей)



Красный 8 делает навес в штрафную на Красного 9. Красный 9 двигается на 3 клетки после навеса. Белый 4 тоже двигается на 3 клетки. Белый 4 не может достичь Красного 9, но может побороться за верховой мяч со штрафом -1 к броску кубика. Красный 8 складывает бросок кубика и свой навес, результат равен 8+. Теперь Красный 9 и Белый 4 борются за верховой мяч.

ОТБОР И ДРИБЛИНГ

Отбор - это дуэль между защитником и нападающим. Отбор может быть осуществлен, если защитник входит в Зону Влияния соперника с мячом во время Фазы Движения.



- При ничье, оба игрока перебрасывают кубик.
- Если защитник выбрасывает 1, он фолит, если соперник не захочет продолжить игру.

Если счет нападающего больше чем защитника, отбор был неудачным. Атакующий игрок теперь может перейти на любую клетку вокруг защитника. Несколько защитников могут пытаться отобрать мяч в фазу движения, но только 1 раз.

Если счет защитника больше, отбор был удачным и владение мячом переходит. Игрок обороны может поменять местами защитника и нападающего соперника. Фаза Движения заканчивается и игра продолжается.

ЗАЩИТНИК НЕ ОБЯЗАН ДЕЛАТЬ ОТБОР. ВЫ МОЖЕТЕ ОСТАВИТЬ ЗАЩИТНИКА В ПОЗИЦИИ ЧТОБЫ БЛОКИРОВАТЬ ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ ПАСЫ И УДАРЫ. ЕСЛИ ВПОСЛЕДСТВИИ НАПАДАЮЩИЙ С МЯЧОМ ЗАЙДЕТ В ЗОНУ ВЛИЯНИЯ ЗАЩИТНИКА, ОН СМОЖЕТ ОТОБРАТЬ МЯЧ, ВЫБРОСИВ 6 НА КУБИКЕ. У КАЖДОГО ЗАЩИТНИКА ЕСТЬ ЛИШЬ ОДИН ШАНС НА ОТБОР ВО ВРЕМЯ КАЖДОЙ ФАЗЫ ДВИЖЕНИЯ.



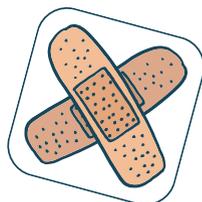
ФОЛ!

Если ваш оппонент выбросит 1 в попытке отобрать мяч, это приведет к нарушению. Теперь у вас есть 2 варианта: штрафной удар/пенальти или продолжить игру.

Даже если вы продолжите игру, вам все равно придется бросить кубик, чтобы проверить, не получил ли ваш игрок травму и вашему сопернику все равно придется проверить, не получил ли его игрок карточку. Если вы решите остановить игру для штрафного удара или пенальти, обратитесь к разделу Стандарты.

ПРОВЕРКА НА ТРАВМУ

Атакующий тренер бросает кубик, если результат больше или равен Травмоустойчивости (Resilience) его игрока, то он травмирован.

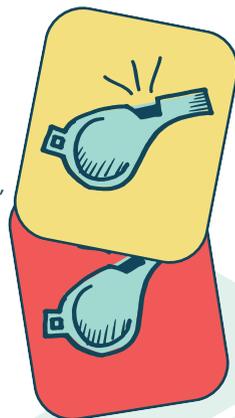


Скорость травмированного игрока уменьшена на 2 до конца матча. Положите жетон травмы на карточку этого игрока. Вы всегда можете заменить игрока, во время остановки игры.

ПРОВЕРКА НА КАРТОЧКУ

Бросьте кубик. Если результат больше или равен Терпимости (Leniency) судьи, игрок, нарушивший правила, получает желтую карточку!

Любой игрок, получивший вторую желтую карточку, моментально получает красную и уходит с поля без права на возврат. Команда этого игрока доигрывает матч в меньшинстве.



УДАРЫ

Вы будете использовать измерительную линейку, чтобы определить расстояние для удара. Все удары являются точными, но они могут быть заблокированы защитниками. (Смотри Блокировка Ударов)



Удар - это дуэль между бьющим и вратарем соперника.

- Удар из-за пределов штрафной получает **-1 к броску кубика**.
- Неожиданный удар получает **-1 к броску кубика**.
- Если удар нанесен из-за пределов штрафной, вратарь может передвинуться на 1 клетку, перед тем как сделать сейв.

ПОМНИТЕ...

- Максимальный штраф к броску -2.
- При условии ничьи оба игрока перебрасывают кубик.
- Если счет нападающего больше, он забил ГОЛ!

Если больше счет вратаря, бросьте кубик еще раз.

ОТБИТ НА УГЛОВОЙ



МЯЧ ПОЙМАН



Если мяч пойман, владение переходит команде вратаря. Перед тем как мяч будет введен вратарем, любой игрок в любой финальной трети поля можете переместиться на расстояние до 6 клеток, без учета скорости. Команда вратаря ходит первой.

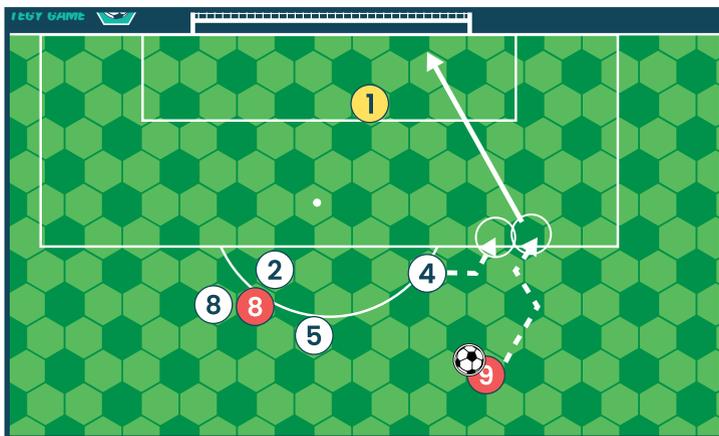
Вратарь теперь может продолжить игру выносом мяча в любую точку поля, кроме финальной трети соперника. Вынос всегда точен, но обе команды получают возможность переместить 1 игрока на расстояние до 3 клеток пока мяч летит в воздухе. Если защитник находится в зоне верховой борьбы (до 2 клеток) матч продолжается игрой головой. Если ни один защитник не может вступить в борьбу, атакующая команда может продолжить игру Фазой Движения или игрой головой.

НЕОЖИДАННЫЕ УДАРЫ

Неожиданные удары жертвуют точность ради элемента неожиданности. Они могут быть нанесены:

- Во время Фазы Движения, если игрок заведет мяч в штрафную площадь соперника.
- Моментально после паса, не важно в штрафной это или нет.

Применяются все те же правила ударов, только игрок получает **-1 к броску кубика**. В момент прямо до неожиданного удара 1 защитник может передвинуться на 2 клетки в попытке заблокировать удар (Смотри Блокировка Ударов).



Красный 9 вбегает в штрафную, избегая Зону Влияния Белого 4, так как Красный 9 уже в штрафной он может нанести неожиданный удар. Белые могут переместить 1 любого игрока на 2 клетки до удара, чтобы заблокировать его.

БЛОКИРОВКА УДАРОВ

Если защитник находится на траектории удара или в одной клетке от нее, он может попытаться его заблокировать.

- Если мяч летит прямо в игрока, ему нужно выбросить 5 или 6 на кубике, чтобы заблокировать удар.
- Если мяч летит в 1 одной клетке от защитника, ему нужно выбросить 6 на кубике, для успешной блокировки удара.

Незаблокированный удар продолжает лететь по своей траектории, после успешной же блокировки удара следует бросок кубика:



ОТБИТ В ВОРОТА! ВРАТАРЬ ДОЛЖЕН ВЫБРОСИТЬ 6, ДЛЯ СПАСЕНИЯ



ОТБИТ НА УГЛОВОЙ



ОТБИТ НА УГЛОВОЙ



ВЫБИТ НА БЛИЖАЙШЕГО СОПЕРНИКА

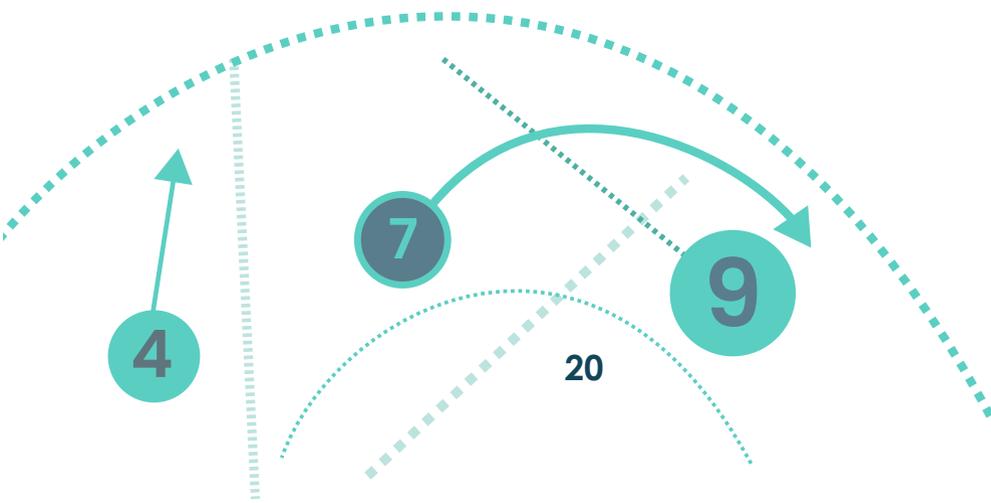


ВЫБИТ НА БЛИЖАЙШЕГО ПАРТНЕРА



МЯЧ ОСТАЕТСЯ В НОГАХ ЗАЩИТНИКА

Во всех случаях, когда возможна вариативность перехода мяча, он переходит к игроку, который ближе к воротам.

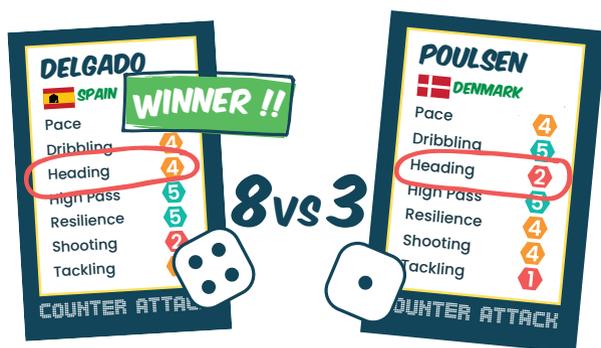


ИГРА ГОЛОВОЙ

Игра головой должна следовать за навесом или подачей углового в штрафную. Используйте дистанционную линейку, чтобы узнать дальность удара/паса головой. Любое количество игроков из любой команды может побороться за один верховой мяч. Это определяется только расстоянием до мяча.

- Игроки в 1 клетке от мяча могут за него побороться
- Игроки в 2 клетках от мяча могут за него побороться со штрафом **-1 к броску кубика.**

Вратари также могут побороться за верховой мяч по тем же правилам, используя атрибут Игра в Воздухе (Aerial Ability), если вратарь проиграет дуэль, нападающий забьет гол.



УДАРЫ ГОЛОВОЙ

Удары головой не могут быть заблокированы. После победы над защитником в верховой борьбе, нападающий может сделать удар, тогда вратарь пытается спасти ворота. Нападающий не перебрасывает кубик.

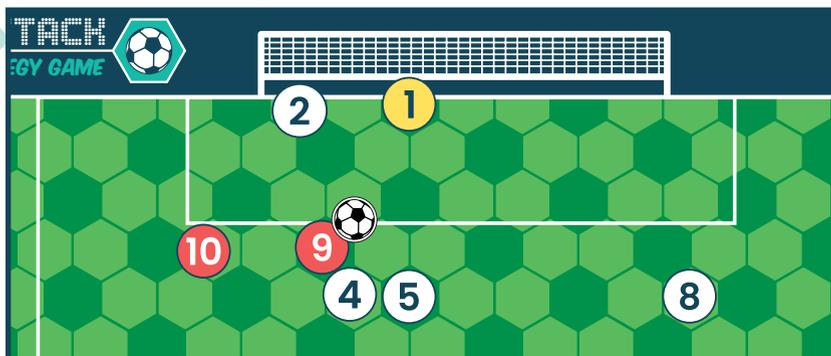
ПАСЫ ГОЛОВОЙ

Пасы головой не могут быть перехвачены. Не может идти 2 паса головой подряд.

Если защитник выиграл верховую борьбу, ему нужно вынести мяч. Используйте дистанционную линейку, чтобы выбрать направление. Мяч не может быть перехвачен. Команда становится атакующей.

ПОСЛЕ ИГРЫ ГОЛОВОЙ

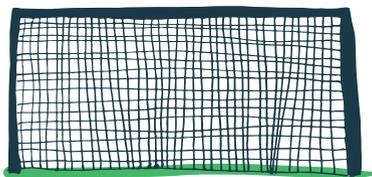
Игрок, участвовавший в верховой борьбе, не может принять участие в следующей Фазе Движения.



Успешный навес был сделан на Красного 9. Белый 4 может побороться с ним за мяч. Красный 10 и Белый 5 тоже могут, но они получают штраф -1 к броску кубика, потому что они в 2 клетках от мяча.

Белый 2 слишком далеко, чтобы бороться за навес. Если Красный нападающий выиграет верховую дуэль, вратарь соперника будет бросать кубик и складывать со своим Спасением (Saving). Нападающий не перебрасывает кубик. Если сумма нападающего больше, то он забивает ГОЛ!

3



THE GOALKEEPER

Как и любой другой игрок, ваш вратарь может перемещаться в Фазу Движения, вести мяч и пасовать. Но чаще вы будете использовать его для спасения ворот и перехвата навесов в штрафную.

ВЫБОР ПОЗИЦИИ

Ваш вратарь может прыгать на 3 клетки в любом направлении, но параллельно линии ворот во время попытки спасения. Будьте осторожны с позицией вратаря, или у вас возникнут проблемы.

БОРЬБА ЗА НАВЕС

Если соперник навешивает мяч в штрафную, ваш вратарь может попытаться забрать мяч. Если мяч находится в 1 клетке от вратаря, тогда можно начать верховую борьбу (Смотрите Игра Головой).

Если навес летит в 2 клетках от вратаря, он получает штраф -1 к броску кубика. Если нападающий выиграет дуэль, он забьет ГОЛ. Если вратарь побеждает, игра продолжается как если бы вратарь словил мяч (Смотрите Удары).

ПЕРЕХВАТ ПАСА

Ваш вратарь может перехватывать пас как и любой другой игрок. Если мяч летит в него, он сразу перехватывает пас. Если мяч летит в одной клетке от вратаря, выбросьте 5 или 6, чтобы сделать перехват.

ДРИБЛИНГ

Ваш вратарь может вести мяч как и любой игрок. Это не всегда рекомендуется, потому что если мяч отберут...ну что ж... удачи!

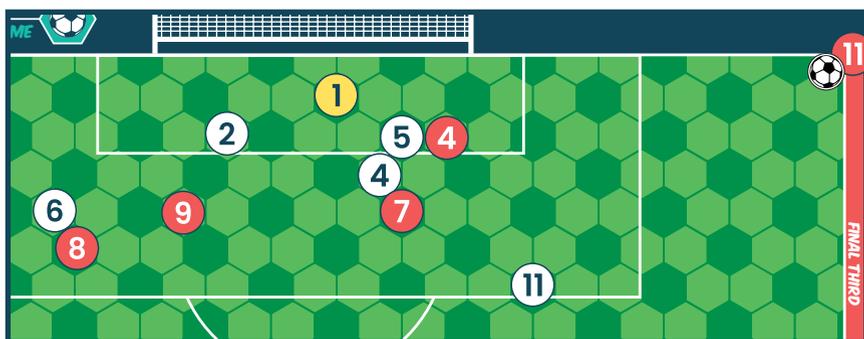
СТАНДАРТЫ

УГЛОВОЙ УДАР

Если был присужден угловой, выберите игрока для исполнения углового и поместите в угловую арку. Когда переставляете игроков для углового, выбирайте любое место на поле. Каждый тренер может переместить до 6 игроков. Атакующая команда ставит все 6 игроков первой.

Игра продолжается пасом. Атакующий игрок может сделать Навес или Обычный Пас. Навес может быть сделан в любую точку в штрафной. (Ограничений по расстоянию нет)

Угловые удары всегда точны. За навесом обязана следовать игра головой. Если вы предпочтете Обычный Пас, соблюдайте соответствующие такому пасу правила.



Это Угловой для Красных. Красные выбирают игрока для подачи углового и переставляют до 6 игроков. Затем Белые делают тоже самое.

В данном случае все Красные игроки плотно накрыты, но не Красный 9. Поэтому если навес пойдет на него, у Белого 2 будет штраф **-1 к броску кубика** во время борьбы в воздухе.

Если навес пойдет на Красного 4, Белые 5 и 4 смогут побороться за мяч, но у Белого 4 будет штраф **-1 к броску кубика**, потому что находится в 2 клетках от Красного 4.



ВАМ НЕ НАДО ДВИГАТЬ ВСЕ 6 ИГРОКОВ!

ШТРАФНОЙ ИЛИ ПЕНАЛЬТИ,

Если нарушение произошло на клетке, которая находится и в штрафной и за ее пределами одновременно, оно всегда рассматривается как нарушение в штрафной, то есть это пенальти.

ПЕНАЛЬТИ

Если нарушение произошло в штрафной площади соперника, вы получаете право пробить пенальти или продолжить игру. Обе команды могут переставить всех игроков. В штрафной во время удара, могут находиться только 2 игрока: исполнитель пенальти и вратарь соперника.

Пенальти - это дуэль между нападающим и вратарем. Вратарю нужна сумма хотя бы на 2 больше, чем у соперника, чтобы отбить удар.



ШТРАФНОЙ УДАР

Если было совершено нарушение (бросок кубика = 1 при попытке отбора) за пределами штрафной, присуждается штрафной удар.

Атакующий тренер выбирает игрока для исполнения стандарта и ставит его в точку нарушения. Положите мяч на этого игрока. Оба тренера переставляют игроков по тем же правилам, что и при угловом.

Между мячом и любым защитником должно быть как минимум 2 клетки. Атакующая команда может ударить или отдать пас. Если атакующий игрок выбирает удар (проверьте возможен ли он по расстоянию), сложите его удар (shooting) с броском кубика, чтобы определить точность удара:

- Если сумма больше или равна 9, удар точен, ни один защитник не может его заблокировать. Но вратарь может попытаться его отбить (Смотрите Спасения).
- Если сумма меньше 9, любой защитник на пути мяча может его заблокировать (Смотрите Блокировка Ударов).

ПОМНИТЕ...

Если ваша сумма меньше 9, вы все равно можете забить!

ОФСАЙД

Вы можете быть в офсайде в Контратаке! Если игрок попадает в офсайд, команде соперника присуждается штрафной на месте этого игрока.

ЗАМЕНЫ

Вы можете делать замены во время углового, штрафного, пенальти или после забитого мяча. Замененный игрок не может вновь появиться на поле. Игрок, который выходит на замену, берет номера игрока, который уходит с поля.

ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА

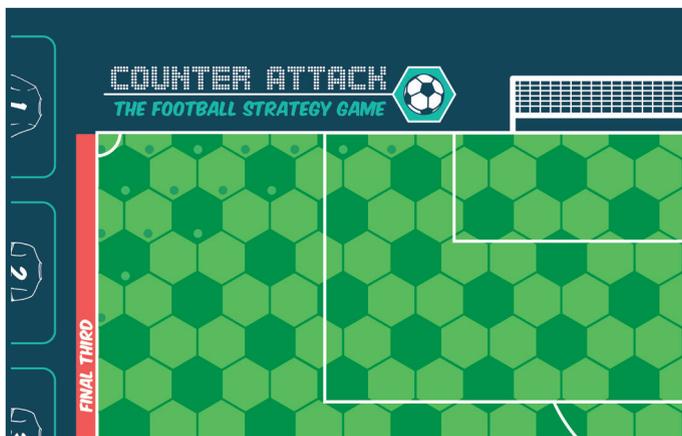
**ВЫ ОСВОИЛИСЬ В ОСНОВАХ...
ПРИШЛО ВРЕМЯ ПЕРЕЙТИ НА
НОВЫЙ УРОВЕНЬ!**

**ЭТИ ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА
ПРИДУМАНЫ ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ
ДОБАВИТЬ ЕЩЕ БОЛЬШЕ ГЛУБИНЫ
В КОНТРАТАКУ. ПОПРОБУЙТЕ!**

2

РАЗЛИЧНЫЙ УГОЛ УДАРА

С некоторые ударных позиций тяжело забить из-за слишком острого угла. Удары с клеток, помеченных маленькими кружочками возможны, но вы получаете **-1 штраф к броску кубика**.



ПАС В ОДНО КАСАНИЕ

Пас в одно касание может быть сделан только сразу после обычного паса, такие пасы короткие. Можете использовать их для взлома крепкой обороны, но учтите, что защитник может сместиться и перехватить пас.

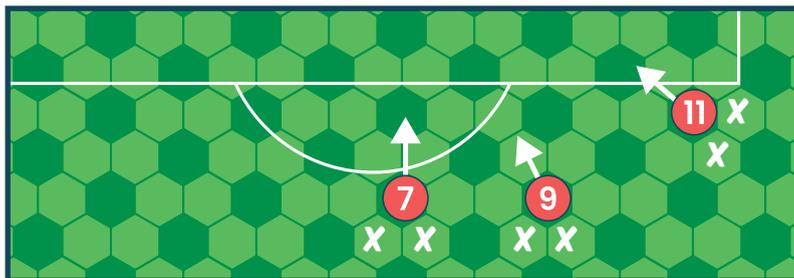
После паса в одно касание, оба тренера могут переместить по 1 игроку на 1 клетку, пока идет пас. Если защитник встанет на пути мяча, он должен выбросить 5 или 6 для перехвата. Если же он будет находиться в 1 клетке от траектории паса, то чтобы перехватить этот пас ему нужно выбросить на кубике 6.

УГЛОВЫЕ УДАРЫ

В продвинутых правилах подачи с углового не всегда точны. Навес все еще может быть сделан в любую точку штрафной, но вы должны следовать обычным правилам точности навеса.

ПОДКАТ СЗАДИ

Если защитник пытается отобрать мяч из-за спины соперника, то при броске кубика = 1 или 2, он совершит фол. Считайте, что игрок соперника направлен лицом к центру ваших ворот. Получаются 2 клетки, рассматриваемые как "сзади".



Белые крестики отмечают клетки "сзади" красных игроков. Красные атакуют в ворота наверху. Белые стрелки показывают, куда смотрят игроки.

ПОСЛЕДНИЙ РЫВОК

Во время Фазы Движения ваш игрок может немного напрячься, чтобы сдвинуться на 1 клетку дальше своей скорости. Однако это действие имеет повышенный риск травмы. Бросьте кубик, если значение равно 1, 2 или 3, игрок травмирован. Положите на его карточку жетон травмы. Он доигрывает матч с уменьшенной на 2 скоростью. Травмированные игроки не могут делать Последний Рывок.



ДОП. ВРЕМЯ

4

**ЕСЛИ ВЫ ХОТИТЕ УСТРОИТЬ
ТУРНИР ПО КОНТРАТАКЕ, ЭТОТ
РАЗДЕЛ ДАСТ ВАМ НЕСКОЛЬКО
СОВЕТОВ, КАК ЭТО СДЕЛАТЬ.**

**В КОНТРАТАКУ ТАКЖЕ МОЖНО
ИГРАТЬ БЫСТРЫМИ РАУНДАМИ.
ЧИТАЙТЕ КАК!**

9

ОРГАНИЗАЦИЯ ЛИГИ

Что ж, вы считаете, что освоили тактику игры? Так почему бы не попробовать организовать лигу с другими фанатами Контратаки. Вот несколько советов, как это сделать:

СОСТАВЫ

Пусть каждый тренер соберет уникальный состав из 16 игроков. Играйте этим составом все матчи. Если вы нуждаетесь в дополнительных игроках, посетите наш сайт **counterattack.com** для расширений и скачиваемых опций.

ПЕРЕНОСИТЕ ТРАВМЫ МЕЖДУ МАТЧАМИ

Для каждого травмированного игрока бросайте кубик: бросок в 1-4 означает пропуск соответствующего количества матчей, бросок в 5-6 же означает полную готовность игрока к следующему матчу.

Также и желтые или красные карточки переносятся между матчами. Получив 3 желтых карточки, игрок автоматически пропускает следующий матч. Получив красную в одном матче, игрок точно пропускает следующий.

ТРАНСФЕРНЫЙ РЫНОК

Сделайте неиспользованных игроков доступными на трансферном рынке для любого участвующего тренера. Установите цены на этих игроков и выберите валюту, основывающуюся на очках за матчи лиги.

СТРУКТУРА ЛИГИ/ТУРНИРА

Согласуйте рабочую структуру вашим лигам/турнирам. Будете ли вы играть дважды (дома и в гостях), будет ли это 6-месячное соревнование или 48-часовой марфон игр и другое.

ДОМАШНИЕ И ГОСТЕВЫЕ ИГРЫ

Смоделируйте "домашнее преимущество", дав игроку играющему дома 6 очков для распределения на временный бонус к атрибутам своих игроков. Следите за тем, чтобы атрибут не был больше 6.

БЫСТРЫЕ РАУНДЫ

Мы придумали несколько коротких сценариев для игры в Контратаку. Попробуйте их и не забудьте поделиться мнением на нашем сайте counterattackgame.com!

ВМЕНЬШИНСТВЕ 30 МИНУТ

Ваш соперник ведет 2-0, до конца игры осталось 30 минут, но у соперника только что удалились 2 игрока. Уберите 2 случайных игрока из команды соперника. Команда с 11 игроками начинают игру разводом с центра поля. Расставьте игроков на любые позиции. Сможет ли ваш соперник удержать счет, или вы успеете отыграться?

ГОСТЕВОЙ ГОЛ 45МИНУТ

Перерыв в ответном матче большого Европейского турнира и вы проигрываете 1:0 и имеете 1:0 в общем счете. У вас осталось 45 минут, чтобы выгрызть ничью. Вы играете в гостях, значит при счете 1:1 вы пройдете дальше по правилу гостевого гола. Будет ли ваш соперник осторожничать, удерживая счет или пойдет в атаку за вторым голом, бросите ли вы осторожность в поисках гола?

ЗАЩИТА ПРОТИВ АТАКИ 30МИНУТ

В этом классическом тренировочном сценарии атакующая команда имеет 7 игроков, а защищающаяся 5 + вратаря. Выберите игроков и начните с мячом у нападающих. Нападающие пытаются забить как можно больше голов за 30 минут, а защитникам нужно выбить мяч за центр поля. После выноса начинайте разводом с центра поля командой нападающих.

ЛУЧШИЕ ПРОТИВ ХУДШИХ 2 ЧАСА

Вручную выберите команду лучших игроков и худших. Пусть один тренер играет лучшими, а другой худшими на протяжении 60 минут. Затем поменяйтесь. Играйте с правилом гостевого гола (команда Лучших играет дома).

ВЕЛИЧАЙШАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ:

...ПОМОГАВШИМ НА KICKSTARTER

Без вашей финансовой поддержки, Контратака никогда бы не зашла так далеко.

...ПОДПИСЧИКАМ В TWITTER, FACEBOOK & INSTAGRAM

Мы также хотим выразить благодарность людям, поддерживавшим нас в сети. Ваши лайки, комментарии, ретвиты и другое помогли миру игры разойтись по всей планете!

...НАШИМ ДРУЗЬЯМ

Ваш энтузиазм к игре был просто непоколебим... даже у тех, кто не любит футбол! Специальное упоминание: Родди МакНалти, Луис Петеркин, Адам Гилберт, Эндрю Робби, Марко Мелони, Марк Тэйлор и Алан Мил.

Мы также благодарны Трэвору Спэнсу из Teviot Print Shop - спасибо за все! Мы также хотим сказать спасибо Андреасу Нилину за то, что дал нам возможность использовать его шрифт, Ozone.

...НАШЕЙ СЕМЬЕ

Нашим детям: спасибо, что терперли нас, подолгу сидящими у экранов компьютера, а потом играли вместе с нами!

Нашим братьям и сестрам, мамам и папам: спасибо, что так поддерживали наш проект, приятно осознать, что вы с нами!

Наконец, мы должны поблагодарить друг друга... Мы сделали это!!!

Ваши
Рэйчел и Колин

COUNTER ATTACK

THE FOOTBALL STRATEGY GAME





COUNTER ATTACK © WEBSTAR GAMES 2019