

instrukcja wideo
gry.nk.com.pl



POLSKA ★★★★★ GOŁA!

POLSKA - NIEMCY



ELEMENTY GRY

75 kart reprezentacji Polski

75 kart reprezentacji Niemiec



CEL GRY

Podczas rozgrywki będziecie przeprowadzać akcje swoich drużyn, odbierać piłkę rywalom i strzelać bramki. Wygra drużyna, która jako pierwsza zdobędzie **5 bramek**.

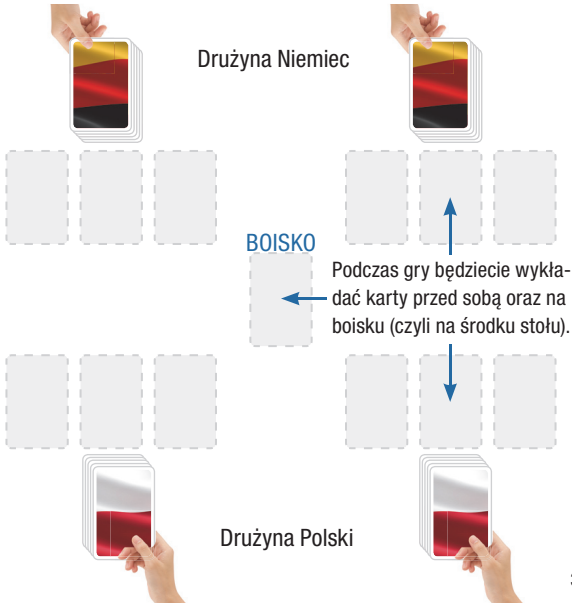
Wszyscy będziecie grać równocześnie! W tej grze nie ma podziału na kolejki poszczególnych graczy. Trzeba wykazać się

spostrzegawczością i szybkością. Wyłożenie odpowiedniej karty w odpowiednim momencie to klucz do zwycięstwa.

PRZYGOTOWANIE GRY

- ⚽ Podzielcie się na **dwie drużyny**:
 - w przypadku **parzystej liczby graczy** podzielcie się na dwie drużyny po tyle samo osób,
 - w przypadku **nieparzystej liczby graczy** któraś z drużyn musi mieć o 1 osobę więcej.
- ⚽ Obie drużyny zajmują miejsca przy stole **naprzeciwko siebie**.
- ⚽ Jedna drużyna bierze **karty reprezentacji Polski**, a druga drużyna bierze **karty reprezentacji Niemiec**.
 - Dokładnie potasujcie każdą talię kart.
 - Rozdajcie karty mniej więcej po równo wszystkim graczom danej drużyny (jeśli drużyna składa się z jednej osoby, bierze ona wszystkie karty drużyny).
 - Karty trzymajcie w jednej ręce flagami do góry.
 - Drugą ręką będziecie wykladać karty podczas gry.
- ⚽ Środek stołu to wasze **boisko**.

Przygotowanie gry dla 4 osób:



OPIS KART

W grze występują 2 rodzaje kart:

karty akcji – pozwalają **podawać piłkę** do piłkarzy ze swojej drużyny oraz **odbierać piłkę** przeciwnikom,

karty goli – kończą akcję pięknym golem.

KARTA AKCJI informuje o 3 rzeczach:

- który piłkarz jest aktualnie **przy piłce**,
- do których zawodników ze swojej drużyny piłkarz może **podać piłkę**,
- którzy piłkarze drużyny przeciwnej mogą **odebrać piłkę**.



Przy piłce jest Kamil

Piłkę Kamilowi mogą odebrać Manuel lub Antonio




Kamil może podać piłkę do Roberta lub Arkadiusza

KARTA GOLA informuje nas, że akcja zakończyła się strzeleniem bramki. Zdobywcą gola jest zawodnik podany na karcie.



ZASADY WYKŁADANIA KART

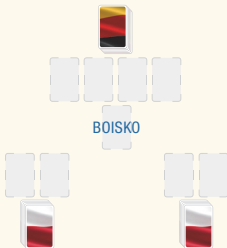
Podczas rozgrywki karty trzymane w ręku będziecie wykladać przed sobą na stole zgodnie z poniższymi zasadami:

-  Karty wykladacie imionami piłkarzy do góry.
-  Karty kładziecie jedne na drugich, tworząc kilka stosów kart.
-  W zależności od liczby graczy możecie mieć różną liczbę stosów kart:
 - w przypadku **równych drużyn** (czyli parzystej liczby osób):
po 3 stosy kart
 - w przypadku gry **3-osobowej**:
 - gracz, który gra sam: **4 stosy kart**
 - gracze z drużyny 2-osobowej: **po 2 stosy kart**
 - w przypadku gry **5-osobowej**:
 - gracze z drużyny 2-osobowej: **po 3 stosy kart**
 - gracze z drużyny 3-osobowej: **po 2 stosy kart**
 - w przypadku gry **7-osobowej**:
 - gracze z drużyny 3-osobowej: **po 3 stosy kart**
 - gracze z drużyny 4-osobowej: **po 2 stosy kart**

Przykład gry 2-osobowej:



Przykład gry 3-osobowej:



Przykład gry 4-osobowej:



Przykład gry 5-osobowej:





PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gracz, który ostatnio był na meczu piłkarskim, krzyczy *My chcemy gola!* (lub inny kibicowski okrzyk, który przyjdzie mu do głowy) i rozpoczyna się mecz. Gracze wykonują poniżej opisane działania. Pamiętajcie, że w tej grze nie ma podziału na kolejki poszczególnych graczy – wszyscy grają równocześnie!

-  Gracze **szybko wykładają przed sobą karty w poszukiwaniu bramkarza** swojej drużyny – szukają kart z rysunkiem rękawic bramkarskich (Wojciech i Manuel).

Wykładając kolejne karty, umieszczacie je na dowolnej karcie spośród tych wcześniej wyłożonych. Pamiętajcie jednak o liczbie stosów, jaką możecie mieć przed sobą!

-  Gdy na którymś ze stosów pojawi się karta bramkarza, gracz szybko **umieszcza ją na boisku** (czyli na środku stołu).
-  W tym momencie **piłka jest w posiadaniu bramkarza**. Od szybkości graczy zależy, czy poda on piłkę do kogoś ze swojej drużyny, czy rywale odbiorą mu piłkę.

- **Gracze z drużyny będącej przy piłce starają się znaleźć kartę zawodnika, do którego bramkarz może podać piłkę.** Gdy któryś z graczy wyłoży taką kartę na jeden ze swoich stosów, szybko umieszcza ją na boisku, zakrywając kartę bramkarza.
- **Natomiast gracze z przeciwnej drużyny starają się znaleźć kartę zawodnika, który może odebrać piłkę bramkarzowi.** Gdy któryś z graczy wyłoży taką kartę na jeden ze swoich stosów, szybko umieszcza ją na boisku, zakrywając kartę bramkarza.



Przykład: Przy piłce jest **Wojciech**.

Gracze z polskiej drużyny szukają kart **Michała** lub **Bartosza**, do których Wojciech może podać. Gracze niemieckiej drużyny szukają karty **Juliana**, który może odebrać piłkę Wojciechowi.

W ten sposób gra toczy się dalej, bez żadnych przerw. Wyłożona karta wskazuje piłkarzy, do których można podać piłkę oraz tych, którzy mogą ją odebrać. Wszyscy gracze wykładają karty na swoje stosy w poszukiwaniu odpowiednich piłkarzy.

Karty umieszczane **na boisku** należy kłaść jedną na drugiej tak, aby widoczna była tylko **karta położona jako ostatnia**. To ona wskazuje aktualną sytuację na boisku.

Gracze mogą umieszczać na boisku wyłącznie karty z wierzchu swoich stosów.

Gracze nie mogą:

- umieszczać na boisku kart bezpośrednio z ręki (bez uprzedniego wyłożenia ich na jeden ze stosów),
- przeglądać stosów i wyjmować z nich kart!

Drodzy gracze,

pamiętajcie, że piłka nożna to sport zespołowy. Współpracując w ramach drużyny, zwiększacie swoje szanse na sukces.

Mam dla Was dwie dobre rady.

Rada nr 1

Umieszczając kartę na boisku, wykrzycz imiona piłkarzy, do których można podać piłkę! Krzycząc na przykład *Robert, Arkadiusz!* *Robert, Arkadiusz*, pozostali gracze z Twojej drużyny nie będą musieli tracić czasu na zerkanie na kartę i sprawdzanie imion.

Rada nr 2

Gdy przeciwnik umieszcza kartę na boisku, niech jeden z Was spojrzy na wyłożoną kartę i wykrzyczy imiona piłkarzy, którzy mogą przejąć piłkę! Krzycząc więc na przykład *Wojciech, Łukasz! Wojciech, Łukasz*, pozostali gracze z Twojej drużyny nie będą musieli tracić czasu na zerkanie na kartę i sprawdzanie imion.

*Życzę powodzenia!
Trener kadry*

Pamiętajcie, że karty swojej drużyny cały czas musicie trzymać w jednej ręce (nie możecie kłaść ich na stole). Drugą ręką wykładacie je na stopy. Gdy **wyłożycie już wszystkie karty**, musicie zebrać swoje stopy i ponownie wziąć karty do ręki. Zróbcie to szybko, aby zbyt długo nie osłabiać swojej drużyny (gra nie jest wstrzymywana!).

GOOOL!

Gdy któryś z graczy umieści na boisku kartę „GOL!”, jego drużyna strzela bramkę!

Przykład: Gracz z drużyny Niemiec umieścił na boisku kartę bramkarza (**Manuel**). Podaje on piłkę do **Juliana**. Szybko jednak odbiera mu ją **Grzegorz**. Błyskawicznie podaje do **Piotra**, który strzela gola!



Po strzeleniu bramki gra jest przerywana i wykonujecie poniższe działania:

- **Położcie kartę „GOL!” na stole obok drużyny, która strzeliła bramkę.** Karta musi być dobrze widoczna, aby wszyscy gracze wiedzieli, jaki jest aktualnie wynik meczu. Karta pozostaje tam do końca gry.
- **Obie drużyny zabierają swoje karty z boiska i ze swoich stołów.** Tasują je i ponownie rozdają członkom swoich drużyn.
- Następnie gra będzie się toczyć w opisany wcześniej sposób:
 - jeden z graczy daje sygnał do rozpoczęcia meczu jakimś kibickim okrzykiem (np. *Jeszcze jeden!* lub *Nic się nie stało...*),

- wszyscy gracze równocześnie wykładają karty na swoje stopy (najpierw w poszukiwaniu bramkarzy, a później kolejnych kart).

PIŁKA NA AUCIE

W wyjątkowej sytuacji może się zdarzyć, że żadna z kart posiadanych przez graczy nie będzie pasować do tej leżącej na boisku. Może tak się stać, gdy wszystkie pasujące karty już wcześniej zostały umieszczone na boisku. W takiej sytuacji gracze zabierają karty swoich drużyn z boiska, rozdają je członkom swoich drużyn i kontynuują grę.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy któraś z drużyn strzeli **piątego gola**. Zapiszcie wynik i rozegrajcie **rewanż**. Wymieńcie się kartami (osoby grające Polską w rewanżu będą grać kartami Niemiec). Zwyciężą gracze, którzy **w dwumeczu strzelili więcej goli**.

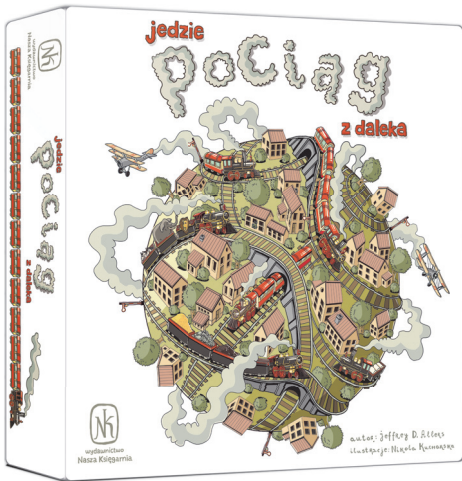
WARIANT GRY

Zamiast grać do pięciu strzelonych goli możecie się umówić, że **mecz trwa 5 minut**.

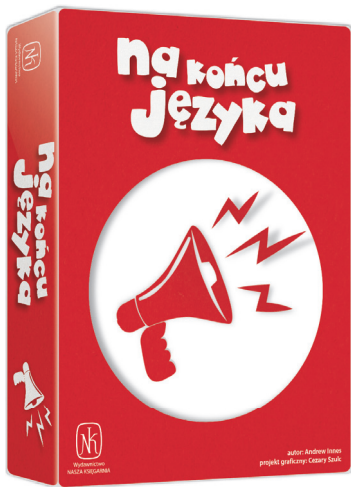
- Gra toczy się tak samo jak w wersji podstawowej. Różnica polega na tym, że w momencie rozpoczęcia gry **włączacie stoper**.

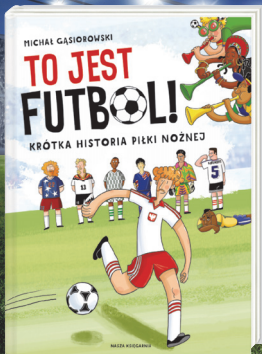
- **Po strzeleniu bramki należy zatrzymać stoper.** Po zebraniu kart ze stołu, przetasowaniu ich i rozdaniu graczom ponownie włączacie stoper i gra toczy się dalej.
- Gra kończy się po upływie 5 minut. Wygra drużyna, która strzeli **więcej goli.**
- W przypadku **remisu** następuje **dogrywka**: gracie dodatkowe **2 minuty.**
- Jeśli po dogrywce wciąż jest remis, strzelacie **rzuty karne.**
 - Każda drużyna bierze **8 kart goli** ze swojej talii.
 - Dokłada do nich **8 innych kart** (dowolnych) ze swojej talii.
 - Kapitanowie drużyn dokładnie tasują 16 kart swojej drużyny i tworzą z nich stos (imionami piłkarzy do dołu).
 - Rozpoczyna się strzelanie karnych. Każda drużyna ma **po 5 strzałów.** Kapitanowie na zmianę odkrywają po jednej karcie ze swojego stosu. Karta „GOL!” oznacza skutecznie wykonany rzut karny. Inne karty oznaczają niewykorzystanie rzutu karnego. Wygrywa drużyna, która strzeliła więcej goli.
 - W przypadku remisu następują **dodatkowe rzuty karne** – do momentu, aż któraś z drużyn strzeli bramkę. Drużyna ta wygrywa mecz.

Zbuduj najlepszą sieć kolejową!



Jedna z najlepszych na świecie gier imprezowych!





Michał Gąsiorowski w książce „To jest futbol!” przybliży czytelnikom historię piłki nożnej, a w szczególności mistrzostw świata. To książka, która powinna znaleźć się w bibliotece każdego kibica.

Poznaj nasze gry planszowe!

gry.nk.com.pl • nk.com.pl • [f /NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia)



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa
© 2018 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© 2018 dlp games
Autor: Reiner Stockhausen
Projekt graficzny: Cezary Szulc
Podziękowania dla Pawła Nowickiego za selekcję zawodników i powołania do kadry ;-)

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Redakcja: Michał Szewczyk, Jakub Gralak
Korekta: Katarzyna Suszał
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc