



COUNTER ATTACK

THE FOOTBALL STRATEGY GAME

PRAVILA IGRE

COUNTER ATTACK



THE FOOTBALL STRATEGY GAME

ŠTA JE UNUTAR PAKOVANJA?

- Uputstvo za igru
- 2 Quick Play vodiča
- 1 teren
- 46 kartica fudbalera
- 4 kartice sudija
- 22 fudbalera
- 2 lopte
- 2 merača dužine
- 4 žuta kartona
- 4 crvena kartona
- 4 žetona sa povredom
- 2 kockice
- 2 peščana sata



**ZA UPUTSTVO, PREVODE KNJIGE PRAVILA
I KUPOVINU SPECIJALNIH DODATAKA,
MOLIMO VAS POSETITE:**

COUNTERATTACKGAME.COM



ctrattackgame

// DOBRODOŠLI NA NAJVEĆU UTAKMICU U SEZONI!

Samim pogledom na igrače u tunelu, možete reći da nervozni ulaze u ovaj meč, ali to nije ni čudo obzirom na ulog koji je u pitanju. Moraju dati sve od sebe kako bi ostvarili pobjedu večeras!

OVO JE COUNTER ATTACK... A TI SI FUDBALSKI TRENER.

Da li možeš izdržati pritisak izazvan svakim potezom na terenu? Da li će vaša taktika izdržati kada atmosfera postane vruća ili ćete se držati svoje taktike nastojavši da driblingom, pasom i šutevima stignete do slave?

Counter Attack je strateška igra za 2 igrača. Upoznavanje sa pravilima traje 30 minuta, ali vreme koje je potrebno da se njima potpuno ovlada je druga priča!

TRAJANJE IGRE

Početne pripreme traju oko 10 minuta. Da bi se utakmica odigrala uz sav svoj potencijal najbolje je igrati 2 poluvremena po 45 minuta – kao pravi fudbalski meč.

CILJ IGRE

Postoji samo jedna stvar koju treba učiniti da bi pobedili – postići više golova nego tvoj protivnik! A tu je još jedna stvar baš kao i u stvarnosti, ako je nerešeno mogu se igrati produžeci ili se izvoditi penali.

SADRŽAJ

POČNIMO

Vaš tim	1
Odabir tima	2
Iskorišćenje sposobnosti igrača	4
Timske formacije	5
Prostor delovanja	6
Teren / Merač dužine	7

OSNOVNA PRAVILA

Ako ste novi u igri...	9
Vaše mogućnosti sa loptom	10
Faza kretanja	11
Dodavanja	12
Start na loptu/Dribling	14
Faul!	16
Šut	17
Iznenadni šut	18
Blokiranje/odbijanje šuteva	19
Igra glavom	20
Golman	21
Prekidi	23

NAPREDNA PRAVILA

PRODUŽETAK

Kreiranje lige	27
Brzopotezne runde	31
Pratite rezultat	32
Velika zahvalnost	33

POČINCI

**U OVOM DELU UPOZNAJEMO VAS
SA IGRAČIMA, DELOVIMA IGRE I
POKAZUJEMO VAM NEKE TIMSKE
FORMACIJE.**

VAS TIM

Dobar fudbalski trener mora da shvata taktiku i strategiju, da ima sreće i da poseduje tim kvalitetnih igrača! Hajde da pogledamo koji će to igrači činiti vaš tim.

IGRAČI U POLJU



PACE

Brzina - Određuje koliko polja se igrač može pomeriti u fazi kretanja.

DRIBBLING & TACKLING

Dribling i start na loptu - Kada protivnik igra odbranu vaš zbirni dribling rezultat se suprostavlja njegovom zbirnom rezultatu odbrane.

HEADING

Igra glavom - Kada dva igrača ulaze u duel u vazduhu ili protiv golmana kada se pokuša šut glavom.

HIGH PASS

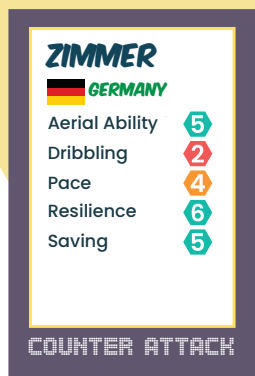
Centar šut - Potreban je zbirni rezultat (High pass + kockica) jednak ili veći od 8 da bi centar šut bio uspešan.

RESILIENCE

Otpornost na povrede - kada je vaš igrač fauliran, bacate kockicu. Ako je ona veća od atributa onda je vaš igrač povređen!

SHOOTING

Šut - Ako je vaš zbirni rezultat veći od golmanovog zbirnog rezultata onda ste postigli gol!



GOLMANI

AERIAL ABILITY

Visinske lopte – Kada je lopta u vazduhu i protivnik dobije duel postiže pogodak.

DRIBBLING

Dribling – Kada protivnik igra odbranu vaš zbirni dribling rezultat se suprostavlja njegovom zbirnom rezultatu odbrane.

PACE & RESILENCE

Brzina i otpornost na povrede kao kod igrača u polju.

SAVING

Odbrana – kada golman odbrani udarac igraču, baca se kockica da se odredi da li je golman uhvatio loptu ili odbio istu u korner.

SUDIJE

LENIENCY

Popustljivost – Rejting sudije odlučuje da li će igrač zaraditi karton prilikom faula.

Nakon faula, baca se kockica. Ako je broj na kockici jednak ili veći od rejtinga sudije igrač dobija karton u suprotnom ne!

ODABIR TIMA

U mnogim situacijam sabiraćete broj sa kockice i atribut vašeg igrača koji će kreirati zbirni rezultat.

Tim je sastavljen od 16 igrača: 1 golman, 10 igrača u polju i 5 izmena.

GOLMAN

Izaberite golmana i karticu stavite licem okrenutu ka tabli. Potom pustite protivnika da izabere golmana.

Igrači u polju

Promešajte karte i odvojite iz špila 4 igrača. Naizmenično sa protivnikom birate po jednog igrača. Prvo vi, pa protivnik, pa vi i na kraju protivnik uzima poslednju kartu. U sledećoj rundi protivnik bira prvi. Proces ponavljate dok ne izaberete po 15 igrača u polju.

Sada je vreme da se odluči kojih 11 igrača će činiti startnih 11, a koji će ostati na klupi za rezervne igrače. Odredite brojeve igračima i postavite igrače iz startne postave na obeležena mesta pored terena.

SUDIJA

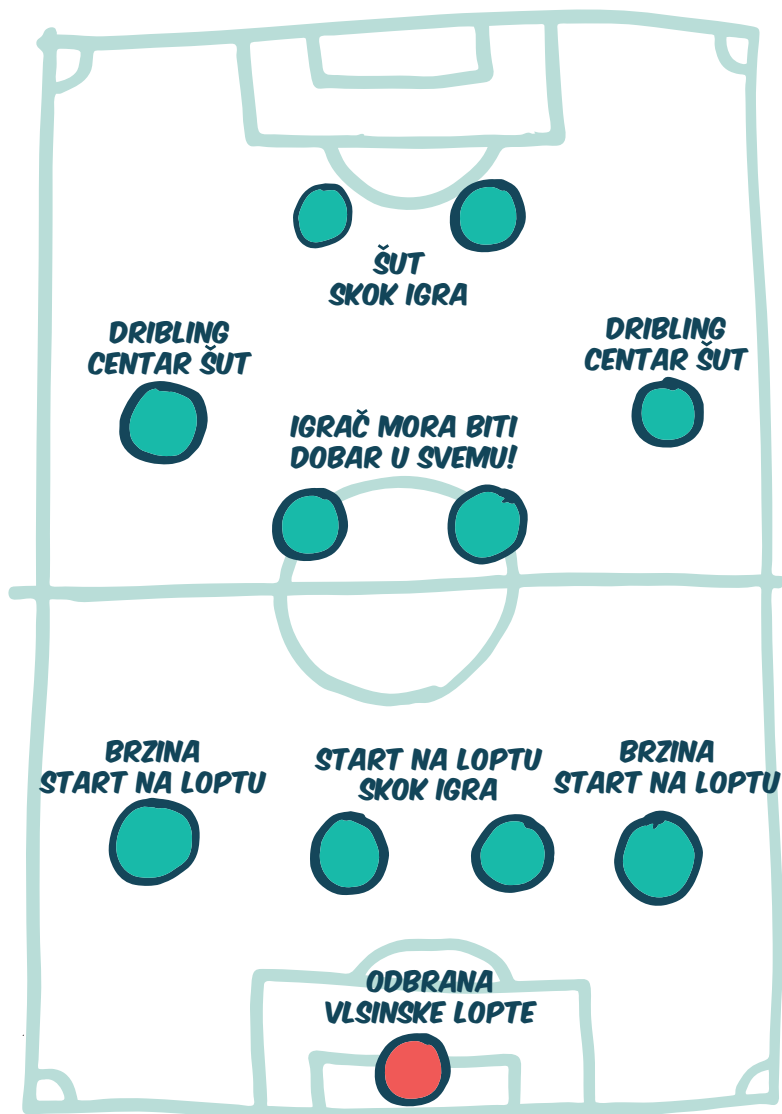
Nasumično odaberite jednu od sudijskih kartica i ostavite ga licem okrenutim ka gore pored terena.



Postavite vaše igrače po obodu terena. Za vreme faze kretanja, one igrače koji su se kretali pomerite na gore. Tako pratite koji se igrač kretao. Na kraju faze vratite ih na početno mesto.

ISKORIŠĆENJE SPOSOBNOSTI IGRACA

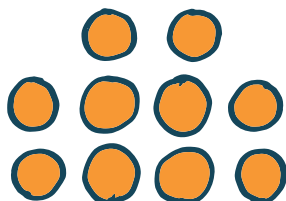
Gde postaviti igrača na terenu da bi se iskoristio maksimum njegovih sposobnosti? Pogledajte koja su dva top atributa potrebna za svaku poziciju.



TIMSKE FORMACIJE

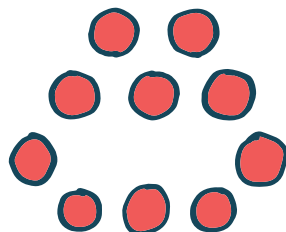
Timska formacija pokazuje koja je generalna pozicija vaših igrača. U Counter Attack-u, možete menjati pozicije i formacije igrača tokom meča.

Ako niste sigurni odakle početi pogledajte nekoliko klasičnih formacija sa svojim prednostima i manama!



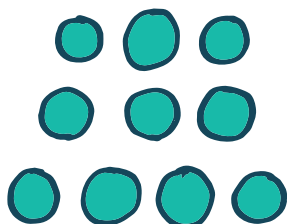
442

- + *jaki u svim linijama*
- *možete biti nadjačani u veznom redu*



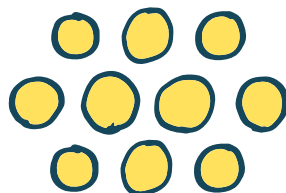
532

- + *puno igrača u defanzivi*
- *malo igrača po krilima*



433

- + *jaki u veznom redu*
- *nema igre po širini*

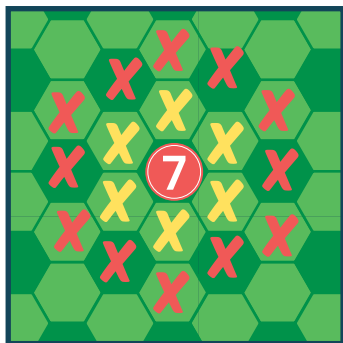


343

- + *puno igrača u napadu*
- *malo igrača po bokovima*

PROSTOR DELOVANJA

Svaki igrač u igri može da utiče na dešavanja na terenu u prostoru koji ga neposredno okružuje. Taj prostor nazivamo prostor delovanja. U ovom slučaju broj 7 je odbrambeni igrač.



7

Vaš igrač

- Nijedan igrač ne može proći ili završiti kretanje na njegovom polju.
- Običan pas je presečen ako prolazi kroz njegovo polje.
- Ako šut prolazi kroz njegovo polje potrebno je dobiti broj 5 ili 6 na kockici da bi se šut izblokirao.

X

6 okružujućih polja

- Ako napadač dribla u ovom polju potrebno je dobiti 6 da bi se uzela lopta.
- Ako pas prolazi kroz ovo polje potrebno je dobiti 6 da bi se presekla lopta.
- Ako protivnik pokušava da igra glavom, možete ući u duel i pokušati da uzmete loptu.
- Ako šut prolazi kroz ovo polje potrebno je dobiti 6 da bi se šut plokirao.

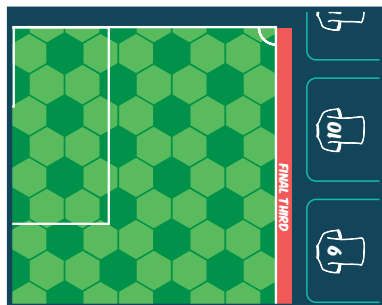
X

2 polja dalje

- Vaš igrač može da pokuša da dobije vazdušni duel ali sa umanjnjem dobijene vrednosti na kockici za 1.

TEREN

Teren se sastoji od stotine polja. Tokom igre pomeraćete igrače od polja do polja da bi dodali loptu, šutirali i na kraju postigli pogodak!



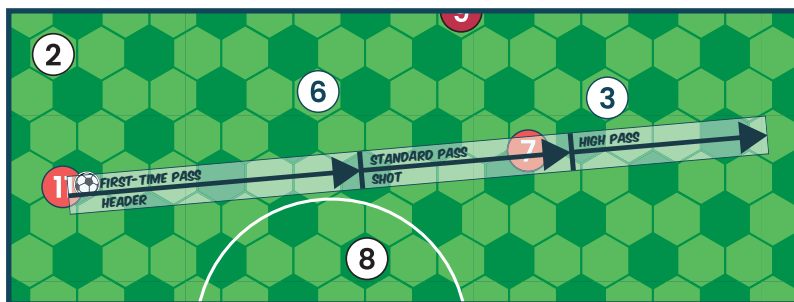
POSLEDNJA TREĆINA TERENA

Kada lopta dođe u ovaj deo terena, a kretanje prestane, svi igrači u suprotnoj trećini imaju pravo na kretanje i to svaki igrač po 6 polja. Prvo se kreću igrači napadačke ekipe.

MERAČ DUŽINE

Merač dužine pokazuje koliko možete daleko da dodate loptu, šutnete nogom ili glavom. Postavite merač direktno preko igrača koji ima posed..

Takođe se može koristiti pri odluci da li je ili nije vaš pas presečen ili šut izblokirao. O tome više pravilima o dodavanju i presecanju lopte.



Crveni 11 ima loptu i želi da je doda do Crvenog 7. Merač dužine nam govori da je standardni pas moguć. Takođe vidimo da lopta ne putuje preko nekog od belih igrača, tako da nije moguće preseći pas.

6

OSNOVNA PRAVILA

**FUDBAL JE PROSTA IGRA PA TAKO I
COUNTER ATTACK.**

**PROČITAJTE OVU SEKCIJU DA BI
STE SAZNALI KAKO DA DRIBLATE,
DODATE I ŠUTNETE LOPTU, A NA
KRAJU I POSTIGNETE GOL.**

10

2

8

AKO STE NOVI U IGRI...

Counter Attack je igra sa bezbrojem mogućnosti. Počnimo od prostih pa pređimo na složenija pravila kako budete više upoznali igru. Ako prvi put igrate igru sledite ovaj savet:

- *Držite quick play vodič blizu ruke.*
- *Sačuvajte peščani sat za drugo poluvreme.*



- *Držite se osnovnih pravila – napredna pravila koristite za neke naredne partije.*

- *Za savete pogledajte samo u ovaj pehar*



- *Koristite svako drugo pravilo!*



POČETAK!

Pre nego što igra počne, potrebno je da igrači i jednog i drugog tima budu na svojoj polovini na zasebnim poljima. Igrači mogu stajati kako vam je volja, ali ako želite neku inspiraciju po pitanju odabira formacije (pogledajte POČNIMO sekciju).

Sada, bacanjem novčića odlučujemo koji tim prvi igra. Igrač koji izvodi početni udarac stavlja se na centar sa loptom na vrhu njega. U centralnom krugu može biti više njegovih saigrača dok protivnika ne sme biti nijedan.

Pre početnog udarca treneri mogu pomeriti igrače po svojoj želji. Nakon toga igru počinje napadačka ekipa standardnim pasom bilo gde na terenu

VAŠE MOGUĆNOSTI SA LOPTOM

Kada imate posed, postoji puno stvari koje možete da uradite. Pogledajte u tabeli ispod koji potez može biti sledeći.

AKO JE VAŠ POSLEDNJI
POTEZ BIO JEDAN OD NJIH

...VAŠ SLEDECI POTEZ MOŽE
BITI JEDAN OD OVIH!

	Faza kretanja	Standardni pas	Pas na prvu loptu	Centar šut	Duga lopta	Udarac glavom	Iznenadni šut	šut
Uspešan start na loptu	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✗
Faza kretanja	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✗	✓
Standardni pas	✓	✗	✓	✗	✗	✗	✓	✗
Pas na prvu loptu	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✗
Centar šut	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✗
Duga lopta	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
Udarac glavom	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✓	✗
Odbijena lopta	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✓	✗

FAZA KRETANJA

Trener tima kmoji napada može početi fazu kretanja nakon svakog poteza osim nakon centar šuta. Jedna faza kretanja može biti praćena sledećom ako tako trener želi.

Atribut brzine svakog igrača određuje koliko taj igrač daleko može da ode u fazi kretanja. Na primer, igrač sa ocenom 6 za brzinu može se maksimalno pomeriti za 6 polja u fazi kretanja. Igrač ne može proći kroz protivničkog igrača ili saigrača.

Faza kretanja se odvija u sledećim koraćima gde je potrebno pratiti 4-5-2 sistem:

KORAK 1 Tim koji napada pomera 4 igrača

KORAK 2 Tim koji se brani pomera 5 igrača

KORAK 3 Tim koji napada pomera 2 nova igrača, najviše za po 2 polja svakog.

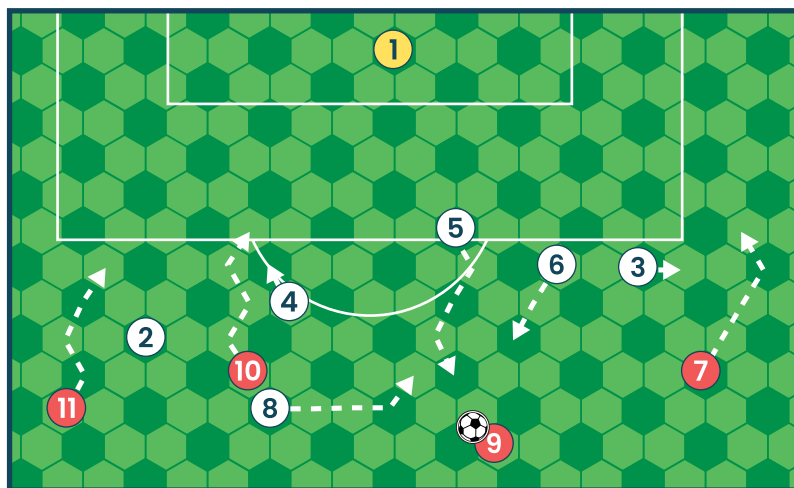
Tokom ove faze, ako se igrač sa posedom nalazi na samo jedno polje od protivničkog igrača moguće je da mu taj isti igrač oduzme loptu samo ako dobije 6. T oje moguće samo jednom u toku faze kretanja.



Igrate protiv nekog ko troši vreme? Ubrzajte igu koristeći pešćani sat, ako vaš protivnik ne pomeri igrača u roku od 60 sekundi, njegov krug se završava.

POTEZI TOKOM FAZE NAPADA

- Ne možete dodavati loptu tokom faze kretanja već morate sačekati da se ona završi. Ipak možete šutirati iznenada ako vaš igrač dribla unutar šesnaesterca.
- Ako se odbrambeni igrač nalazi na samo polje od igrača sa loptom može da pokuša start na loptu. Pauzirajte tajmer dok se ne napravi start.
- Ako protivnik oduzme loptu tokom faze kretanja, posed lopte se menja i faza kretanja se završava.



Crveni 9 ima posed. Crveni tim igra prvi.
Igrači 11, 10 i 7 se pomeraju i zavisnosti od svojih atributa.
Igrač 9 se pomera mada on još nije na slici.

Beli tim onda pomera igračke 8, 4, 5, 6 i 3. Tako da, Crveni 10 i 7 su sada u ofsajdu. Nijedan igrač nije blizu da startuje na Crvenog 9.

Sada tim koji napada pomera još 2 igrača za po 2 polja. Igrači koji se pomeraju sada ne smeju biti pomerani predhodno.

DODAVANJE

Koristite merač dužine da bi se odredila daljina dodavanja. Podeoci na meraču pokazuju koliko svaki pas može ići daleko. Držite merač iznad igrača koji ima posed i usmerite na deo terena koji želite.

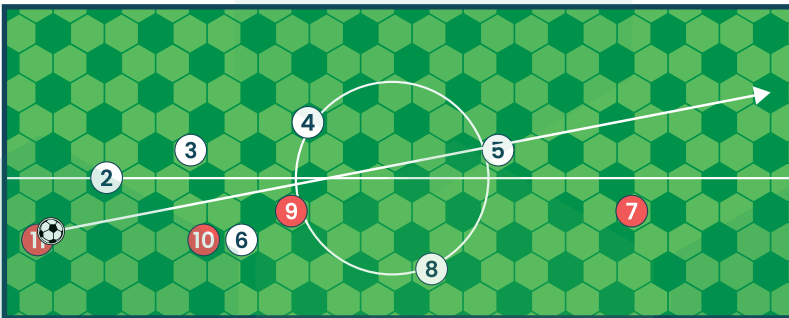
Postoji 3 vrste dodavanja u osnovnim pravilima:

STANDARDNO DODAVANJE

Standardi pas putuje po zemlji. Ne može proći kroz igrača (videti PROSTOR DELOVANJA) Ako prolazi pored protivnika za jedno polje on može preseći pas ako dobije broj 6.

DUGE LOPTE

Duga lopta može biti poslata na bilo koji deo terena, ali ne može da padne bliže od pet polja od vašeg igrača. Nastavlja se faza kretanja. Tim koji napada igra prvi. Ako se protivnički igrač nalazi pored igrača koji se sprema za pas i nalazi se u pravcu koji želite da dodate loptu, pas nije moguć.



Crveni 11 šalje dugu loptu na protivničku polovinu. Lopta ne može sleteti bliže od 5 polja od saigrača. Crveni tim prvi se pomera u fazi kretanja. Crveni 7 će stići do lopte pre nego Beli 5, ali će mu trebati 2 faze kretanja za to.

CENTAR ŠUT

Postavite merač u pravcu koji želite. Postavite loptu na to polje. Ako se protivnički igrač nalazi pored igrača koji se sprema za pas i nalazi se u pravcu koji želite da dodate loptu, pas nije moguć.

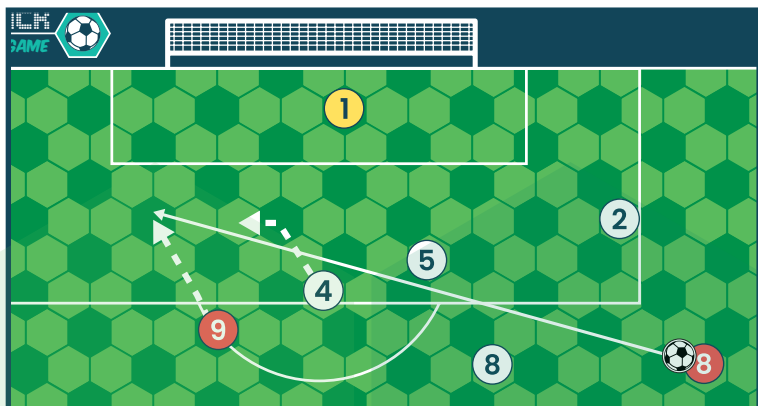
Nakon centar šuta oba tima mogu da pomere po jednog igrača za najviše 3 polja, tako da mogu da igraju glavom. Ako je centar šut u šesnaesteru i golman se može pomeriti za jedno polje.

Bacajte kockicu i broj dodajete na atribut centar šut vašeg igrača. Ako je zbir veći od 8 pas je uspešan.

Ako je centar šut uspešan, svi igrači u blizini se mogu boriti za loptu.

U suprotnom, lopta ide protivničkom igraču koji je najbliži lopti. Ako je njih više ide onom koji je najbliži голу i on mora igrati glavom. Protivnici koji su u blizini mogu se boriti za loptu.

(Pogledajte IGRU GLAVOM da naučite kako se vodi skok igra).



Crveni 8 želi da uputi centar šut za Crvenog 9. Crveni 9 se pomera 8 polja kada je lopta upućena. Beli 4 se takođe pomera za 3 polja. Beli 4 ipak ne može da dohvati do Crvenog 9, ali može ući u vazdušni duel sa umanjnjem od 1. Crveni 8 baca kockicu i kombinuje je sa atributom centar šuta. Ako je zbir 8+ onda je centar šut precizan i nastavlja se vazdušnim duelom.

START NA LOPTU I DRIBLING

Start na loptu je duel između odbrambenog igrača i napadača. Mo-
guć je ako je odbrambeni igrač na jedno polje od napadača u fazi
kretanja.



- Ako je zbir isti baca se kockica ponovo.
- Ako odbrana baci 1 napadač može nastaviti ili tražiti faul.

Ako je zbir napadača veći od zbira odbrane onda je start bio neus-
pešan. Napadač može dalje preći na sledeće polje. Više odbrambenih
igrača može startovati u svakoj fazi kretanja.

Ukoliko je zbir odbrane veći od zbira napadača onda je start uspešan
i posed se menja. Trener odbrane može zameniti poziciju 2 igrača.
Faza kretanja se završava i igra se nastavlja.

Odbrambeni igrač ne mora da startuje na loptu ako to ne želite.

Možete ga ostaviti da bi presekao pas ili šut .

*Ako napadač uđe u prostor delovanja odbrane, može pokušati da
uzme loptu*

tako što će dobiti broj 6 (broj 1 je faul).

*Odbrana može samo jednom pokušati da na ovaj način
dode do lopte u toku fazi kretanja.*



FAUL!

Ako protivnik dobije broj 1 pri startu na loptu onda je faul. Imate 2 izbora: Da izvedete slobodan udarac/penal ili da nastavite sa igrom.

Ako odlučite da nastavite sa igrom morate baciti kockicu da vidite da li se vaš igrač povredio. Takođe i protivnik baca kockicu da se vidi da li je dobio žuti karton. Ako se odlučite za slobodan udarac pogledajte sekciju PREKIDI.

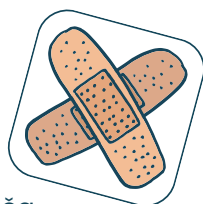
PROVERA DA LI JE IGRAČ POVREDEN

Bacate kockicu, ako je broj jednak ili veći od atributa otpornosti na povrede onda je igrač poređen.

Povređenom igraču se atribut brzina smanjuje za 2 do kraja meča.

Stavite žeton sa povredom na karticu povređenog igrača.

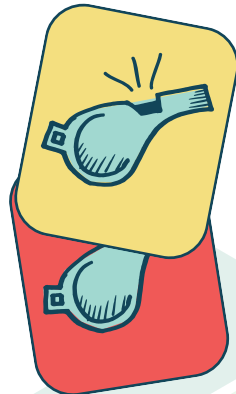
Igrača možete zameniti kada je prekid.



PROVERA DA LI JE KARTON

Bacate kockicu, ako je broj jednak ili veći od rejtinga sudije onda igrač dobija karton!

Ako je to igraču drugi žuti karton onda on napusta igru bez prava zamene.



ŠUT

Koristite merač dužine da vidite da li možete izvesti šut. Svi šutevi se smatraju preciznim, ali odbrana može blokirati loptu. (pogledati BLOKIRANJE/ODBIJANJE šuteva).



Šut je duel između igrača koji šutira i golmana:

- Šut izvan kaznenog prostora umanjuje broj na kockici za 1
- Iznenađni šut umanjuje broj na kockici za 1
- Ako se šut izvodi van kaznenog prostora, golman može da se pomeri za jedno polje pre pokušaja da odbrani.

UPAMTITE...

- Maksimalno umanjenje broja kockice je 2.
- Ako je zbir isti baca se kockica ponovo.
- Ako napadač ima veći zbir, postiže pogodak!

U suprotnom baca se kockica:

ODBIJENA LOPTA U KORNER



UHVAĆENA



Ako golman uhvati loptu posed se menja u korist golmanovog tima. Pre nego li golman ispuca loptu svi igrači u obe poslednj trećine terena su slobodni da se pomere po 6 polja. Igrači golmanovog tima se pomeraju prvi.

BLOKIRANJE/ODBIJANJE ŠUTEVA

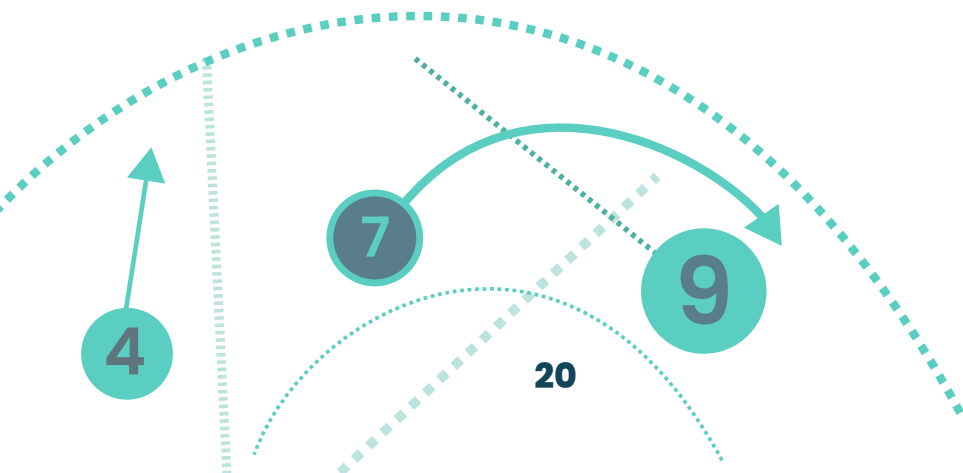
Ako je odbrambeni igrač na putanji lopte ili na udaljenosti od jednog polja od igrača sa loptom, on istu može pokušati da blokira ili da joj promeni pravac.

- Ako lopta putuje preko odbrambenog igrača, odbrana baca kockicu. Brojevima 5 ili 6 ostvaruje se blok.
- Ako lopta putuje na udaljenosti od 1 polja od odbrambenog igrača, odbrana baca kockicu. Brojem 6 ostvaruje se blok.

Ako šut nije izblokirao nastavlja svoju putanju.
Nakon uspešnog bloka, odbrana baca ponovo kockicu:

-  **LOPTA SE ODBIJA U GOL, GOLMAN MORA DA DOBIJE 6 DA BI ODBRANIO.**
-  **LOPTA SE ODBIJA U KORNER.**
-  **LOPTA SE ODBIJA U KORNER.**
-  **LOPTA SE ODBIJA NAJBЛИZEM IGRACU TIMA KOJI NAPADA.**
-  **LOPTA SE ODBIJA NAJBЛИZEM IGRACU TIMA KOJI SE BRANI.**
-  **LOPTA OSTAJE U NOGAMA ODBRAMBENOG IGRÁČA.**

U svim ovim slučajevima, ako je više igrača podjednako udaljeno od lopte, ona se odbija onom koji je najbliži голу.

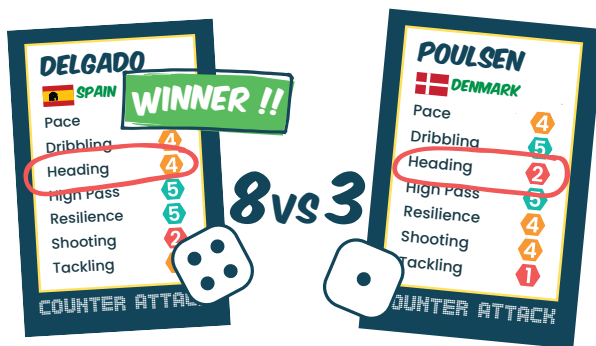


IGRA GLAVOM

Udarcu glavom mora da predhodi ili centar šut ili kornar kada je lopta poslata u kazneni prostor. Koristi se merač dužine da bi se odredilo koliko daleko lopta može otići posle udarca glavom. Ne postoji granica koliko igrača može učestvovati u vazdušnom duelu. Udaljenost od lopte utiče na to da li se igrač može boriti za nju ili ne.

- Igrač udaljen jedno polje od lopte može učestvovati u vazdušnom duelu.
- Igrač udaljen dva polja od lopte može učestvovati u vazdušnom duelu, ali mu se rezultat na kockici umanjuje za 1.

Golman takođe može da proba da preseče centar šut, ali ako izgubi duel napadač postiže pogodak.



Pokušaj da se glavom postigne gol

Pokušaj glavom ne može biti izblokirao ili presečen od strane odbrambenog igrača. Ako napadač pobedi u vazdušnom duelu golman baca kockicu da bi odbranio svoj gol. Napada; en baca ponovo.

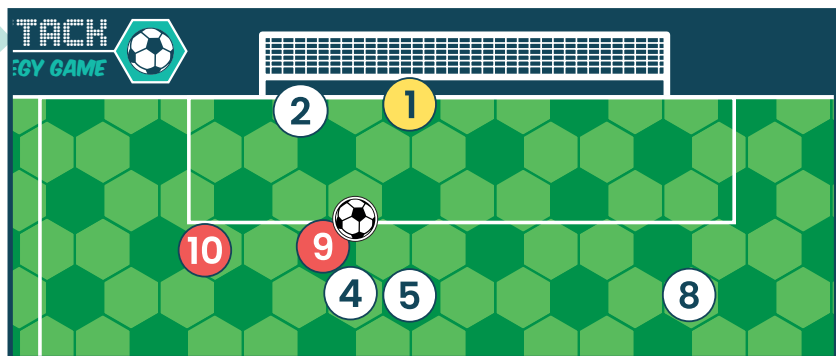
PAS GLAVOM

Pas glavom ne može biti presečen a ne može ni postojati 2 izastopna dodavanja glavom.

Ako odbrambeni igrač pobedi u vazdušnom duelu on ispucava loptu glavom. Meračem dužine se utvrđuje koliko ta lopta može da ode daleko. Nije je moguće preseći. Odbrambeni tim postaje tim koji napada.

MOGUĆNOSTI NAKON IGRE GLAVOM

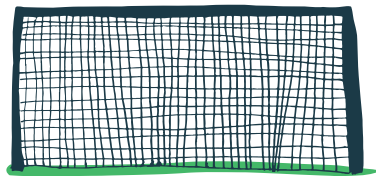
Igrači koji učestvuju u vazdušnom duelu ne mogu se kretati u predstojećoj fazi kretanja.



Izveden je uspešan centar šut na Crvenog 9. Beli 4 može da uđe u vazdučni duel. Takođe Beli 5 i Crveni 10 mogu da uđu u duel, ali im se rezultat na kockici umanjuje za 1 jer su udaljeni 2 polja od lopte, dok je Beli 2 isuviše daleko.

Ako napadač (Crveni) dobije duel, golman baca kockicu i dodaje broj na svoj atribut odbrane. Napadač ne baca kockicu. Ako napadač ima veći zbir od golmanovog, postiže pogodak.

3



GOLMAN

Baš kao i svaki drugi igrač i golman se može kretati u fazi kretanja, driblati i dodavati. Ipak ćete golmana koristiti uglavnom za presretnje centar šuteva i naravno za odbranu gola.

POSTAVLJANJE RADI ODBRANE

Golman može da napravi paradu 3 polja dugu paralelnu sa gol linijom i tako pokuša da odbrani šut. Ako lopta ide na udaljenosti od 4 polja golman je nemoćan.

POSTAVLJANJE KOD CENTAR ŠUTEVA

Ako vaš protivnik centrira u kazneni prostor, vaš golman može ući u vazdušni duel u pokušaju da uhvati loptu. Ako je lopta upućena na 1 polje udaljenosti od golmana on ulazi u duel sa napadačem. (pogledajte IGRA GLAVOM).

Ako je lopta upućena na 2 polja udaljenosti od golmana on ulazi u duel sa napadačem ali mu se rezultat na kockici smanjuje za 1. Ako izgubi golma duel gol j epostignut, a ako dobije igra se nastavlja ko da je golman odbranio šut. (pogledajte ŠUT).

PRESEČEN PAS

Golman može preseći pas baš kao i drugi igrači. Ako lopta ide preko njega automatski golman hvata loptu. One koje idu na udaljenosti od 1 polja može preseći ako dobije na kocki brojeve 5 ili 6.

DRIBLING

Golman može driblati kao i drugi igrači mada to nije najpametnije. Ako na njega startuje protivnički igrač.. pa.. srećno sa tim!

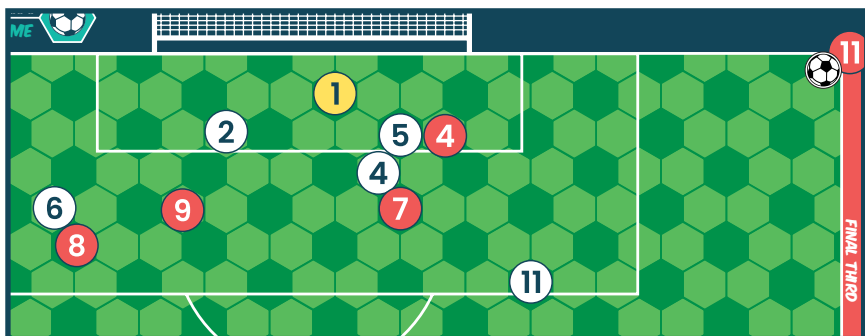
PREKIDI

KORNERI

Ako je dosužen korner, izaberite igrača koji će ga izvesti i stavite ga sa loptom u obeleženi prostor u uglu. Pre kornera se postavljaju igrači. Svaki trener ima pravo da pomeri 6 igrača. Trener tima koji napada prvi pomera igrače.

Igra se nastavlja dodavanjem. Ono može biti centar šut ili kratko dodavanje. Centar šut može biti upućen na bilo koje polje kaznenog prostora, nema restrikcije što se tiče daljine pasa.

Korneri se smatraju uvek preciznim. Nakon centar šuta sledi igra glavom, dok se nakon kratkog dodavanja primenjuju pravila kao inače pri dodavanju.



Korner je za Crveni tim. Odabira se igrač koji izvodi korner i razmešta se 6 igrača. Nakon toga Beli tim postavlja igrače.

U ovom primeru, svi crveni igrači su markirani u kaznenom prostoru osim Crvenog 9. Da li poslati loptu njemu, tako da će jedino Beli 2 moći da mu se suprostavi sa umanjnjem pri bacanju kockice za 1 jer se nalazi na 2 polja udaljenosti.

Ako bi lopta išla na Crveni 4, oba protivnička igrača Beli 4 i Beli 5 bi mogli da učestvuju u duelu. Beli 4 bi imao umanjnje kockice za 1 jer je udaljen 2 polja od lopte.



NE MORATE POMERATI SVIH 6 IGRACA

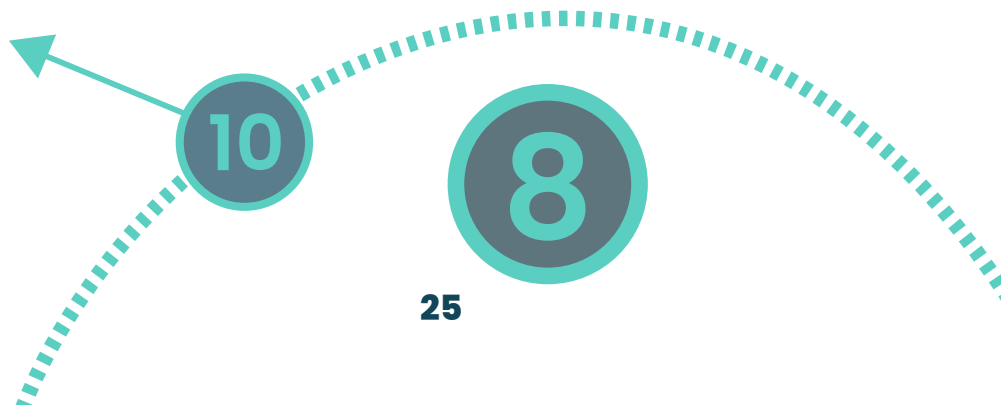
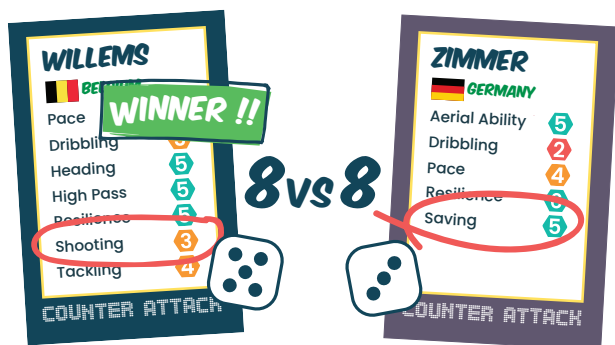
DA LI JE SLOBODAN UDARAC ILI PENAL?

Ako je faul napravljen na polju koje kroz koje prolazi linija kaznenog prostora uvek se smatra da je prekršaj napravljen unutar.

PENAL

Ako je prekršaj unutar kaznenog prostora, onda se odabira igrač koji će izvesti najstrožiju kaznu. Uz penal, oba tima mogu pomeriti sve svoje igrače kako žele. Samo 2 igrača mogu biti unutar kaznenog prostora prilikom izvođenja penala (golman i izvođač), a svi ostali van.

Penal je duel izvođača (šut i broj na kockici) i golmana (odbrana i broj na kockici) u kojem golman mora ostvariti zbir bar za 2 veći od igračevog kako bi odbranio šut.



SLOBODAN UDARAC

Ako je faul van kaznenog prostora načinjen (dobijen broj 1 na kockici prilikom pokušaja starta na loptu) onda se smatra da je to slobodan udarac.

Tim koji napada odabira igrača koji izvodi prekid postavljajući ga sa loptom na polje gde je načinjen faul. Oba trenera pomeraju igrače bač ako i kod izvođenja kornera.

Mora postojati razmak od bar 2 polja između odbrambenog igrača i lopte.

Možete se odlučiti na dodavanje ili direktan šut na gol. Ako se odlučite na šut, meračem dužine se određuje da li je to moguće, a nakon toga se zbirom broja na kockici i igračevog atributa šuta određuje uspešnost pokušaja:

- Ako je zbir jednak ili veći od 9 računa se šut u metu koji se ne može blokirati, a golman može pokušati da odbrani. (pogledajte ŠUT).
- Ako je zbir manji od 9 odbrambeni igrač može pokušati da izblokira loptu. (pogledati BLOKIRANJE/ODBIJANJE ŠUTEVA)

UPAMTITE..

Iako ne dobijete zbir veći od 9 možete postići pogodak!

OFSAJD

Možete biti uhvaćeni u ofsajdu u Counter Attack-u. Ako je igrač uhvaćen u ofsajdu igra se nastavlja slobodnim udarcem za protivničku ekipu sa mesta gde je bio ofsajd.

IZMENE

Trener može izvršiti izmenu u vreme kornera, slobodnog udarca, penala ili nakog postignutog gola. Igrač koji je jednom izašao iz igre ne može se vratiti. Igrač koji ulazi u igru uzima broj igrača koji je izašao sa terena.

NAPREDNA PRAVILA

**OVLADALI STE OSNOVAMA...
SADA JE RED DA NAPREDUJEMO!**

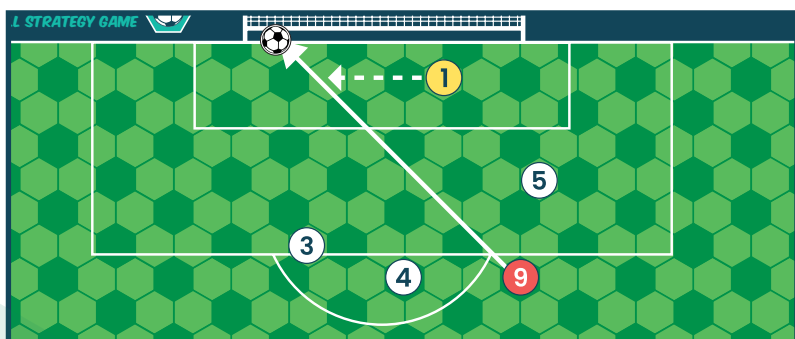
**NAPREDNA PRAVILA SU KREIRANA
DA BI UNELA VIŠE DUBINE U SAMOJ
COUNER ATTACK IGRI.
ZATO IM DAJTE ŠANSU.**

NEPRECIZNI ŠUTEVI

Kada prilikom šuta dobijete broj 1 na kockici, šut je neprecizan. Ipak, šut može i da se obbiye o nekog protivnika. Ako nema prepreka na putu, lopta će završiti u gol autu. Oba tima pomeraju svoje igrače kako žele ako golman uhvati loptu. **Ako je napadački zbir jednak golmanovom obrambenom zbiru, napadač je u prednosti.**

GOLMANOVE ODBRAMBENE MOGUĆNOSTI

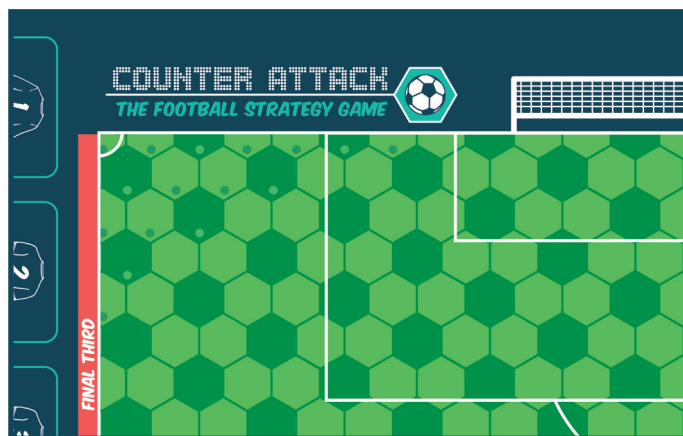
U osnovnim pravilima golman može da dohvati maksimalno 3 polja. Ovda je slično, sa tim što ako želi da dohvati treće polje zbir mu se umanjuje za 1.



Crveni 9 je uputio šutu sami ugao gola. Golman može da pokuša da odbrani, ali mu se zbir odbrane smanjuje za 1.

ŠUTEVI IZ MRTVOG UGLA

Iz određenih pozicija je teško postići pogodak zbog ugla. Pokušaj šuta iz polja koja su obeležena malim krugom povlače i umanjeње zbira od 1 prilikom šuta.



DODAVANJE NA PRVU

Pas na prvu može biti izveden nakon standardnog dodavanja. On je kratak. Može se koristiti da bi se probila uska odbrana, ali pazite jer odbrana može da se pomeri i preseče vam loptu.

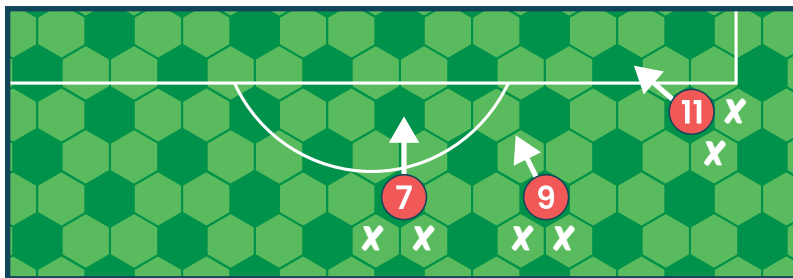
Nakon pasa na prvu, oba trenera mogu pomeriti po jednog igrača za po jedno polje. Igrači se pomeraju u isto vreme kao i lopta. Napadački tim prvo. Ako lopta nailači na odbranu dovoljno je dobiti 5 ili 6 da bi se lopta presekla. Ako je odbrana udeležena 1 polje od lopte potrebno je dobiti broj 6.

KORNERI

Ovde nisu korneri uvek precizni. Može biti upućen u bilo koji deo kaznenog prostora i primenjuju se pravila centar šuta.

START SA LEĐA

Ako odbrambeni igrač startuje na igrača sa leđa i dobije broj na kockici 1 ili 2 svira se faul. Dva polja se smatraju startom sa leđa.



Beli krstići označavaju polja koja se vode kao "sa leđa".
Crveni igrač ide ka голу, a strelice pokazuju pravac delovanja.

DODATNO POLJE

Tokom faze kretanja možete vaše igrače pomeriti još po jedno polje rizikujući da se povrede. Ako se na to odlučite bacate kockicu. Brojevi 1, 2, 3 rezultuju povredom. Povređenom igraču se umanjuje atribut brzina do kraja meča i on ne može pona probati dodatno polje!



PRODULJE TAK

**AKO ŽELITE DA ORGANIZUJETE
TURNIR, OVA SEKCIJA VAM MOŽE
DATI PAR SAVETA.
COUNTER ATTACK MOŽE BITI IGRAN
SA BRZOPOTEZNIM RUNDAMA,
POGLEDAJTE KAKO!**

KREIRANJE LIGE

Misliš da si ovladao taktikom? Zaštino ne bi kreirali ligu sa ostalim zaljubljenicima u Counter Attack? Evo nekoliko ideja.

TIMOVI

Svaki igrač bira 16 jedinstvenih igrača. Držite se ovih igrača u svakoj utakmici. Ako vam je potrebno još igrača posetite nas na **counterattack.com** radi dodatnih pakovanja.

Prenosite povrede igrača iz meča u meč

Za svakog igrača koji je povređen bacajte kockicu. Brojevi od 1 do 4 znače da će propustiti toliko utakmica. Ako dobijete 5 ili 6 vaš igrač se oporavio i spreman je za sledeći meč.

Slično je i sa kartonima. Igrač koji je sakupio 3 žuta kartona propušta sledeći meč. A ako dobije crveni karton automatski propušta sledeći meč.

PRELAZNI ROK

Postavite igrače koje želite na transfer listu kako bih ih kupio neko od ostalih trenera. Plaćanje bi bilo u bodovima koje je tim osvojio u ligi.

LIGA/TURNIR

Dogovorite se oko strukture lige i turnira.

Da li ćete igrati dva puta, u gostima i kući? Da li ćete igrati 6 meseci ili maraton od 48 sati?

UTAKMICE KUCI I U GOSTIMA

Simulirajte prednost domaćeg terena tako što će trener domaćeg tima imati mogućnost da raspodeli dodatnih 6 poena atributa na svoj tim, ali ne sme postojati atribut sa ocenom iznad 6!

BRZOPOTEZNE RUNDE

Kreirali smo nekoliko scenarija za vas. Probajte ih, kreirate vaše i ne zaboravite da nam o tome pišete na counterattackgame.com!

NADBROJČANI 30 MINUTA

Vaš protivnik vodi sa 2-0 30 minuta do kraja meča, a li su i protivnička 2 igrača poslata u svlačionicu. Pomerite 2 protivnička igrača po želji. Da li će uspeti da sačuvaju prednost ili možete napraviti preokret pre nego što vreme istekne? Igru počinjete izvoženjem gol auta tima koji ima 11 igrača. Igrače raspoređujete po volji.

GOL U GOSTIMA 45 MINUTA

Poluvreme je velike evropske utakmice i vi gubite 1-0 i imate prednost iz prve utakmice od 1-0. Imate još 45 minuta da izvučete nerešeno. U gostima ste što znači i da 1-1 vas vodi dalje.

NAPAD PROTIV ODBRANE 30 MINUTA

Klasična trening vežbe gde napadački tim ima 7 igrača a odbrana se brani sa 5 plus golman. Sami birate pozicije igrača i napadački tim prvi ima posed. Tim koji napada mora da postigne što više golova dok je odbrani dovoljno da prebaci loptu preko na protivničku polovinu.

PRVI PROTIV POSLEDNJIH 2 SATA

Birajte tim od najboljih igrača i od najlošijih. Igrajte 60 minuta, pa onda zamenite strane. Igrajte dve utakmice sa pravilima gola u gostima. Domaći tim je jači tim.

PRATITE REZULTATE

[illegible]

VELIKA ZAHVALNOST...

...PODRŠCI KICKSTARTER-A

Bez vaše finansijske pomoći, Counter Attack nikada ne bi stigao ovako daleko!

...TWITTER, INSTAGRAM & FACEBOOK PRATIOCIMA

Želimo da se zahvalimo svima koji su nas podržavali online. Vaši tvitovi, deljanja i lajkovi su pomogli da se čujemo daleko.

...NAŠIM PRIJATELJIMA

Vaš entuzijazam oko Counter Attack-a je bio nepokolebljiv... Čak i od onih koji ne vole fudbal! Specijalna pomen za Roddy McNulty, Louise Peterkin, Adam Gilbert, Andrew Robbie, Marco Meloni, Mark Taylor i Alan Mill.

Veoma smo zahvalni Trevor Spence iz Teviot Print Shop – Hvala za sve što si uradio za nas. Takođe želimo da se zahvalimo Andreas Nylin za dozvolu da koristimo njegov font, Ozone.

...NAŠOJ PORODICI

Našoj deci: hvala vam što se pregurali to naše sedenje ispred računara i to što želite da se igrate sa nama!

Našoj breći, sestrama, majkama i očevima: hvala vam što ste se potrudili da saznate stvari o igri. Lepo je znati da ste kraj nas uz ovo sve.

Na kraju da zahvalimo jedno drugom.. uspeli smo!

Vaši,
Rachel i Colin

COUNTER ATTACK
THE FOOTBALL STRATEGY GAME



