



COUNTER ATTACK

a stratégiai futball-társasjáték

JÁTÉKSZABÁLYOK

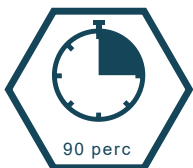
COUNTER ATTACK

A STRATÉGIAI FUTBALL-TÁRSASJÁTÉK



Mi van a dobozban?

- 1 pálya
- 46 játékoskártya
- 4 bírókártya
- 22 játékos
- 2 labda
- 2 távmérő
- 4 sárga lap
- 4 piros lap
- 4 sérülésjelző
- 2 dobókocka
- 2 homokóra
- játékszabályok
- 2 játéksegédlet



útmutatók, szabálykönyv, fordítások megtalálhatók,
kiegészítő csomagok megvásárolhatók itt:

counterattackgame.com



ctrattackgame

RULEBOOK VERSION 1.3

© WEBSTAR GAMES • EDINBURGH EH22

© Hunyady András • Hungarian translation

// ÜDVÖZLÜNK A SZEZON LEGNAGYOBB MECCSÉN!

A játékosokról sugárzik a feszültség, ahogy kifutni készülnek a pályára. Nem is csoda, a tét óriási. Játékuk legjobbját kell nyújtaniuk, ha győzni akarnak ma este!

Ez a COUNTER ATTACK... ÉS TE VAGY A FUTBALLEDZŐ.

Bírod idegekkel a pályán zajló küzdelem minden percét? A taktikád vajon elolvad a mérkőzés hevében, vagy kitartasz a terveid mellett, és passzokkal, cselezéssel, lövésekkel sikeresen győzelemre vezeted csapatod?

A Counter Attack kétszemélyes stratégiai játék.

Az alapok 30 perc alatt elsajátíthatók. De mesteri szintre fejleszteni a tudást – az már egy másik történet!

A játék hossza

Az előkészületekre kb. 10 percet számolj. Ha a legtöbbet akarod kihozni a játékból, játssz le két 45 perces félidőt – ahogy várható volt.

A játék célja

Ahhoz, hogy győzz, egyetlen dolgot kell tenned: lőj több gólt, mint az ellenfeled! És ahogy a valóságban: döntetlen esetén hosszabbítással vagy büntetőrugásokkal döntsétek el a végeredményt!

TARTALOMJEGYZÉK

LÁSSUNK NEKI!	1
A játékosok	2
A csapat összeállítása	4
A játékosok képességei	5
A hatókör	6
A pálya és a távmérő	7
ALAPSZABÁLYOK	8
Kezdőknek	9
Mozgatás	10
Passz	12
Lövés	14
Labdavesztés	16
A kapus	18
Fejes	20
Szerelés és cselezés	22
Szabálytalanság	23
Újraállítás	24
A bíróról az utolsó szó	27
Útmutató lépésről lépésre	28
SZABÁLYOK HALADÓKNAK	32
HOSSZABBÍTÁS	37

LÁSSUNK NEKI!

EBBEN A FEJEZETBEN BEMUTATJUK A
JÁTÉK ÖSSZETEVŐIT, KÖZTÜK A PÁLYÁT
ÉS A JÁTÉKOSOKAT.

A JÁTÉKOSOK

Ahhoz, hogy sikeres edző lehess, taktikus és előretekintő szemléletre, egy adag szerencsére és kitűnő játékosokra van szükséged. Nézzük, kik alkothatják a csapatodat!

BARISIC  Croatia	RUSU  Romania	VRABEC  Czech Republic	TOOTHNAIL  Mongolia
Pace 4	Pace 4	Pace 5	Pace 5
Dribbling 5	Dribbling 4	Dribbling 1	Dribbling 2
Heading 3	Heading 4	Heading 6	Heading 4
High Pass 4	High Pass 4	High Pass 4	High Pass 5
Resilience 5	Resilience 5	Resilience 6	Resilience 6
Shooting 5	Shooting 6	Shooting 2	Shooting 2
Tackling 2	Tackling 1	Tackling 5	Tackling 4
COUNTER ATTACK	COUNTER ATTACK	COUNTER ATTACK	COUNTER ATTACK

A játék során sok esetben egy kockadobás értékét kell hozzáadnod a játékos tulajdonságához – így jön létre az **együttes pontszám**.

Mezőnyjátékosok

Sebesség

Meghatározza, hogy a játékos hány hatszöget mozoghat egyszerre.

Cselezés és szerelés

Amikor az ellenfél megpróbál szerelni, a játékosod együttes cselezési pontszámát kell egybevetni az ellenfél együttes szerelési pontszámával.

Fejelés

Ez dönt a labdáért folyó légi párviadalban két játékos között, vagy kapura fejeléskor. Utóbbi esetben a kapus együttes védés pontszámával kell összehasonlítani.

Ívelés

8+ összesített pontszámra van szükséged egy sikeres íveléshez, és 9+-ra egy szöktetéshez.

Rugalmasság

Ha a játékosod ellen szabálytalankodnak, dobj a kockával. Amennyiben az érték eléri vagy meghaladja a rugalmasság pontszámát, a játékosod megsérül, sebessége 2-vel csökken.

Lövés

Ha az együttes pontszámod magasabb, mint a kapus együttes védés pontszáma, akkor gólt szereztél!



Kapusok

Légi képességek

A magas labdáért folyó küzdelemben használandó. Ha ellenfeled győz, gólt szerez.

Védés

Lásd a *Lövést* a mezőnyjátékosoknál.

Labdakezelés

Védés után dobj egy kockával. Ha a kapott érték eléri vagy meghaladja a labdakezelés pontszámát, sarokrúgás következik. Ellenkező esetben megfogtad a labdát.

További képességek

Lásd a mezőnyjátékosoknál.



Bírók

Engedékenység

Ez a mutató dönti el, hogy szabálytalankodó játékosodat a bíró valamilyen lappal bünteti-e.

A szabálytalanságot követően dobj a kockával. Ha a kapott érték eléri vagy meghaladja a bíró engedékenységeinek pontszámát, akkor sárga lapot kapsz!

Bizonyos esetekben egyből piros lapra számíthatsz. Tudj meg erről többet a *Szabálytalanságokról* szóló oldalon.

A CSAPAT ÖSSZEÁLLÍTÁSA

A csapat 16 játékosból áll: 1 kapusból, 10 mezőnyjátékosból és 5 cseréből. Így szerződtetjük le a játékosokat a játék elején:

Kapusok

Fordítsátok a kapuslapokat arccal lefelé, és mindketten húzzatok egyet-egyet!

Mezőnyjátékosok

Keverjétek meg a kártyákat, és tegyetek le 4 lapot arccal felfelé. Először te válassz egy lapot, aztán az ellenfeled! Aztán ismét te, a maradék az ellenfelednek jut. Ismételjétek ezt az eljárást a többi lappal úgy, hogy hol te, hol a másik válasszon először! A draftolás addig tart, míg mindenkinek 15 játékosa nem lesz.

Eljött az ideje, hogy összeállítsd a kezdőcsapatod: válaszd ki a kezdő 11-et és az öt cserejátékost! A kezdők kapjanak egy-egy számot 1-től 11-ig, lapjaikat tedd a megfelelő helyre a pálya szélén!

Bíró

Válassz egyet az arccal lefelé fordított bírólapokból! A mérkőzésvezetőt helyezd arccal felfelé a pálya szélére.



Játékosaidat tedd a pálya szélére! A mozgatási szakaszban csúsztasd fel annak a lapját, akivel már léptél! A szakasz befejeztével állítsd vissza eredeti helyzetükbe a lapokat!

A JÁTÉKOSOK KÉPESSÉGEI

Hova érdemes rakni a pályán a játékosokat, hogy a legtöbbet hozzák ki magukból? Ez egyedül rajtad áll! Az alábbiakban néhány példát mutatunk, merre indulj el.



Ruiz kiváló cselezési és pocsék szerelési pontszámai világosan mutatják, hogy támadó játékos. Ám a gyenge fejelés és lövés azt jelenti, hogy leghatékonyabban a széleken vethető be. 6-os sebességével Ruiz pusztító lehet egy ellentámadás során...

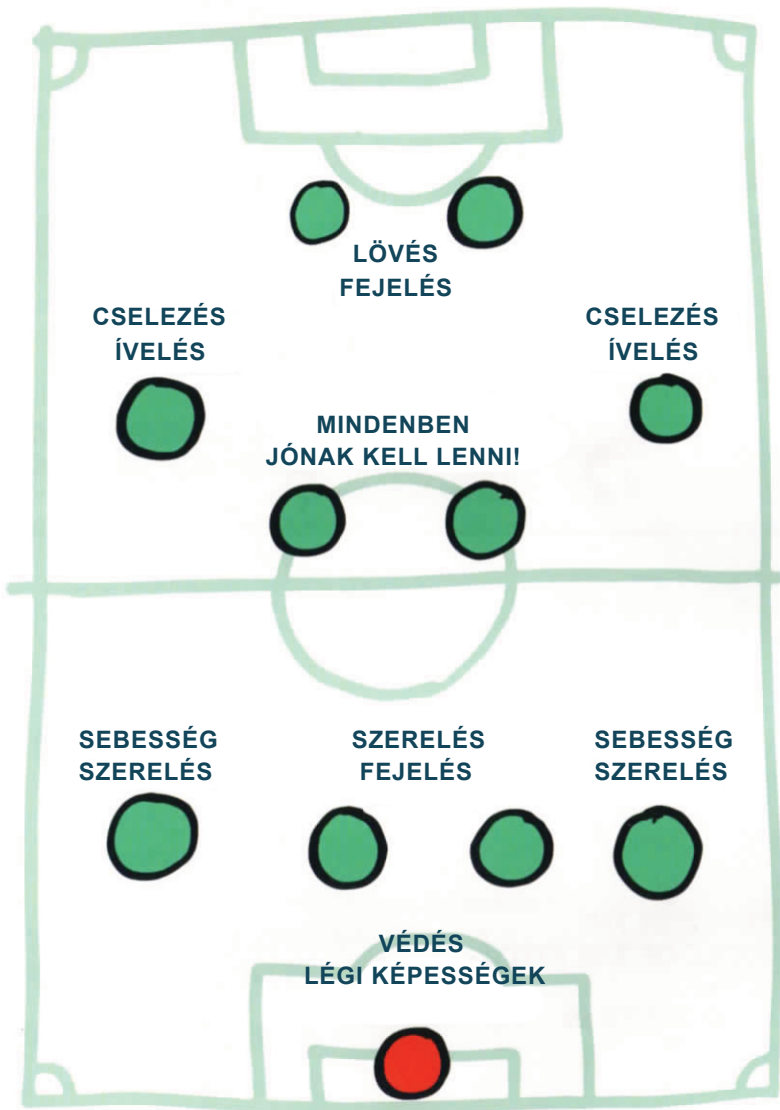
Delgado amolyan mindenes: semmiben sem kimagasló, de mindennel elboldogul. Magas cselezési pontszáma alapján rábízhatod a labdát, és bízatsz benne, hogy kivédi a legtöbb szerelési kísérletet. Mindenre jó képességei és sebessége révén Delgado nagyszerű középpályás vagy középhátvéd lehet.



Szerelési és fejelési mutatói alapján Longo klasszikus védő. Nem sokan jutnak át rajta, de ne feledkezz meg a sebességéről! Ennek az olasznak alighanem mélyen hátul kell védekeznie.

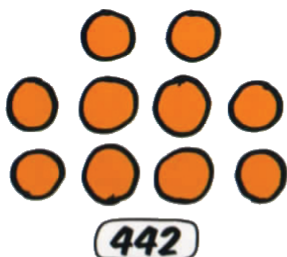
KÉPESSÉGEK A PÁLYÁN

A következő rajzon az adott pozíciókhoz szükséges legfontosabb tulajdonságokat emeltük ki.



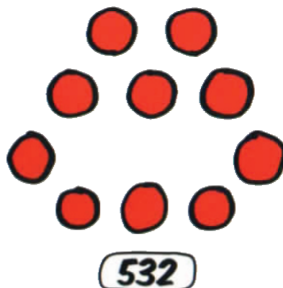
ALAKZATOK

A játékosok alakzatba helyezkednek a pályán. A Counter Attackben te döntöd el, hogyan sorakoztatod fel a játékosokat a meccs elején, és hogyan helyezkednek a mérkőzés során. Kiindulásként itt látsz néhány klasszikus alakzatot, mérlegeld erősségeiket és gyengeségeiket!



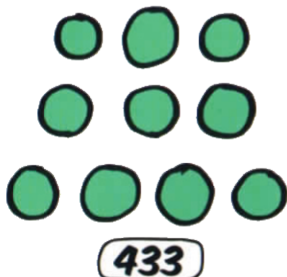
+ MINDENHOL ERŐS

- KÖZÉPPÁLYÁN
FŐLÉNYBE KERÜLHET AZ
ELLENFÉL



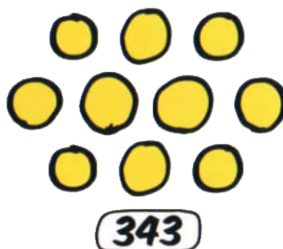
+ ERŐS VÉDELMI
POZÍCIÓ

- NAGY TERÜLETEK
MARADNAK ÜRESEN



+ ERŐS A PÁLYA
KÖZEPÉN

- GYENGE A
KÖZÉPPÁLYA
SZÉLEIN

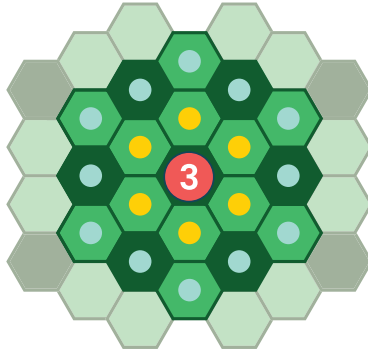


+ ERŐS TÁMADÓ
POZÍCIÓ

- GYENGE VÉDELEM A
SZÉLEKEN

A HATÓKÖR

A játékosok befolyásolni tudják, mi történik a környezetükben. Ezt a területet *hatókörnek* nevezzük. A következő példa a 3-as számú védőről szól.



3

A játékosod

- Másik játékos nem haladhat át vagy állhat meg ezen a mezőn.
- A passz elakad, ha itt megy keresztül.
- Ha a hatszög egy lövés útjába esik, dobj 5-öt vagy 6-ot, hogy megpattanjon.

A környező hat mező

- Ha egy támadó itt cselez, dobj egy 6-ost, hogy ellopod a labdát.
- Ha egy passz itt halad el, dobj egy 6-ost, hogy elfogd.
- Ha itt ellenfeled fejessel próbálkozik, párbajozzatok.
- Ha egy lövés itt süvít el, dobj 6-ost, hogy megpattanjon.

Két mezőnyire

- Ha ellenfeled itt fejelne, megpróbálhatod megnyerni a légi párbajt, de **1-et le kell vonnod** a dobott értékből.

A PÁLYA

A pálya hatszögletű mezők százaiból áll. A játék során mozgasd játékosaidat hatszögről hatszögre!



Az utolsó harmad

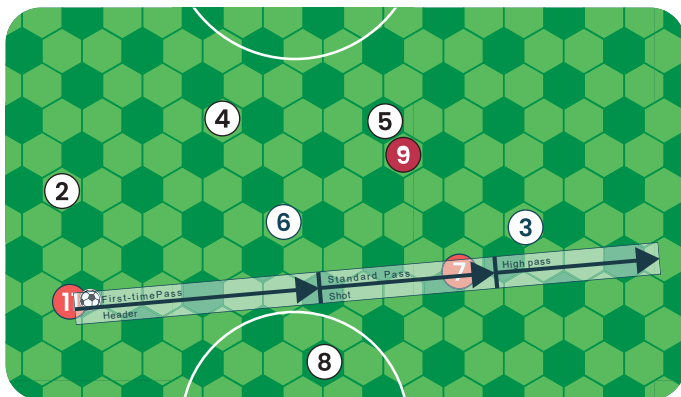
Ha a labda az ellenfél kapujához közelebbi harmadban van, és minden akció véget ért, az *ellenkező oldal* utolsó harmadában lévő játékosok szabadon mozgathatók, fejenként 6 mezőt.

A támadó csapat mozog először.

A TÁVMÉRŐ

A távmérő azt mutatja, meddig passzolhatsz, fejelhetsz, lőhetsz.

A mérőt illeszd arra a játékosra, akinél a labda van! Segítségével azt is eldöntheted, hogy az ellenfél egy tervezett passzt elcsíphet-e, vagy egy lövés megpattanhat-e valakin. Lapozz a passzolásról és a megpattanó labdáról szóló szabályokhoz további részletekért!



A labda a piros 11-esnél van, aki passzolni akar a 7-esnek. A távmérő megerősíti, hogy ez lehetséges. Azt is látjuk, hogy a passz nem halad át egyetlen fehér játékos testen vagy hatókörén sem, így a passzt nem lehet elfogni.

ALAPSZABÁLYOK

A FOCI EGYSZERŰ JÁTÉK,
AHOGY A COUNTER ATTACK IS
AZ. EBBEN A FEJEZETBEN
VÁLASZT TALÁLSZ ARRA,
HOGYAN KELL PASSZOLNI,
CSELEZNI, LŐNI ÉS GÓLT
SZEREZNI.

KEZDŐKNEK

- Tartsd a **játéksegédletet** a kezed ügyében!
- **Gyakorold be a mozgatási szakaszt** (következő oldal)!
- A homokórát csak a második félidőben használd!
- **Maradj az alapszabályoknál!** A haladóknak szóló szabályokat tartogasd későbbre.
- Egyelőre ne ívelj előre és ne szöktess!
- **Minden más szabályt tarts be!**

KÖZÉPKEZDÉS

A játék kezdete előtt sorakoztasd fel játékosaidat a térfeleden, mindenkit egy-egy hatszög alakú mezőn! Bárhova leteheted őket.

A tábla hátulján példákat találsz jó elrendezésekre.

Egy érme feldobásával döntsétek el, kinek a csapata kezd! A győztes edző egy játékost helyez a kezdőpontra. A labda erre a játékosra kerül. A támadó csapatnak több tagja is kerülhet a kezdőkörön belül, a védekezők közül egy sem.

Mielőtt a támadók elkezdik a játékot, mindkét edzőnek lehetősége van gyorsan módosítani a felállást. Ha ez megtörtént, a játék egy passzal megkezdődik.

MOZGATÁS

A pályán zajló mozgások egy szempillantás alatt játszódnak le. A támadó csapat edzője minden akció után indíthat mozgatási szakaszt, kivéve az előreívelést. A mozgatási szakaszok követhetik is egymást, ha a támadó csapat edzője így látja jónak.

A játékosok *Sebesség* pontszáma dönti el, milyen messzire juthatnak egy-egy mozgatás során. Egy 6-os sebességű játékos például *legfeljebb* 6 mezőt léphet. **A játékosok nem közlekedhetnek olyan hatszögön, amelyen csapattársuk vagy ellenfelük áll.**

A mozgatási szakasz 4–5–2-es lépései:

1. lépés A támadók 4 játékosa mozog.
2. lépés A védők 5 játékosa mozog.
3. lépés A támadók 2 *újabb* játékosa mozog, legfeljebb *két-két mezőt*.

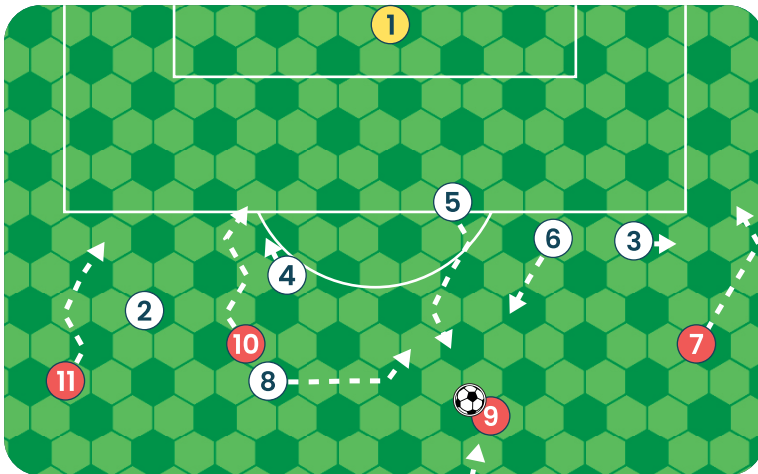
Ha a mozgatás során a labdát birtokló játékos olyan mezőre lép, amelynek szomszédján a másik csapat egyik játékosa áll, a védő szerelheti, feltéve, hogy edzője 6-ost dob. Ha a szerelés nem sikerül, a támadó folytathatja útját a védő hatókörében, és a védő több kísérletet nem tehet a labda megszerzésére.



Ellenfeled idegőrlően lassan lép?
Gyorsítsd fel a játékot a homokórával!
Ha a 60 másodperc leteltéig nem lép a játékosaival,
köre véget ér!

Akciók a mozgatási szakaszban

- Nem passzolhatsz, míg a szakasz véget nem ér. De a szakasz vége előtt is elengedhetsz egy kapáslövést, ha a játékosod a 16-os vonalon belülre fut.
- Ha egy védő 1 mezőre megközelíti a labdát, megpróbálhatja szerelni a támadót. Állítsd meg a homokórát a kísérlet idejére!
- Ha a szerelés sikeres, a labda gazdát cserél, és a mozgatási szakasz azonnal véget ér.



Piros 9-es birtokolja a labdát. A piros csapat mozog először. A 9-es, 11-es, 10-es és 7-es játékosok a *Sebességüknek* megfelelően mozognak.

Ezt követően a fehér csapat 8-as, 4-es, 5-ös, 6-os and 3-as számú játékosai mozognak. Ezáltal a piros 10-es és 7-es lesen találja magát. Senki nem volt elég közel a piros 9-eshez, hogy megpróbálja leszerelni.

Végül a támadó csapat mozgatja két újabb játékosát, legfeljebb két-két mezőn. A korábban már mozgattott játékosok újra nem hozhatók játékba.

PASSZ

Az alapszabályok szerint a labda háromféleképpen továbbítható valamely játékos felé: passzal, íveléssel és szöktetéssel. A távmérő megmutatja, melyik milyen messzire jut. Tedd a labdát birtokló játékos fölé, és irányítsd a kívánt irányba!

Passz

A passz földközélszinten halad. Az ellenfél játékosai nem kerülhetnek a labda útjába (lásd *Hatókör*), de csapattársaidon keresztül passzolhatsz. Ha útja során a labda bárhol 1 mező közelségbe kerül az ellenfél valamelyik játékosához, a védő 6-os dobással megszerezheti.

Ívelés

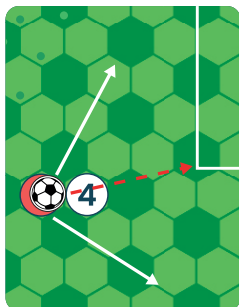
A távmérő segítségével határozd meg, hova ívelnél! Ha a rugó játékoskal szomszédos mezőn ellenfél áll, az ő irányában ívelés nem indítható. Tedd a labdát oda, ahova érkezik.

Ezt követően mindkét edző mozgathat egy játékost legfeljebb 3 mezőnyire. Ha a labda a 16-oson belülre érkezik, a kapus is mozoghat 1 hatszöget. A labdával mindig egy játékosod fejére kell célozni.

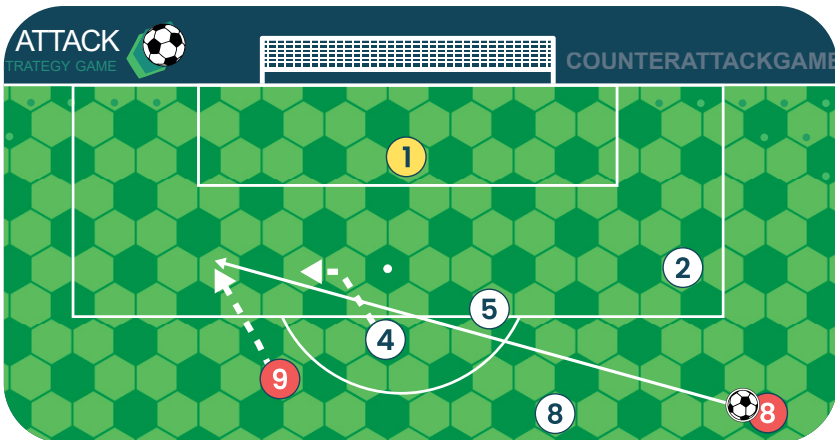
Dobj egy kockával, és az értéket add hozzá a játékosod *Ívelés* pontszámához! A pontos íveléshez 8 vagy annál magasabb érték szükséges.

- Ha az ívelés pontos, minden legfeljebb 2 mezőre álló játékos kísérletet tehet a fejelésre.
- Ha az ívelés pontatlan, kövesd a *Labdavesztés* szabályait.

Az ívelést fejesnek kell követnie. További részletekért lapozz a *Fejes* részhez.



A piros játékosnál van a labda. A fehér 4-es blokkol néhány ívelést és szöktetést. A szaggatott piros vonal egy ívet mutat.



Piros 8-as a 16-oson belülre akar ívelni a piros 9-esnek. Piros 9-es 3 mezőt lép, miután az ívelés megtörtént. Fehér 4-es is hármát lép. Nem tudja a piros 9-est utolérni, de a fejesért megküzdehet vele **1 érték hátránnyal**. 8-as edzője dob, az együttes pontszámhoz az *ívelés* pontszámának hozzáadásával jut; ha ez nyolc vagy magasabb, akkor az ívelés pontos. Piros 9-es és fehér 4-es most megküzde a fejesért.

Szöktetés

A labda a pálya bármely pontjára elhelyezhető, azaz nincs szükség a távmérőre. Néhány megkötés azért van.

Szabálytalan:

- A pálya egyik egyik végső harmadából a másikba szöktetni.
- Szöktetni, ha adott irányban egy szomszédos mezőn álló ellenfél blokkolja az utat.

A labda

- nem érkezhetsz 6 mezőnél közelebb egyik játékosodhoz sem,
- nem érkezhetsz egy ellenfél közvetlen szomszédságába.

Szöktetéskor meg kell győződnöd a rúgás pontosságáról. A kocka és az *Ívelés* együttes pontszámának el kell érnie a 9-et ahhoz, hogy a szöktetés pontos legyen. Ha a szöktetés pontatlan, kövesd a *Labdavesztés* szabályait.

Szöktetés után a védekező csapat edzője mozdíthatja a kapusát annak *Sebesség* pontszámával. Ezt követően a játék mozgatási szakasszal folytatódik, a támadó csapat lép először.

LÖVÉS

A távmérő megmutatja, mikor tudsz lőni. Minden lövés pontos, de a védők blokkolhatják a labdát (lásd a *Labdavesztés* részben).



A lövés a lövő játékos és a kapus párbaja.

- A 16-oson kívülről érkező lövés büntetése **-1 érték**.
- A kapáslövés büntetése szintén **-1 érték**.
- Ha a lövést a 16-oson kívülről eresztik el, a kapus 1 mezőt mozoghat, mielőtt védeni próbál.

Nem felejtse,

- a dobásra vonatkozó büntetések összeadódnak,
- döntetlen esetén a *Labdavesztés* szabályait kell alkalmazni,
- ha a támadó játékos pontértéke magasabb, gólt szerez!

Ha a kapus pontszáma magasabb, dobj a kockával.

- Ha a dobás értéke legalább annyi, mint a kapus *Labdakezelés* pontja, szöglet következik.
- Ha kisebb, megfogja a labdát.

Ha megfogja, a labda gazdát cserél, és a kapus csapatának támadása következik.

A *Kapus* bejegyzésből megtudod, mit tehet a megfogott labdával.



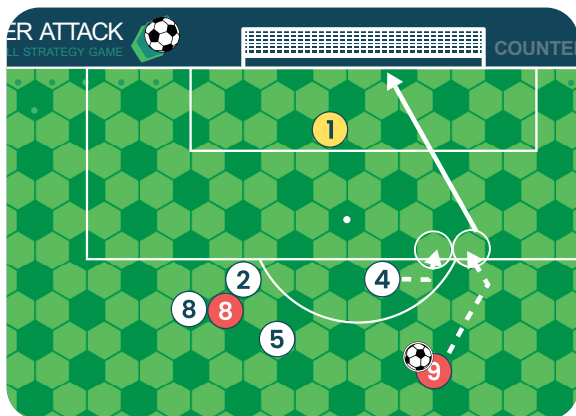
A kapus kivédte a lövést, majd kockadobással ellenőrzi, megfogta-e a labdát. A dobott 1-es alacsonyabb, mint Walker *Labdakezelés* pontszáma, a labdát tehát megfogja.

KAPÁSLÖVÉS

A kapáslövés – kisebb pontosság a meglepetés fejében. Választhatsz:

- a mozgatási fázisban, ha a játékos a 16-oson belül birtokolja a labdát, vagy
- passzot közvetlenül követően – akár belül van a 16-oson, akár nincs.

A lövés szabályai érvényesek, de a játékos *Lövés* pontszámából **1-et le kell vonni**. A kapáslövést közvetlenül megelőzően az ellenfél jogosult egy játékost legfeljebb 2 mezőnyit mozgatni (beleértve a kapust is), abban a reményben, hogy a lövés megpattan rajta (lásd a *Labdavesztés* részben).



Piros 9-es a 16-oson belülre vezeti a labdát, elkerülve a védő hatókörét.

Mivel a 16-oson belülre tört, kapásból kapura lőhet.

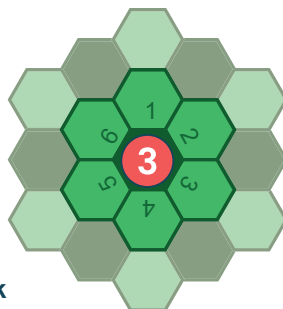
A fehér csapat egyik játékosa 2 mezőnyt léphet a kapáslövést megelőzően, hátha megpattan rajta a labda.

A kapus szintén mozoghat soron kívül 1 mezőnyit, mivel a labda a 16-oson belül van.

LABDAVESZTÉS

A *Labdavesztés* szabályai határozzák meg, hol köt ki a labda, valahányszor:

- egy védőn megpattan a lövés, vagy
- egy ívelés vagy szöktetés pontatlan, vagy
- egy szerelés, fejes vagy lövés döntetlennel zárul.



A számok 1-től 6-ig a pályára vannak nyomtatva. Az ábra segítségével eldönthető, merre pattan a labda. **A labda az események középpontjában változtat irányt** (ahol a labdának haladnia kellett volna, vagy a védőn, aki szerelni vagy fejelni próbált).

Először dobj egyet a labda *útjának* meghatározására. Ha 3-ast dobsz, a labda a 3-as irányba pattan stb.

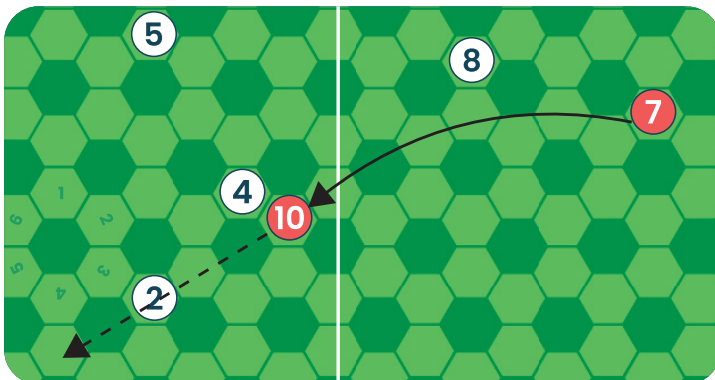
Azt, hogy milyen *távokra* pattan, egy második kockadobás adja meg. Annyi mezőt kell lépni a labdával, ahányat dobsz. A számolást a pattanás helyétől kezd!

- Ha a labda eltalál valakit, ehhez a játékoshoz kerül. A játék úgy folytatódik, mintha sikeresen szerelt volna.
- Ha a labda senkit sem talál el, folytatódik a mozgató szakasz, vagy kezdődjön el a támadó csapat mozgásával.

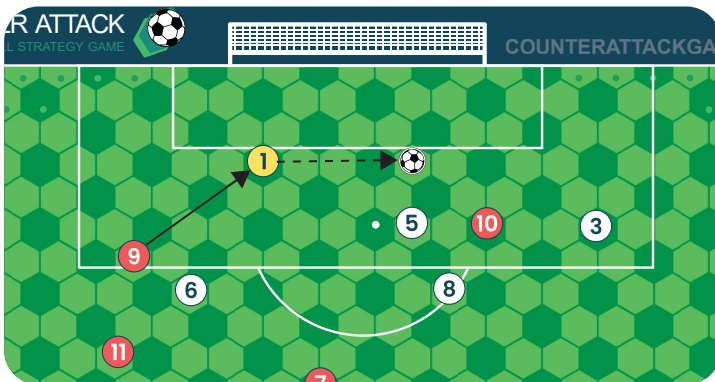
Az elvesztett labdával gól szerezhető! Ha a kapustól 1 mezőre halad el, 5-öst vagy 6-ost kell dobni a védéshez. Ha 1 mezőnél távolabb esik a kapustól, védhetetlen.

Hogyan pattanhat meg a lövés?

Ha egy lövés egyenesen egy védő felé tart, dobj 5-öst vagy 6-ost az irányváltatáshoz! Ha 1 mezőn belül halad el mellette, 6-os kell a megpattanáshoz.



Piros 7-es 10-es számú csapattársának akar ívelni (folytonos vonal). Az ívelés azonban pontatlan, ezért a megpattanó labda irányának és erejének meghatározására kétszer dob sz. Mindkettő 5-ös. Mivel a labda eltalál egy játékost, mielőtt 5 mezőt utazna, csapata megszerzi a labdát. Fehér 2-es irányítja a labdát, a mérkőzés mozgatósi szakasszal, passzal, íveléssel vagy szöktetéssel folytatódik – esetleg lövéssel, ha elég közel a kapu.



Piros 9-es kapura lő, a kapus együttes *Védés* pontszáma megegyezik a támadó együttes *Lövés* pontszámával. 1-et dob sz a labda irányának és 4-et távolságnak. A labda a büntetőterület belseje felé pattan. A piros csapat még nem végzett a mozgatóssal, úgyhogy a 10-es elérheti a labdát és löhet.



14.4.11. $\mathcal{H}^1$ -measure and perimeter

A labda a pálya bármely pontjára eljuttatható, kivéve a szemközti utolsó harmadot. Ha a kirúgás pontatlan, kövesd a *Labdavesztés* szabályait.

Mindkét csapat mozgathat egy-egy játékost legfeljebb 3 mező távolságra, amíg a labda a levegőben van. Ha egy védő elég közel van ahhoz, hogy fejessel próbálkozzon (azaz legfeljebb 2 mezőnyire), akkor a játék fejessel folytatódik. Ha egyetlen védő sincs ilyen közel a labdát fogadó játékoshoz, a támadó folytathatja az akciót fejessel, vagy indíthat mozgatási szakaszt.

Csata az ívelésért

Ha ellenfeled a 16-oson belülre íveli a labdát, megpróbálhatod elkapni. Ha a labda közvetlen (1 mezőnyi) környezetedbe érkezik, vívjatok csatát az ellenféllel (lásd *Fejes*)!

Ha a keresztlabda 2 mezőnyire van tőled, az együttes pontszámodat **csökkenteni kell 1-gyel**. Ha a támadó győz a párbajban, gólt szerez!

Ha te nyersz, a játék úgy folytatódik, mintha megfogtál volna egy lövést (lásd előző oldal, *véde* *után*).

Passz elfogása

Ha egy passz útjába állsz, automatikusan elfogod a labdát. Ha a labda melletted halad el (1 mezőn belül), dobj 5-öst vagy 6-ost a megszerzéséhez.

Vetődés a támadó lábára

Ha egy támadó csellel akar megkerülni, megpróbálhatsz a lábára vetődni. A gólvonallal párhuzamosan 3 mezőt vetődhetsz. Neked is, ellenfelednek is dobnotok kell. Add a számot a *Védés* pontszámodhoz, és vedd össze az ő együttes *Cselezés* pontszámával!

Mozgatási szakaszban is vetődhetsz egy támadó lábára, ha szomszédos mezőre lépsz. Ha azonban bármely szituációban 1-est dobsz, szabálytalanságot követsz el!

FEJES

Az ívelést fejесnek kell követnie. Nincs megkötés, hogy bármely csapatból hányan kísérelhetnek meg fejelni. Az, hogy egy játékos megpróbálkozhat-e vele, a labdától mért távolságától függ.

- A szomszédos mezőn lévők próbát tehetnek.
- A két mezőnyire lévők is próbálkozhatnak, de pontszámukat **1-gyel csökkenteni kell.**

Használd a távmérőt, hogy megtudd, milyen messzire jut a fejés!

A kapusok is megpróbálhatják lefűlelni az ívelést, ha elég közel vannak. Ilyenkor a *Légi képességeiket* mozgósítják. Ha veszítenek, a támadó gólt szerez!

Ha döntetlen adódik, mindkét esetben a *Labdavesztés* szabályait kövessétek!



Kapura fejelés

A kapura fejelést védő nem blokkolhatja. Ha a támadó egy védő ellen nyert párbajt, a kapus a védésért dob. A támadó nem dob újra.

Passz fejjel

A fejjel továbbított labda nem fogható el. Fejes passz nem követhet másik fejes passzt.

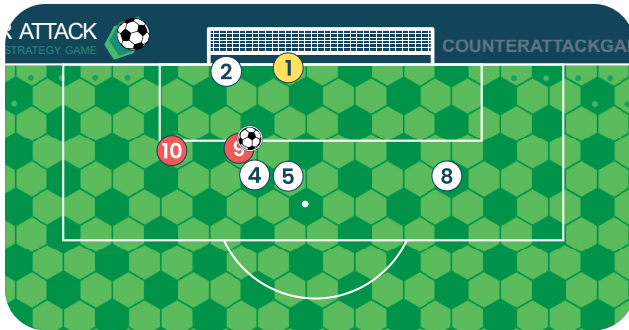
Ha a fejespárbajt a védő nyeri, a labdát el kell fejelni.

A távmérő megmutatja, meddig juthat a labda. Elfogni nem lehet. Ettől kezdve a fejelő csapata támad.

Szögletnél nem fejelhetsz haza.

Fejest követően

A játékosok, akik fejessel próbálkoztak, a következő mozgatási szakaszban nem vehetnek részt.



Egy sikeres ívelés a piros 9-esig jutott. A fehér 4-es fejeléssel próbálkozhat. A fehér 5-ös és a piros 10-es szintén próbálkozhat, de dobásuk **1 ponttal csökkentendő**, mert két mezőnyire állnak.

A fehér 2-es túl messze áll a fejeléshez. Ha a támadó (piros) csapat nyeri a párbajt, a kapus is dob, és ezt hozzáadja a Védés pontszámához. A támadó nem dob újra. Ha együttes pontszáma nagyobb, mint a kapusé, gólt szerez!

SZERELÉS ÉS CSELEZÉS

A szerelés a védő és a támadó csatája. A védő akkor próbálkozhat meg vele, ha 1 mezőnyire megközelíti a labdát birtokló támadót a mozgatási szakaszban.



- Döntetlen esetén kövesd a *Labdavesztés* szabályait.
- Ha a védő 1-est dob, a támadó tovább játszhat, vagy szabálytalanságot jelenthet.

Ha a támadó pontszáma magasabb, a szerelés nem sikerült. A támadó játékos áthelyezhető a védőt körülvevő mezők bármelyikére. Egyazon mozgatási szakaszban több védő is megpróbálkozhat szereléssel.

Ha a védő pontszáma magasabb, a szerelés sikerült, a labda gazdát cserél. A védő játékos edzője áthelyezheti a figurát az éppen leszerelt játékos körüli mezők egyikére. A mozgatási szakasz véget ér, a mérkőzés folytatódik.



Nem kell szerelned – csak mássz bele ellenfeled képébe! IHa ezek után a támadó belép a hatókörödbe, dobj 6-ost, hogy ellopj a labdát! Egy mozgatási szakaszban minden védő csak egyszer próbálkozhat a labda ellopásával. Ahogy a szerelésnél, az 1-es szabálytalanságot jelent!

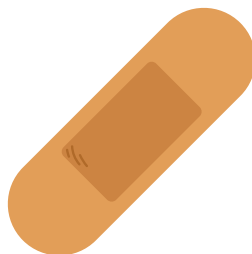
SZABÁLYTALANSÁG

Ha szerelés vagy a labda ellopása közben ellenfeled 1-est dob, szabálytalanul próbálkozott. Dobj egy kockával, hogy lásd, történt-e sérülés!

Két lehetőség van: szabadrúgást/büntetőt kérsz, vagy folytatod a játékot. Ha úgy döntesz, mehet tovább, akkor is dobnod kell, hogy kiderüljön, megsérült-e a játékosod, és az ellenfelednek is dobnia kell, hogy kiderüljön, a védőt megbüntették-e. Ha úgy határozol, megállítod a játékot, és kéred a szabadot/tizenegyet, lapozz az *Újraállításhoz*.

Sérülés ellenőrzése

Dobj egyet! Ha a játékos *Rugalmasság* pontszámával egyenlőt vagy annál nagyobbat dobtál, megsérült. Tegyel egy sérülés jelzést a játékoskártyára! A játékos *Sebessége* a meccs végéig 2-vel csökken! Bármikor lecserélheted, amikor a játék áll.



Lapbüntetés ellenőrzése

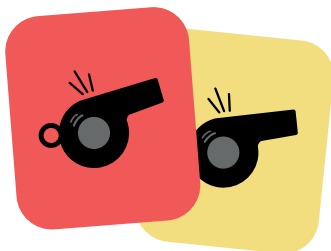
Dobj egyet! Ha a bíró *Engedékenység* pontszámával egyenlőt vagy annál nagyobbat dobtál, a játékosod sárga lapot kap. Akinek már volt egy, annak a bíró pirosat mutat fel, és azonnal el kell hagynia a pályát. Ha valaki pirosat kap, a játéknak meg kell állnia egy szabadrúgásra vagy tizenegyesre.

Büntetések kirívó szabálytalanság esetén

Ha az ellenfeled közvetlen gólhelyzetben szabálytalankodott, egyből piros lapot kaphat!

Közvetlen gólhelyzet az, amikor egyetlen másik védőnek sincs esélye a mozgatási szakaszban arra, hogy a támadót megakadályozza a kapura lövésben.

Dobj egyet! Ha a bíró *Engedékenység* pontszámával egyenlőt vagy annál nagyobbat dobtál, a játékosod egyből piros lapot kap. Ellenkező esetben sárgát.



ÚJRAÁLLÍTÁS

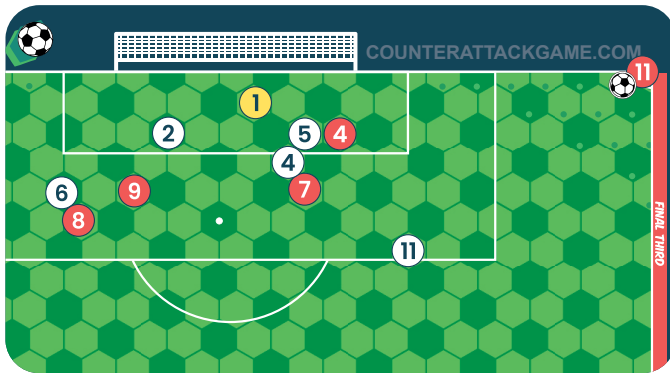
Bármilyen újraállítás során mindkét csapat azonnal állíthatja a kapusát.

Szöglet

Válassz ki egy játékost, aki elvégzi a szögletrúgást! Helyezd a sarokmezőre a labdával! Most mindkét edző felemelhet és áthelyezhet 6-6 játékost, kettesével, a támadó csapat kezd.

A játék íveléssel vagy legurítással folytatódik. Az ívelés a 16-oson belül bárhova érkezhetsz, nincs távolsági megkötés. A szögletrúgás mindig pontos. Az ívelést követően fejeléssel kell próbálkoznod.

Ha a legurítás mellett döntesz, a labda annyit haladhat, mint átjátszáskor.



A piros csapat szögletűrúgáshoz jut. Edzője kiválasztja a rúgó játékost, majd az ellenféllel felváltva mozgatnak 6-6 játékost (kettőnként cserélve).

Ebben a példában minden piros játékost szorosan fognak a 16-oson belül – kivéve a 9-est. Ha az ívelés neki megy, a fehér 2-es **1 pontos hátránnyal** indul a fejespárbajban.

Megjegyzés. Ha a labda a piros 4-est keresi, a fehér 5-ös mellett a fehér 4-es is harcba szállhat, igaz, ő **1 pontos hátránnyal**, mivel 2 mezőnyre van.



HA SZÖGLETET RÚGNAK A KAPUDNÁL,
NE FELEDKEZZ MEG A VÉDELMEDRŐL!

Bedobás

Bedobásra pontatlan ívelés, szöktetés vagy labdavesztés után kerülhet sor. A támadó csapat kiválasztja a dobó játékost, aztán egy mozgatási szakasz végigfut, mielőtt a játék a bedobással folytatódna. A támadó csapat edzője dönthet úgy is, hogy egy második szakaszt is lefuttat a bedobás előtt. A bedobott labda olyan messzire repül, mint egy fejes.

Szabadrúgás vagy tizenegyes?

Ha egy olyan mezőn kerül sor szabálytalanságra, amely egyszerre van a 16-oson belül és kívül, úgy kell tekinteni, hogy a szabálytalanság a büntetőn belül történt.

Tizenegyes

A 16-oson belül elkövetett szabálytalanság után a támadó csapat edzője dönt arról, hogy folytatódjon-e a játék, vagy tizenegyest kér. Utóbbi esetben valamennyi játékost felveszik és áthelyezik. A büntetőterületen csak ketten maradhatnak, a tizenegyes rúgója és a kapus.

A tizenegyes a támadó és a kapus párbaja, melyben a kapus **2 pontos levonással** próbál védeni. Döntetlen esetén a *Labdavesztés* szabályait kell követni.



Szabadrúgás

Válaszd ki a játékost, aki elvégzi a szabadot, és a labdával együtt tedd a szabálytalanság helyére! Az ellenfél minden olyan játékosát, aki 2 mezőn belül található, 2 mezővel a labdától távolabbra kell tenni.

Te és ellenfeled most újraállíthatjátok a játékosokat az alábbi rendben:

- A támadó csapat edzője felvesz és áthelyez 2 játékost.
- A védő csapat edzője felvesz és áthelyez 2 játékost.
- A támadó csapat edzője felvesz és áthelyez 2 játékost.
- A védő csapat edzője felvesz és áthelyez 2 játékost.
- *A támadó csapat edzője felvesz és áthelyez 3 játékost.*
- A védő csapat edzője felvesz és áthelyez 2 játékost.

Összességében a védő csapat edzője 6 játékost mozgat, a támadóé 7-et. A játékosok akár többször is mozgathatók.

Ekkor dönthetsz arról, hogy passzolsz vagy lösz. Ha lösz (a távmérő megmutatja, elég közel vagy-e ehhez), a játékosod *Lövés* pontszámához add hozzá a dobott értéket:

- Ha az együttes pontszám legalább 9, a lövés pontos. A védők nem blokkolhatják a lövést. A kapus védeni próbál (lásd *Lövés* rész).
- Ha az együttes pontszám 9-nél kisebb, a labda útjába eső védők megpróbálhatnak hátrítani (lásd *Labdavesztés*).

Ne feledd!

Ha az együttes pontszám 9-nél kisebb, akkor is szerezhetsz gólt!

... és azt se, hogy a 16-oson kívülről indított lövés továbbra is **1 pont levonást** jelent.

Les

Ha egy támadót lesen érnek, az ellenfél következik a helyéről szabadrúgással.

Cserék

Az edző bármely újraállításkor cserélhet. A cserejátékos mezszáma megegyezik a pályáról távozó játékoséval.

A BÍRÓÉ AZ UTOLSÓ SZÓ

Ha ellenfeleddel nem tudtok egyezségre jutni arról, hogy egy passz elakadt-e, kirívó szabálytalanság történt-e vagy bármi más ügyben, forduljatok a bíróhoz döntésért!

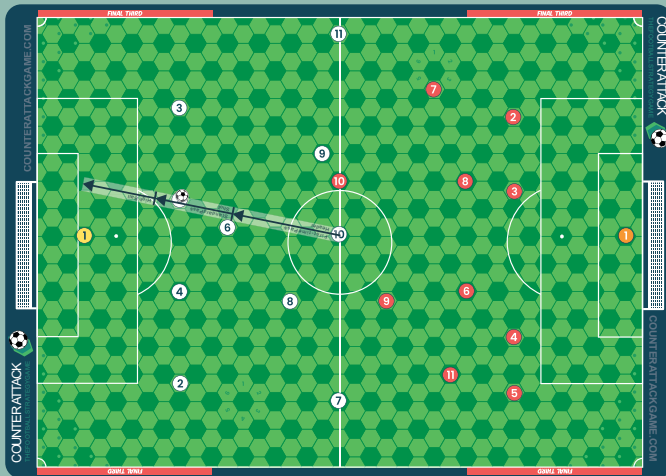
Nézzétek meg a bíró kártyáját, és a támadó csapat edzője dobjon!

- Ha a dobott érték legalább annyi, mint a bíró *Engedékenység* pontszáma, a bíró a támadóknak kedvező döntést hoz.
- Ha a dobott érték kevesebb, mint a bíró *Engedékenység* pontszáma, a bíró a védőknek kedvező döntést hoz.

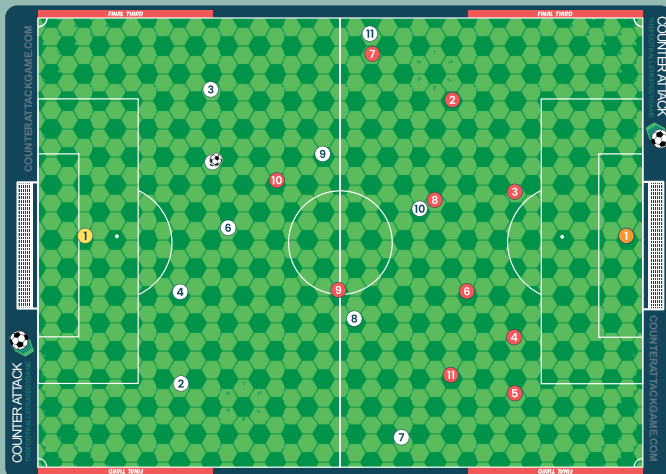


Ebben a példában a két edző nem tudott megegyezni valamiben, ezért a bíróhoz fordultak. 5-öt dobtak, ami magasabb, mint a bíró *Engedékenység* pontszáma, így a döntés a támadóknak kedvez.

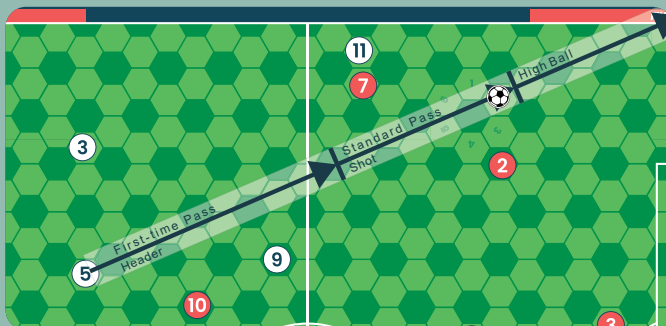
ÚTMUTATÓ LÉPÉSRL LÉPÉSRE



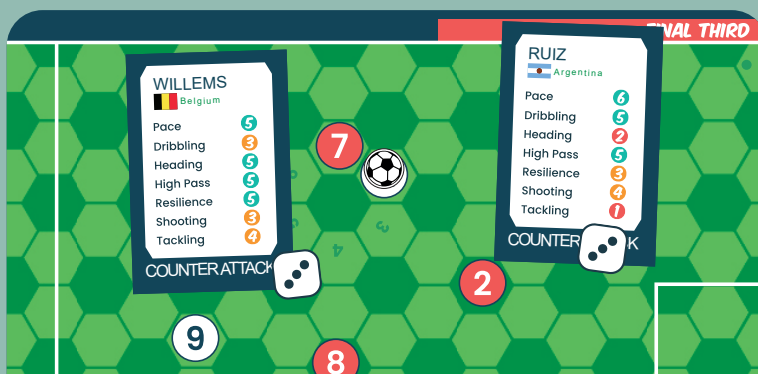
- (1) A csapatok felsorakoztak, a mérkőzést Fehér kezdi azzal, hogy 10-es 5-ösnek passzol. A passzt a távmérővel méri le.



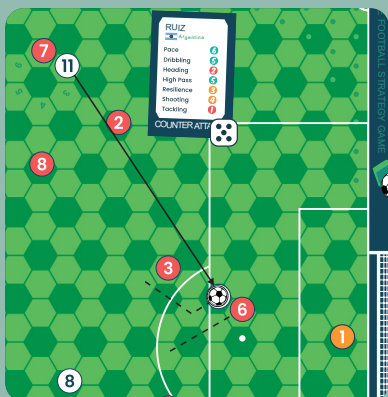
- (2) Fehér mozgatási szakaszt kezd. Négy játékosát mozgatja *Sebességüknek* megfelelően. Piros 5 figurát mozgat, majd Fehér kettőt, fejenként 2-2 mezőt. A szakasz végét ér, Fehérnek döntenie kell, hogyan tovább.



- (3) Fehér szabad területre passzol. A labda minden védő hatókörét elkerüli, így a passzt nem lehet elcsígni.



- (4) Fehér újabb mozgatósi szakaszt indít, és a labda a 11-es játékoshoz, Ruizhoz kerül. Amikor rákerül a sor, Piros a 7-es Willemset a szomszédos mezőre küldi, és megkísérli a szerelést. Ha haladó szabályok szerint játszottok, ez hátulról szerelésnek minősül. Mindkét játékos 3-at dob, így Ruiz nyeri a csatát (Cselezés + kocka a Szerelés + kocka ellen). Ruiz bármelyik Willems körüli mezőre léphet, de úgy dönt, helyben marad. A mozgatósi szakasz folytatódik, és további pirosak próbálhatják Ruizt szerelni, ha elég közel vannak hozzá.

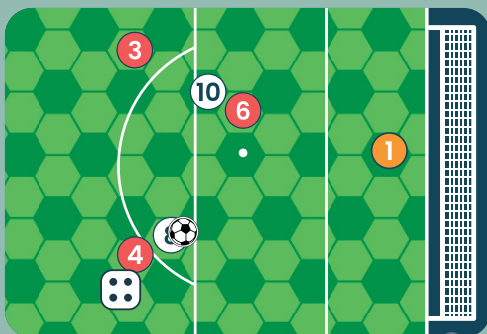
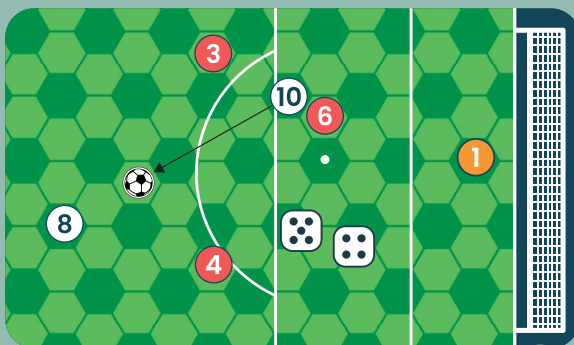


- (5) Fehér a 16-oson belülre íveli a labdát; útját a távmérővel méri le. Az ívelés lezárulta előtt mindkét fél mozgatósi szakaszt egy-egy játékost legfeljebb 3 mező távolságra. A labdával Ruiz csapattársa fejét keresi. Most ellenőrzik az ívelés pontosságát. Fehér 5-öt dob. Ruiz /ve/és pontszámának és a dobásnak együtt el kell érnie a 8-at; az ívelés pontos. A játékosok a fejésért szállnak csatába.



(6) A fehér 10-es (Walton) és a piros 6-os (Attah) próbálja megszerezni a labdát. A piros 3-as is próbálkozhatna, de úgy dönt, nem teszi. A párbaj döntelennel végződik, mivel együttes pontszámuk mindkettjüknek 6.

(7) A védekező csapat edzője dob a labdavesztés következményeinek eldöntéséhez. Az első dobás, 5-ös határozza meg az irányt, a második, 4-es a távolságot. A játékosok leolvassák a labdavesztés ábráját a pályán, és segítségével meghatározzák, hova pattan a labda. A labda senkit sem talált el, ezért a támadó csapat megkezdheti a mozgatósi szakaszt. A fehér 10-es és a piros 6-os ebben a szakaszban nem mozdulhat, mert épp most küzdöttek meg a fejesért.

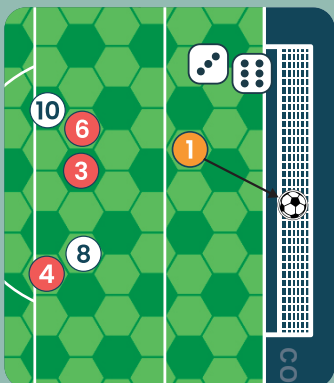
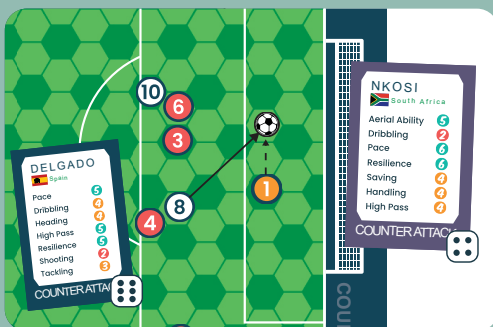


(8) Fehér 8-as begyűjti a labdát, és száguld vele a kapu felé. Eközben áthalad a piros 4-es hatókörén, aki dobással dönti el, sikerül-e ellopnia a labdát. Ha 6-ost dob, siker, ha 1-est, szabálytalanság. 4-est dob, semmi sem történik. Fehér négy játékost mozgatót, Piros következik a szakasz folytatásában.



(9) A piros 4-es (Werdekker) a fehér 8-as (Delgado) elé kerül, és megpróbálkozik a szereléssel. A szerelés nem sikerül (9 a 10 ellenében), így Delgado megkerüli Werdekkert a szabad helyek egyikét elfoglalva. A többiek közül egyetlen piros játékos sem tud elég közel kerülni Delgadohoz ebben a szakaszban. Csapatukat komoly veszély fenyegeti!

(10) Delgado célzó és lő! Nkosi kapus azonban állja a sarat – döntetlen, a kipattanó labda sorsát újabb dobás határozza meg.



(11) A védekező csapat dob ... hatalmas balszerencséjére egy 3-ast és egy 6-ost, s a labda egyenesen a hálóba vágódik.

1-0 a fehéreknek!

(Megjegyzés: ha a labda csak 2 mezőt mozog ugyanabban az irányban, nem számított volna gólnak, mert teljes terjedelmével nem lett volna a gólvonalon túl.)

A mérkőzés középpozícióval folytatódik, a labdát a piros csapat birtokolja. Megvan bennük, ami az egyenlítéshez kell?

SZABÁLYOK HALADÓKNAK

AZ ALAPOKAT MÁR
ELSAJÁTÍTOTTAD...

IDEJE MAGASABB SZINTRE LÉPNI!

A KÖVETKEZŐ SZABÁLYOK MÉG
ÖSSZETETTEBBÉ TESZIK A COUNTER
ATTACKET. PRÓBÁLD KI ŐKET!

Szöglet

Két kiegészítés a haladó szabályzatban:

- A szögletűgás pontosságát is vizsgálód meg! Kövesd az ívelés pontosságának szabályait.
- Közvetlenül a lövés előtt és mielőtt a támadó megjelöli, hova fog érkezni a labda, mindkét csapat mozgathat 1 játékost legfeljebb 3 mezőnyit. A támadó mozog először.

Átjátszás

Átjátszásra csak hagyományos passz után kerülhet sor. Ilyenkor a támadó levétel helyett gyors, rövid átadással továbbpenderíti a labdát, kijátszva a szoros emberfogást. De ne feledd, a védő mozoghat, és elfoghatja a labdát.

Döntsd el, hová tart a labda, aztán amíg a levegőben van, mindkét csapat mozgathat egy-egy játékost. A támadó mozog először.

- Ha a védő belép a labda útjába, 5-össel vagy 6-ossal elfogja.
- Ha a labdával szomszédos mezőre lép, 6-ost kell dobnia ugyanehhez.

Az átjátszás fogadója nem lehet azonos az átjátszó játékosal.

Szöktetések

Az alapszabályok szerint nem lehet az egyik végső harmadból a másikba szöktetni. A haladó szabályok értelmében lehet, de ehhez az együttes pontossági értéknek legalább 10-nek kell lennie.

Lövési szögek

A pálya bizonyos pontjairól lehetséges, de nehéz gólt szerezni a nehéz lövési szögek miatt. Ezeket a mezőket apró pötty jelzi. Innen lövések csak **1 pont hátránnyal** indíthatók.

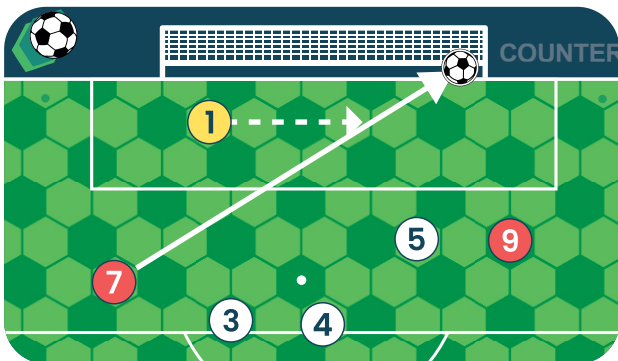


Pontatlan lövés

Ha 1-est dobasz, a lövésed vagy fejesed automatikusan célt téveszt. A lövés azonban még mindig megpattanhat a védők egyikén. Ha nem pattan meg, kirúgás következik. Mindkét edző úgy mozgatja a játékosait, mintha a kapus megfogta volna a labdát. Ha a fejes téveszt célt, nem lehet elfogni – kirúgás következik.

A kapus védelmi képessége

Az alapszabály szerint a kapusod 3 mezőt vetődhet a gólvonallal párhuzamosan. Ebben hoz egy csavart a haladó szabályzat: ha a kapus a legtávolabbi (harmadik) mezőben próbál védeni, **Védés pontszáma 1 pontos hátrányt** szenved.



Piros 7-es a kapu sarkába lő. A kapus eléri, de mivel 3 mező távolságra van, **1 pontos hátrányt** szenved.

A kapus kapáslövés miatti hátránya

Amikor a támadó kapáslövésre készül, és a kapusodat választod ki arra, hogy 2 mezőt mozogjon, két mező távolságban a védelmi képessége **1 pont hátrányt** szenved, három mező távolságban **még 1 pont hátrányt**.

Taktikai szabálytalanság

Néha szabálytalankodni akarsz az ellenfeleddel szemben. Ilyenkor dobás előtt azt mondd: "Taktikai szabálytalanság!". Ebben az esetben csak a védő dob.

- Ha 1-est vagy 2-est dobsz, a szabálytalanság hatástalan, a támadás folytatódik. A védőd azonban sárga lapot kap a szabálytalan játékért.
- Ha 3-at vagy nagyobbat dobsz, a támadót feltartóztatod. A játék szabadrúgással vagy tizenegyessel folytatódik. A bíró engedékenységét próbára kell tenni. Ha szerencséd van, sárgát kapsz. Ha nincs, pirosat.

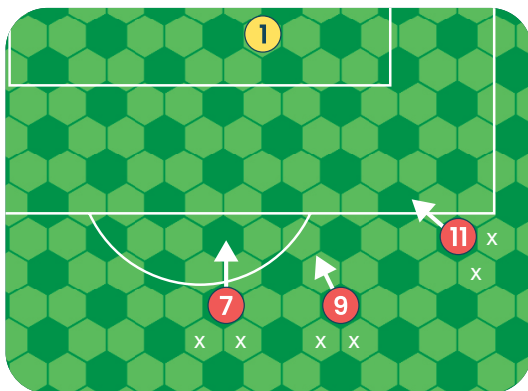
Taktikai szabálytalanságot bármelyik játékos ellen elkövethetsz, nem csak az ellen, aki a labdát birtokolja.

Szerelés hátulról

Ha egy védő hátulról próbál szerelni, az 1-es és 2-es dobás szabálytalanságot jelent. Feltételezzük, hogy a támadó arccal az ellenfél kapujának közepe felé halad. Kapuval átellenes oldalán két mező tekinthető "hátsónak".

A hátulról való szerelés veszélyes, ezért a játékos, aki ezzel próbálkozik, piros lapot kockáztat! Ha szabálytalanság történt, tedd próbára a bírót engedékenységét.

- Ha szerencséd van, sárga lapot kapsz.
- Ha nincs, pirosat.



A fehér kereszték a piros játékosok "hátát" mutatják.

Hazafejelés

Visszafejelni a labdát a kapusnak kockázatos lehet... Ha így döntesz, dobj egyet. Ha 1-es, a labda elszáll a kapus mellett – öngól!

Az ívelés levétele

A haladó szabályok szerint az ívelést nem csak fejes követheti – le is veheted a labdát, de csak akkor, ha nincs védő a közelben, aki szereléssel próbálkozhatna. Ehhez azonban ügyességre van szükség: Cse/ezés együttes pontszámodnak legalább 9-nek kell lennie.

- Ha sikerült, folytasd a játékot, mintha szereltél volna.
- Ha nem sikerült, kövesd a *Labdavesztés* szabályait.

Kötény a védőnek

Ha nálad a labda, megkísérelhetsz kötényt adni egy védőnek.

Ez bonyolult művelet, de ha sikerül, megéri!
Ezt kell tenned:

- Közelíts meg egy védőt a mozgatási szakaszban!
- Győződj meg arról, hogy elég sebességed maradt ahhoz, hogy a védőn túl haladhass!
- A szokásos módon döntsétek el, a szerelés sikeres-e!
- A védő **Szerelés** pontszáma ebben a küzdelemben **1-gyel megnő**.

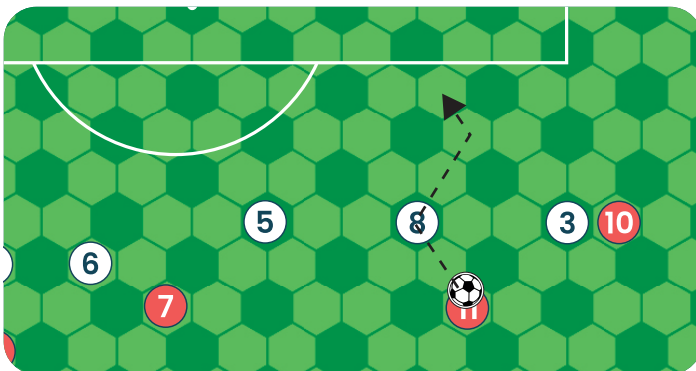
Ha a kötény sikeres:

- A támadó a védő túloldalán tetszőleges mezőről folytatja útját.
- A védő megdermed, és a mozgatási szakaszban nem mozoghat.

Ha a kötény sikertelen:

- A védő szerel, és a játék a szokásos módon folytatódik.

Döntetlen esetén kövesd a *Labdavesztés* szabályait.



Piros 11-esed (5-ös sebességgel) a kapu felé tart, de a fehér 8-as útját állja. Úgy döntesz, megpróbálsz kötényt adni. Sikerül! Játékosod folytatja útját a kapu felé, a fehér 8-as pedig nem mozgatható a védő csapat mozgatási szakaszában.

HOSSZABBÍTÁS

HA SZERETNÉL EGY COUNTER
ATTACK BAJNOKSÁGOT
LÉTREHOZNI, EBBEN A FEJEZETBEN
TALÁLSZ HOZZÁ PÁR ÖTLETET.

A COUNTER ATTACK
VILLÁMFORDULÓKKÉNT IS
JÁTSZHATÓ. OLVASS TOVÁBB,
HOGY MEGTUDD, HOGYAN!

BAJNOKSÁG LÉTREHOZÁSA

Szóval te mesteri szintre fejlesztetted a taktikát? Íme néhány ötlet, hogy bajnokságot hozz létre barátaiddal.

Csapatok

Minden edző válasszon ki 20 játékost! Minden mérkőzésen ezekkel játsszon! Ha neked vagy barátaidnak további játékosokra van szükségetek, bővítő csomagok és letöltési opciók találhatók itt:

counterattackgame.com.

Vigyétek át a sérüléseket a következő meccsre!

Ha egy játékos megsérül, dobj! 1-től 4-ig azt mutatja, a hány meccset kényszerül kihagyni. 5-össel és 6-ossal gyorsan felépül, és már a következő meccsen játszani tud.

A sárga és a piros lapok is továbbvihetők.

A játékos, aki 3 sárga lapot összeszed, kihagy egy meccset. Az is, aki piros lapot kapott.

Átigazolási piac

A szabad játékosok megvásárolhatók a piacon, ami minden edző előtt nyitva áll. Árazzátok be a játékosokat, az edzők pedig a bajnokságban elért pontjaikat válthassák át fizetőeszközzé!

Lebonyolítás

Állapodjatok meg a bajnokság vagy kupa lebonyolításának menetében! Minden csapat kétszer játszik, egyszer otthon, egyszer idegenben? Ez egy hathónapos verseny vagy egy 48 órás maraton?

Otthoni és idegenbeli meccsek

A "hazai pálya előnye" jelenjen meg a hazai csapat képességeinek erősítésében! A hazaiak edzője oszthasson szét 6 bónusz pontot a játékosai pontszámainak növelésére. Egyetlen pontszám se haladja meg a 6-ot!

VILLÁMFORDULÓK

Alább találsz néhány gyorsan játszható variációt.

A counterattackgame.com címen elérhető egyedül játszható variáns is.

Túlerő 30 perc

Ellenfeled 2-0-ra vezet 30 perccel a vége előtt, de két játékosukat épp leküldik a pályáról. Véletlenszerűen vegyél le két játékost az ellenféltől. Vajon kitartanak, és megőrzik a vezetést? Vagy legyőzöd őket, mielőtt az idő lejár? A játék kezdődjön a 11 tagú csapat kapusának kirúgásával! Mindkét edző bárhova elhelyezheti a játékosait.

Gólhátrány 45 perc

Egy nagy európai meccs második fordulójában vagyunk. Félidő van, ellenfeled 1-0-ra vezet a játékban is, összesítésben is. 45 perced maradt, hogy az egyenlítéssel és idegenben lőtt góllal továbbjuss. Vajon ellenfeled védekezni fog, és előnyében bízik? Vajon feladod az óvatosságot a gólszerzésre törve?

Támadók a védelem ellen 30 perc

Ebben a jellegzetes edzőhelyzetben a támadó csapatnak 7 játékosa van a pályán, a védőknek 5 mezőnyjátékosa és a kapus. Válogasd ki a játékosaidat, és a labda legyen a támadóknál. Próbáljanak annyi gólt szerezni, ahányat csak tudnak 30 perc alatt. A védőknek elég a felezővonalon átvinni a labdát. A játék a támadó csapat középkezdésével indul.

Legjobb a legrosszabb ellen 2 óra

Válogassátok össze az egyikőtöknek a legerősebb, a másiknak a leggyengébb csapatot! Játsszatok 60 percig megszakítás nélkül, aztán cseréljeteek csapatot! Legyen ez egy kétfordulós csata! Az idegenben lőtt gól érjen többet (az erősebb csapat játsszon otthon)!

[illegible]

NÉHÁNY SZÓ A KÉSZÍTŐTŐL

Kevés jobb dolog van annál, mint amikor létrehozunk valamit, és látjuk, hogy az emberek élvezik. Végtelenül boldoggá tesz, ha olyanokkal beszélhetek vagy olyanokról hallhatok, akik élvezték a Counter Attacket! Köszönöm mindenkinek, aki játszik a játékkal, megosztja a közösségi médiában vagy beszámol nekem pozitív élményeiről!

Köszönet a Counter Attack közösség tagjainak is, akik új csapatokat és személyre szabható kártyagenerátort hoztak létre, akik hozzájárultak a szabályok finomításához, segítettek szerkesztéssel és még ezer remek módon!

A legjobbakat,
Colin Webster



Játékosok száza és további csapatok a Counter Attack univerzumban. Fedezd fel őket itt: counterattackgame.com



