

Regulamentul jocului

Pentru 2–6 jucători

Conținut

- Un pachet de **49 de cărți JUCĂTORI**, împărțite astfel:
 - 15 fundași
 - 15 mijlocași
 - 15 atacați
 - 4 jokeri
- Un pachet de **44 de cărți ACȚIUNE**, împărțite în:
 - **28 cărți de atac:**
 - 9 GOAL! (Gol)
 - 6 GO-GOAL!
 - 3 SUPER GOAL!
 - 6 PENALTY (Penalty)
 - 3 YELLOW (Cartonaș galben)
 - 1 RED (Cartonaș roșu)
 - **16 cărți de apărare:**
 - 10 NO!
 - 4 SUPER NO!
 - 2 VAR
- **6 cărți PENALTY**
 - 3 SHOT! (Șut)
 - 3 SAVE! (Apărare)

Scopul jocului

Ca în fotbal, scopul este să înscrii mai multe goluri decât adversarii.

Trebuie să îți construiești o echipă capabilă să atace și să înscrie prin:

- atac la poartă;
- câștigarea unui penalty pe care adversarul nu îl poate apăra.

Primul jucător (sau prima echipă) care înscrie 3 goluri câștigă partida.

Pregătirea jocului

1. Amestecați separat pachetul de **JUCĂTORI** și pachetul de **ACȚIUNI**.
2. Fiecărui jucător i se împart:
 - 5 cărți JUCĂTORI;
 - 2 cărți ACȚIUNE.
3. Cele două pachete rămân cu fața în jos în mijlocul mesei.
4. Fiecare jucător alege **3 jucători** din mână și îi așază cu fața în jos pe masă – aceasta este echipa sa.
5. După ce toți au ales, echipele sunt întoarse cu fața în sus.
6. Cel mai tânăr jucător începe.

Cum se joacă

La rândul său, fiecare jucător trebuie:

1. să joace **o carte JUCĂTOR** sau **o carte ACȚIUNE**;
2. apoi să tragă **o carte**, la alegere, din unul dintre cele două pachete (JUCĂTORI sau ACȚIUNI).

Atenție!

Dacă unul dintre pachete se termină, se amestecă grămada de cărți eliminate și se formează din nou pachetul.

Jucarea unei cărți JUCĂTOR

- Jucătorul alege o carte JUCĂTOR din mână și o pune cu fața în sus în echipa sa.
- O echipă nu poate avea niciodată mai mult de **5 jucători**.
- Dacă adaugă un al șaselea jucător, trebuie imediat să elimine unul dintre cei existenți, astfel încât echipa să rămână cu 5 jucători.

Rolurile jucătorilor

Există:

- fundași;
- mijlocași;
- atacanți.

Jokerii nu au un rol fix și pot ocupa orice poziție. Ei își pot schimba rolul de la un tur la altul.

După ce joacă un JUCĂTOR, jucătorul trage o carte din pachetul ales, iar turul se încheie.

Jucarea unei cărți ACȚIUNE

Cum răspunde adversarul

Adversarul poate juca o carte de apărare:

- **GOAL!**, **GO-GOAL!** și **SUPER GOAL!** pot fi anulate cu:
 - NO!
 - SUPER NO!
- **PENALTY** poate fi anulat cu:
 - VAR
- **YELLOW** și **RED** pot fi de asemenea anulate cu:
 - VAR

Dacă nu se joacă nicio carte de apărare, efectul cărții de atac se aplică.

Efectele cărților

GOAL!, GO-GOAL!, SUPER GOAL!

- Echipa atacatoare înscrie un gol.
- Cartea este pusă lângă echipă pentru a marca golul.

YELLOW

- Jucătorul ales din echipa adversă este eliminat.
- Proprietarul echipei îl înlocuiește imediat cu un alt jucător din mână, dacă are.

RED

- Jucătorul ales este eliminat definitiv și pus în grămada de cărți eliminate.

Penalty

Jocul se oprește și se execută penalty-ul.

1. Atacatorul ia cele **3 cărți SHOT!**
2. Apărătorul ia cele **3 cărți SAVE!**
3. Fiecare alege o carte în secret.
4. Cărțile sunt întoarse simultan.

- Dacă simbolurile coincid → portarul apără penalty-ul, iar cartea PENALTY este eliminată.
- Dacă simbolurile sunt diferite → penalty-ul este transformat în gol.

Cartea PENALTY este așezată cu fața în jos lângă echipa care a înscris pentru a marca golul.

Dacă o apărare oprește atacul

Dacă o carte de apărare este jucată cu succes:

- atât cartea de atac, cât și cea de apărare sunt eliminate;
- jucătorul care a jucat apărarea trage imediat o nouă carte ACȚIUNE din pachet.

După ce jucătorul activ și-a terminat acțiunea, trage o carte din unul dintre cele două pachete, iar jocul continuă cu jucătorul din stânga.

Sfârșitul jocului

În momentul în care o echipă înscrie al treilea gol, meciul se încheie și acea echipă câștigă partida.