



COUNTER ATTACK

THE FOOTBALL STRATEGY GAME

BΙΒΛΙΟ ΚΑΝΟΝΩΝ

COUNTER ATTACK

THE FOOTBALL STRATEGY GAME



Τι υπάρχει μέσα στο κουτί;

- 1 ταμπλό γηπέδου
- 46 κάρτες παικτών
- 4 κάρτες διαιτητή
- 22 πιόνια ποδοσφαιριστή
- 2 μετρητές απόστασης
- 4 κίτρινες κάρτες
- 4 κόκκινες κάρτες
- 4 ενδείξεις τραυματισμού
- 2 εξάπλευρα ζάρια
- 2 κλεψύδρες
- Βιβλίο Κανόνων
- 2 οδηγοί γρήγορου παιχνιδιού



Για οδηγούς παιχνιδιού, μεταφρασμένα βιβλία κανόνων και για να αγοράσετε επεκτάσεις, παρακαλώ επισκευθείτε

COUNTERATTACKGAME.COM



ctrattackgame

Μετάφραση: Thomas Antonakis

// ΚΑΛΩΣ ΗΡΘΑΤΕ ΣΤΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ ΑΓΩΝΑ ΤΗΣ ΣΕΖΟΝ!

Αρκεί να δείτε τους παίκτες στη φυσούνα για να καταλάβετε ότι είναι αγχωμένοι για αυτό το παιχνίδι, όχι άδικα αν σκεφτεί κανείς πόσο κρίσιμο είναι. Πρέπει να παίξουν με όλες τις δυνάμεις τους αν θέλουν να βγουν νικητές απόψε!

ΑΥΤΟ ΕΙΝΑΙ ΤΟ COUNTER ATTACK ΕΣΕΙΣ ΕΙΣΤΕ ΟΙ ΠΡΟΠΟΝΗΤΕΣ.

Μπορείτε να διαχειριστείτε την πίεση του να κάνετε όλες τις κινήσεις στο γήπεδο; Η τακτική σας θα καταρρεύσει πάνω στην ένταση του αγώνα, ή θα μείνετε προσηλωμένοι στο πλάνο αγώνα σας και θα καταφέρετε να πασάρετε, να ντριπλάρετε και να σουτάρτε για τη δόξα;

Το Counter Attack είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής για 2 παίκτες
Το να καταλάβετε τους κανόνες χρειάζεται γύρω στα 30 λεπτά. Το να γίνετε εξπέρ ίσως είναι μια άλλη ιστορία.

Διάρκεια παιχνιδιού

Η προετοιμασία για την έναρξη χρειάζεται περίπου 10 λεπτά. Για να παίξετε το παιχνίδι όπως αρμόζει θα χρειαστεί να παίξετε 2 ημίχρονα των 45 λεπτών - όπως θα περιμένατε!

Σκοπός του παιχνιδιού

Μόνο ένα πράγμα θα σας δώσει τη νίκη - πρέπει να βάλετε περισσότερα γκολ από τον αντίπαλό σας. Και, όπως ακριβώς στην πραγματικότητα, αν ένας αγώνας λήξει ισόπαλος, μπορείτε να παίξετε παράταση ή να καθορίσετε το νικητή με διαδικασία πέναλτι.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ	1
Η Ομάδα σας	2
Επιλέγοντας την ομάδα σας	4
Χρήση ικανοτήτων παικτών	5
Διατάξεις ομάδων	6
Η Ζώνη Επιρροής	7
Το γήπεδο / Ο μετρητής απόστασης	8
ΒΑΣΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ	9
Αν είστε νέοι στο παιχνίδι	10
Η απόφαση του διαιτητή είναι τελική	11
Φάση Κίνησης	12
Πάσα	14
Τάκλινγκ και ντρίπλα	16
Φάουλ	17
Σουτ	18
Ξαφνικά σουτ	19
Κόντρα	20
Κεφαλιές	21
Ο τερματοφύλακας	22
Στατικές φάσεις	24
ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ	27
ΠΑΡΑΤΑΣΗ	31
Ξεκινώντας ένα πρωτάθλημα	32
Παιχνίδι στα γρήγορα	33
Κρατήστε τα αποτελέσματά σας	34
Σημείωση από τους δημιουργούς	35

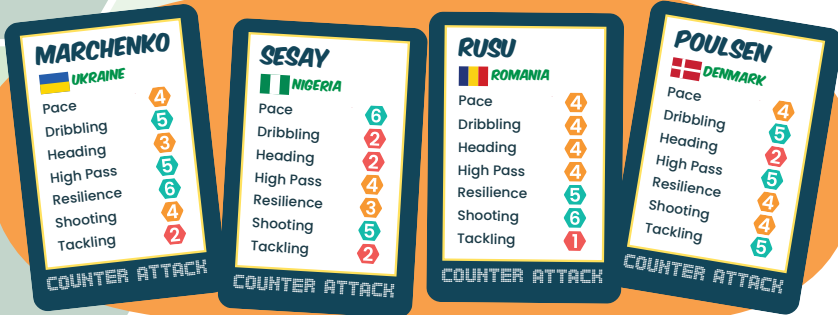
6 6ΕΤΤΗΣ STARTER

ΣΕ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΕΝΟΤΗΤΑ ΘΑ ΣΑΣ
ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ ΣΤΑ ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ
ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ, ΟΠΩΣ ΤΟ
ΓΗΠΕΔΟ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ.
ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΒΑΜΕ ΕΠΙΣΗΣ ΚΑΙ
ΚΑΠΟΙΕΣ ΔΙΑΤΑΞΕΙΣ ΓΙΑ ΝΑ ΣΑΣ
ΒΑΛΟΥΝ ΣΤΟ ΔΡΟΜΟ ΓΙΑ ΤΗ ΔΟΞΑ

Η ΟΜΑΔΑ ΣΑΣ

Ένας καλός προπονητής ποδοσφαίρου χρειάζεται να έχει γνώση από στρατηγική, μια δόση τύχης και ποδοσφαιριστές ποιότητας. Ας ριξουμε μια ματιά στους παίκτες που θα αποτελέσουν την ομάδα σας.

Ποδοσφαιριστές



Σε αρκετές περιπτώσεις στο παιχνίδι, θα προσθέσετε το αποτέλεσμα της ζαριάς σας στην ικανότητα του ποδοσφαιριστή σας για να δημιουργήσετε το αθροιστικό σκορ.

Ταχύτητα (PACE)

Καθορίζει πόσα εξάγωνα μπορεί ο παίκτης σας να κινηθεί κατά τη Φάση κίνησης

Ντρίπλινγκ & Τακλινγκ (DRIBBLING & TACKLING)

Όταν ένας αντίπαλος επιχειρήσει ένα τάκλινγκ, το αθροιστικό σκορ ντρίπλινγκ θα χρησιμοποιηθεί εναντίον του αθροιστικού σκορ τάκλινγκ του αντιπάλου σας.

Κεφαλιά (HEADING)

Χρησιμοποιείται σε μονομαχία όταν διεκδικείται μια κεφαλιά, ή απέναντι στο αθροιστικό σκορ απόκρουσης του τερματοφύλακα αν επιχειρείται μια κεφαλιά για γκολ.

Σέντρα (HIGH PASS)

Χρειάζεστε ένα αθροιστικό σκορ (ικανότητα σέντρας + αποτέλεσμα ζαριάς) από 8 και πάνω (8+) για να πετύχετε μια ακριβή σέντρα

Ανθεκτικότητα (RESILIENCE)

Όταν γίνεται φάουλ σε έναν παίκτη σας, ρίξτε το ζάρι. Αν το αποτέλεσμα της ζαριάς είναι ίση ή μεγαλύτερη από την ανθεκτικότητα του παίκτη σας, ο παίκτης τραυματίζεται.

Σουτ (SHOOTING)

Αν το αθροιστικό σκορ σουτ σας είναι υψηλότερο από το αθροιστικό σκορ απόκρουσης του τερματοφύλακα, τότε σκοράρατε ένα ΓΚΟΛ.



Τερματοφυλακες

Ικανότητα στον Αέρα (AERIAL ABILITY)

Χρησιμοποιείται σε μονομαχία όταν διεκδικείται μια ψηλή πάσα / σέντρα. Αν ο αντίπαλος κερδίσει τη μονομαχία, δέχετε γκολ.

Ντρίπλα, Ταχύτητα & Ανθεκτικότητα

Δείτε τους ποδοσφαιριστές

Απόκρουση (SAVING)

Δείτε το Σουτ στους ποδοσφαιριστές.

Αν ο τερματοφύλακας κερδίσει τη μονομαχία, ρίξτε το ζάρι ξανά για να καθοριστεί το αποτέλεσμα - είτε μπλοκάρισμα της μπάλας είτε απόκρουση σε κόρνερ.



Διαιτητές

Ελαστικότητα (LENIENCY)

Αυτή η βαθμολογία καθορίζει αν ο παίκτης σας θα δεχθεί κάρτα μετά από ένα φάουλ.

Μετά από ένα φάουλ, ρίξτε το ζάρι. Αν το αποτέλεσμα της ζαριάς είναι μεγαλύτερο ή ίσο από τη Ελαστικότητα που υπάρχει πάνω στην κάρτα διαιτητή, ο παίκτης δέχεται κίτρινη κάρτα

Υπάρχουν κάποιες περιπτώσεις που μπορεί να δεχτείτε απευθείας κόκκινη κάρτα. Δείτε τη σελίδα με τα φάουλ για περισσότερα.

ΕΠΙΛΕΓΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΟΜΑΔΑ ΣΑΣ

Η αποστολή κάθε ομάδας αποτελείται από 16 παίκτες. 1 τερματοφύλακα, 10 ποδοσφαιριστές και 5 αναπληρωματικούς.

Τερματοφύλακες

Τοποθετήστε τις κάρτες τερματοφύλακα κλειστές και επιλέξτε 1 τερματοφύλακα ο καθένας.

Ποδοσφαιριστές

Ανακατέψτε τις κάρτες και τοποθετήστε 4 ανοικτές. Επιλέξτε 1 από αυτές τις κάρτες και ο αντίπαλος επιλέγει μετά. Επιλέξτε πάλι από αυτές τις κάρτες και ο αντίπαλος παίρνει την τελευταία κάρτα. Επαναλάβετε αυτή τη διαδικασία με τις υπόλοιπες κάρτες ποδοσφαιριστή, εναλλάσσοντας το ποιός επιλέγει πρώτος. Συνεχίστε μέχρι να έχετε και οι 2 από 15 ποδοσφαιριστές.

Τώρα ήρθε η ώρα να επιλέξετε ποιοί 11 παίκτες θα αποτελέσουν την αρχική σας 11άδα, και ποιοί θα είναι οι 5 αναπληρωματικοί σας. Διανείμετε έναν αριθμό φανέλας 1-11 σε κάθε βασικό παίκτη και τοποθετήστε την κάρτα τους στο αντίστοιχο σημείο στα πλάγια του γηπέδου.

Διαιτητής

Τοποθετήστε τις κάρτες διαιτητή κλειστές και επιλέξτε μία στην τύχη. Τοποθετήστε την επιλεγμένη κάρτα ανοικτή δίπλα από ένα τέρμα



Τοποθετήστε τους παίκτες σας στην άκρη του γηπέδου. Κατά τη διάρκεια μιας Φάσης Κίνησης, θα θυμάστε ποιους παίκτες κινήσατε με το να σπρώχνετε τις κάρτες πάνω. Επιστρέψτε τους στη θέση τους στο τέλος της Φάσης Κίνησης.

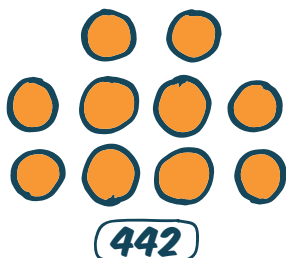
ΧΡΗΣΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ

Πού πρέπει να τοποθετήσετε τους παίκτες σας στο γήπεδο για να χρησιμοποιήσετε το μέγιστο των ικανοτήτων τους; Ρίξτε μια ματιά στο σκίτσο για να δείτε τις 2 πιο χρήσιμες ικανότητες που θα θέλατε να έχουν οι παίκτες σας σε κάθε θέση

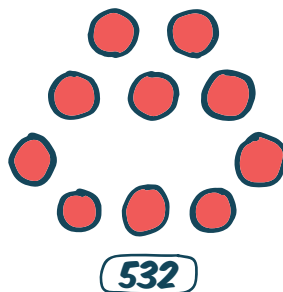


ΔΙΑΤΑΞΕΙΣ ΟΜΑΔΩΝ

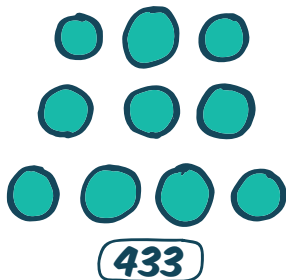
Η διάταξη ομάδας δείχνει πού κινούνται οι παίκτες γενικά στο γήπεδο. Στο Counter Attack εσείς επιλέγετε τη διάταξη των παικτών σας και το πού θα τους τοποθετήσετε σε ολη τη διάρκεια του αγώνα. Αν δεν είστε σίγουροι πώς να ξεκινήσετε, δείτε αυτές τις κλασσικές διατάξεις και αξιολογήστε τα δυνατά και αδύναμα σημεία τους.



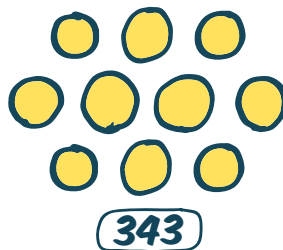
- + Δυνατή σε όλες τις περιοχές
- Μπορεί να βρεθείτε απέναντι σε πολλούς στο κέντρο



- + Πολλοί παίκτες στις αμυντικές θέσεις
- Έλλειψη παικτών στα άκρα



- + Δυνατή στο μέσο του γηπέδου
- Δεν υπάρχει πλάτος στο κέντρο



- + Πολλοί παίκτες στις θέσεις επίθεσης
- Αδύναμη στα αμυντικά πλάγια

Η ΖΩΝΗ ΕΠΙΡΡΟΗΣ

Κάθε παίκτης στο Counter Attack μπορεί να επηρεάσει το τι γίνεται στο χώρο γύρω του. Αυτός ο χώρος ονομάζεται Ζώνη Επιρροής. Σε αυτό το παράδειγμα, ο παίκτης με τον αριθμό 3 είναι αμυντικός.



Το εξάγωνο του παίκτη σας

- Κανένας παίκτης δεν μπορεί να κινηθεί μέσα από ή να σταματήσει μια κίνηση σε αυτό το εξάγωνο.
- Μια βασική πάσα ανακόπτεται αν ταξιδέψει από αυτό το εξάγωνο.
- Αν ένα σουτ ταξιδέψει μέσα από αυτό το εξάγωνο, ρίξτε ζάρι 5 ή 6 για κόντρα.



Τα 6 περιβάλλοντα εξάγωνα

- Αν ένας επιτιθέμενος κινείται με τη μπάλα πάνω σε αυτό το εξάγωνο, ρίξτε 6 για να κλέψετε τη μπάλα.
- Αν μια πάσα ταξιδέψει μέσα από αυτό το εξάγωνο, ρίξτε ζάρι 6 για να την ανακόψετε.
- Αν μία κεφαλιά διεκδικείται σε αυτό το εξάγωνο, ο παίκτης σας μπορεί να επιχειρήσει να κερδίσει τη μονομαχία
- Αν ένα σουτ ταξιδέψει μέσα από αυτό το εξάγωνο, ρίξτε ζάρι 6 για κόντρα.

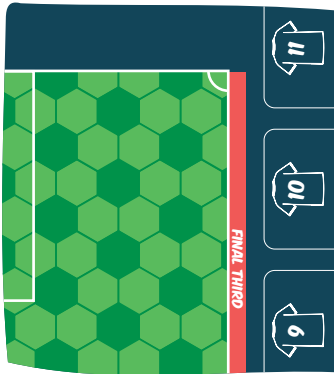


2 εξάγωνα μακριά

- Αν μία κεφαλιά διεκδικείται σε αυτό το εξάγωνο, ο παίκτης σας μπορεί να επιχειρήσει να κερδίσει τη μονομαχία αλλά με **-1 μειονέκτημα στο ζάρι**.

ΤΟ ΓΗΠΕΔΟ

Το γήπεδο αποτελείται από εκατοντάδες εξάγωνα. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα κινείτε τους παίκτες σας από εξάγωνο σε εξάγωνο καθώς θα πασάρετε, θα σουτάρετε και θα σκοράρετε!

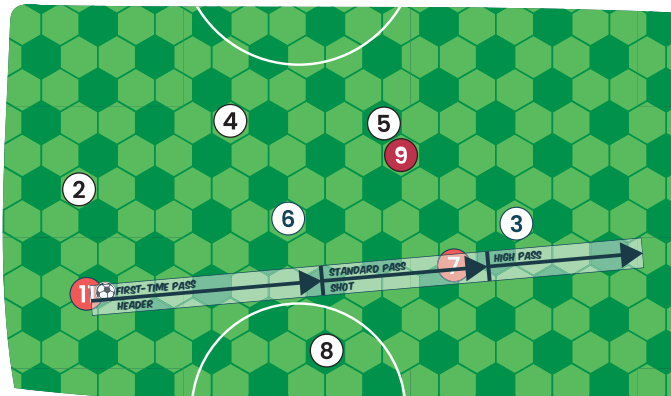


Το τελευταίο τρίτο

Αν η μπάλα είναι σε ένα “τελευταίο τρίτο” και μία Φάση Κίνησης τελειώσει, όλου οι παίκτες που είναι στο αντίθετο “τελευταίο τρίτο” έχουν μια δωρεάν κίνηση 6 εξαγώνων ο καθένας. Κινείται πρώτα η επιτιθέμενη ομάδα.

Ο ΜΕΤΡΗΤΗΣ ΑΠΟΣΤΑΣΗΣ

Ο μετρητής απόστασης σας δείχνει μέχρι πόσο μακριά μπορείτε να πασάρετε, να κάνετε κεφαλιά και να σουτάρετε. Κρατήστε το μετρητή ακριβώς πάνω από τον παίκτη που έχει τη μπάλα. Χρησιμοποιείται επίσης για να αποφασιστεί αν μια πάσα που θέλετε να κάνετε μπορεί να ανακοπεί, ή το σουτ σας να κοντραριστεί. Ανατρέξτε στους κανόνες πάσας και κόντρας για περισσότερα!



Ο Κόκκινος με το 11 έχει την μπάλα και θέλει να κάνει μια βασική πάσα στον Κόκκινο με το 7. Ο μετρητής απόστασης μας λέει ότι η βασική πάσα είναι εφικτή. Μαθαίνουμε επίσης ότι η πορεία της μπάλας δεν περνάει από κανέναν Λευκό παίκτη, ούτε από Ζώνη Επιρροής Λευκού παίκτη, άρα η πάσα δε μπορεί να ανακοπεί.

6

COFFEE RULES

ΤΟ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ ΕΙΝΑΙ ΑΠΛΟ
ΠΑΙΧΝΙΔΙ. ΟΠΩΣ ΚΑΙ ΤΟ COUN-
TER ATTACK. ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΑΥΤΗ ΤΗΝ
ΕΝΟΤΗΤΑ ΓΙΑ ΝΑ ΑΝΑΚΑΛΥΨΕΤΕ
ΠΩΣ ΝΑ ΠΑΣΑΡΕΤΕ, ΝΑ
ΝΤΡΗΠΛΑΡΕΤΕ, ΝΑ ΣΟΥΤΑΡΕΤΕ ΚΑΙ
ΝΑ ΣΚΟΡΑΡΕΤΕ!

10

2

ΑΝ ΕΙΣΤΕ ΝΕΟΙ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ...

- Κρατήστε τον **Οδηγό Γρήγορου Παιχνιδιού** κοντά
- **Αφήστε τις κλεψύδρες για το δεύτερο ημίχρονο**
- Μείνετε στους Βασικούς Κανόνες, αφήστε τους προχωρημένους κανόνες για το επόμενο παιχνίδι.
- **Για συμβουλές κοιτάξτε δίπλα στο τρόπαιο**
- Μην χρησιμοποιήσετε Σέντρα, ή Μακρινή Πάσα
- **Χρησιμοποιήστε όλους τους υπόλοιπους κανόνες**



ΕΝΑΡΚΤΗΡΙΟ ΛΑΚΤΙΣΜΑ

Πριν ξεκινήσει ο αγώνας, παρατάξτε τους παίκτες σας στο δικό σας μισό γήπεδο, κάθε παίκτης σε διαφορετικό εξάγωνο. Μπορείτε να τοποθετήσετε τους παίκτες σας όπου θέλετε, αλλά αν χρειάζεστε έμπνευση, δείτε τις διατάξεις στην ενότητα Ξεκινώντας.

Τώρα, στρίψτε ένα νόμισμα για να αποφασίσετε ποιά ομάδα θα κάνει τη σέντρα. Ο προπονητής-νικητής του νομίσματος, τοποθετεί έναν παίκτη στο κέντρο του γηπέδου. Τοποθετήστε τη μπάλα πάνω στον παίκτη αυτόν. Η επιτιθέμενη ομάδα μπορεί να έχει περισσότερους του ενός παίκτες στο κεντρικό ημικύκλιο, η αμυνόμενη κανέναν.

Πριν η επιτιθέμενη ομάδα ξεκινήσει τον αγώνα οι προπονητές μπορούν να ρυθμίσουν ξανά στα γρήγορα τις διατάξεις τους. Όταν γίνει αυτό, ο αγώνας ξεκινά με την επιτιθέμενη ομάδα να κάνει μια βασική πάσα σε οποιαδήποτε θέση στο γήπεδο.



Ο ΑΡΧΟΝΤΑΣ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ

Αν εσείς και ο αντίπαλός σας δεν μπορείτε να συμφωνήσετε στο αν μια πάσα μπορεί να ανακοπεί, ή όχι, αν έγινε ένα επαγγελματικό φάουλ ή οτιδήποτε άλλο που να έχει σημασία, ανατρέξτε στο διαιτητή για απόφαση.

Όταν εσείς και ο αντίπαλός σας διαφωνείτε, δείτε την κάρτα του διαιτητή και ο επιτιθέμενος προπονητής ας ρίξει το ζάρι.

- Αν το αποτέλεσμα της ζαριάς είναι υψηλότερο ή ίσο από τη Ελαστικότητα του διαιτητή, ο διαιτητής αποφασίζει υπέρ της επιτιθέμενης ομάδας.
- Αν το αποτέλεσμα της ζαριάς είναι χαμηλότερο από τη Ελαστικότητα του διαιτητή, ο διαιτητής αποφασίζει υπέρ της αμυνόμενης ομάδας.



Σε αυτό το παράδειγμα, ο 2 προπονητές δεν μπορούσαν να συμφωνήσουν σχετικά με μια απόφαση, οπότε ρώτησαν το διαιτητή. Η ζαριά ήταν 5, που είναι υψηλότερο από τη Ελαστικότητα του διαιτητή, οπότε η απόφαση πάει υπέρ της επιτιθέμενης ομάδας.

ΦΑΣΗ ΚΙΝΗΣΗΣ

Η Φάση Κίνησης αναπαριστά μια στιγμή μέσα σε ένα γήπεδο ποδοσφαίρου. Ο επιτιθέμενος προπονητής μπορεί να ξεκινήσει μια Φάση Κίνησης μετά από οποιαδήποτε ενέργεια εκτός της Σεντρας. Μια Φάση Κίνησης μπορεί να ακολουθηθεί ξανά από Φάση Κίνησης αν το επιθυμεί ο επιτιθέμενος προπονητής.

Η Ταχύτητα κάθε παίκτη καθορίζει πόσο μακριά μπορεί να κινηθεί κατά τη διάρκεια της Φάσης Κίνησης, ο.χ. Ένας παίκτης με Ταχύτητα 6 μπορεί να κινηθεί ως και 6 εξάγωνα συνολικά σε μια Φάση Κίνησης. Οι παίκτες δε μπορούν να κινηθούν μέσα από εξάγωνα συμπαικτών ή αντιπάλων.

Σε μια Φάση Κίνησης, ακολουθήστε την αλληλουχία 4-5-2:

- Βήμα 1 Ο επιτιθέμενος προπονητής κινεί 4 παίκτες
- Βήμα 2 Ο αμυνόμενος προπονητής κινεί 5 παίκτες
- Βήμα 3 Ο επιτιθέμενος προπονητής κινεί 2 άλλους παίκτες, μέχρι 2 εξάγωνα τον καθένα

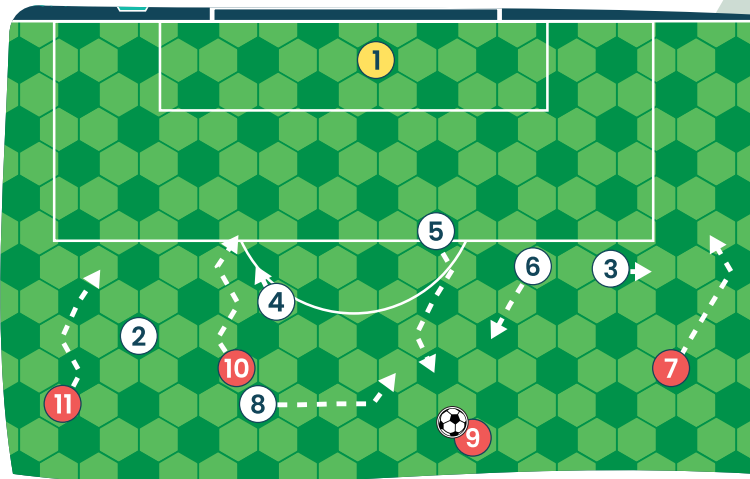
Κατά τη διάρκεια της Φάσης Κίνησης, αν ο παίκτης που έχει τη μπάλα στην κατοχή του, έρθει με τη μπάλα 1 εξάγωνο μακριά από αντίπαλο, ο αντίπαλος μπορεί να κλέψει τη μπάλα αν φέρει 6 σε μια ζαριά. Εκείνος ο αμυντικός έχει μόνο 1 ευκαιρία για κλέψιμο σε κάθε Φάση Κίνησης.



Παίζετε εναντίον ενός Άρχοντα της Καθυστέρησης; Επιταχύνετε το παιχνίδι χρησιμοποιώντας τις κλεψύδρες. Αν ο αντίπαλος δεν κινήσει τους παίκτες του πριν τελειώσουν τα 60 δευτερόλεπτα, η σειρά του τελειώνει!

Ενέργειες σε μια Φάση Κίνησης

- Δεν μπορείτε να κάνετε πάσα μέχρι να τελειώσει η Φάση Κίνησης. Αντίθετα μπορείτε να κάνετε ένα Ξαφνικό Σουτ κατά τη διάρκεια της Φάσης Κίνησης αν ο παίκτης σας μπει με την μπάλα στην Μεγάλη περιοχή.
- Αν ένας αμυντικός κινηθεί 1 εξάγωνο κοντά στον παίκτη με τη μπάλα, μπορεί να προσπαθήσει τάκλιγκ. Σταματήστε την κλειψύδρα όση ώρα επιχειρείται το τάκλιγκ.
- Αν ένας παίκτης κάνει ένα επιτυχημένο τάκλιγκ κατά τη διάρκεια της Φάσης Κίνησης, η κατοχή μπάλας αλλάζει και η τρέχουσα Φάση Κίνησης τελειώνει αμέσως.



Ο Κόκκινος με το 9 έχει τη μπάλα. Η Κόκκινη ομάδα κινείται πρώτη. Οι παίκτες με το 11, 10 και 7 κινούνται με βάση την ικανότητα Ταχύτητας τους. Ένας 4ος παίκτης που δεν εικονίζεται κινήθηκε επίσης.

Η Λευκή ομάδα κινεί τους παίκτες με το 8, 4, 5, 6, και 3. Κάνοντας αυτό, οι Κόκκινοι 10 και 7 είναι πλέον off-side. Κανένας παίκτης δεν έφτασε αρκετά κοντά για να επιχειρήσει τάκλιγκ πάνω στον Κόκκινο 9.

Τώρα η επιτιθέμενη ομάδα, κινεί 2 ακόμα παίκτες μέχρι 2 εξάγωνα. Οι παίκτες που θα κινηθούν τώρα δε μπορούν να έχουν κινηθεί προηγουμένως.

ΠΑΣΑ

ΥΠΑΡΧΟΥΝ 3 ΕΙΔΩΝ ΠΑΣΕΣ ΣΤΟΥΣ ΒΑΣΙΚΟΥΣ ΚΑΝΟΝΕΣ. ΟΙ ΕΝΔΕΙΞΕΙΣ ΣΤΟ ΜΕΤΡΗΤΗ ΑΠΟΣΤΑΣΗΣ ΔΕΙΧΝΟΥΝ ΠΟΣΟ ΜΑΚΡΙΑ ΚΑΘΕ ΕΙΔΟΣ ΠΑΣΑΣ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΤΑΞΙΔΕΥΣΕΙ. ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΤΟ ΜΕΤΡΗΤΗ ΑΠΟΣΤΑΣΗΣ ΠΑΝΩ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΑΙΚΤΗ ΜΕ ΤΗ ΜΠΑΛΑ ΚΑΙ ΣΤΡΕΨΤΕ ΤΟΝ ΠΡΟΣ ΤΗΝ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΠΟΥ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΠΑΣΑΡΕΤΕ.

Βασική Πάσα

Η Βασική πάσα κινείται πάνω στο έδαφος. Η μπάλα δεν μπορεί να ταξιδέψει διαμέσου ενός αντιπάλου (βλ. *Ζώνη Επιρροής*). Αν η διαδρομή της μπάλας περνάει εντός 1 εξαγώνου από έναν αμυντικό, αυτός ο αμυντικός μπορεί να ανακόψει φέρνοντας 6 στο ζάρι.

Σέντρα

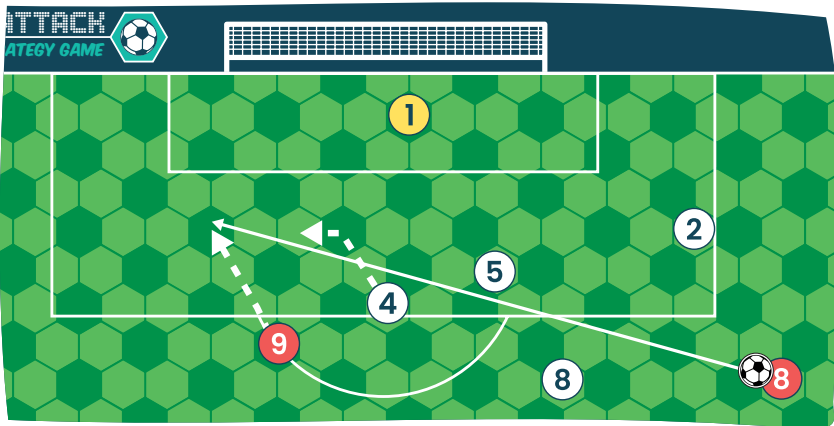
Χρησιμοποιήστε το μετρητή απόστασης για να δείτε πού θέλετε να σεντράρετε. Αν υπάρχει αντίπαλος εντός 1 εξαγώνου από τον παίκτη που θα δοκιμάσει τη σέντρα, και ακριβώς στην πορεία της, η σέντρα δεν μπορεί να γίνει. Τοποθετήστε τη μπάλα εκεί που θέλετε να πάει.

Μετά, κάθε ομάδα μπορεί να κινήσει 1 παίκτη μέχρι 3 εξαγωνα όσο ταξιδεύει η μπάλα. Αν η σέντρα φτάνει στη μεγάλη περιοχή, ο τερματοφύλακας μπορεί να κινηθεί 1 εξαγωνα.

Ρίξτε το ζάρι και προσθέστε το αποτέλεσμα στην ικανότητα *Σέντρα* του παίκτη σας. Απαιτείται αθροιστικό σκορ 8+ για να είναι ακριβής η σέντρα.

- Αν η σέντρα είναι ακριβής, όλοι οι παίκτες σε απόσταση 2 εξαγωνα μπορούν να διεκδικήσουν κεφαλιά
- Αν η σέντρα δεν είναι ακριβής, η μπάλα πάει στον πλησιέστερο αμυντικό από τον αρχικό στόχο της. Αν υπάρχουν πολλοί αμυντικοί να επιλεγούν, η μπάλα πάει στον πλησιέστερο στην εστία, και τώρα πρέπει να γίνει κεφαλιά. Οι επιτιθέμενοι μπορούν ακόμα να διεκδικήσουν τη μπάλα αν είναι εντός εμβέλειας, αλλά θα έχουν **-2 μειονέκτημα** από το ζάρι στο αθροιστικό τους σκορ, λόγω της ανακρίβειας της σέντρας.

Η σέντρα ακολουθείται πάντα από κεφαλιά. Βλέπε την ενότητα Κεφαλιά για περισσότερα.



Ο Κόκκινος με το 8 θέλει να κάνει σέντρα μέσα στη μεγάλη περιοχή για τον κόκκινο 9. Ο Κόκκινος 9 κινείται 3 εξάγωνα αφού έγινε η σέντρα. Ο Λευκός 4 κινείται επίσης 3 εξάγωνα. Ο Λευκός 4 δε μπορεί να φτάσει τον Κόκκινο 9, αλλά μπορεί να διεκδικήσει την κεφαλιά με **μειονέκτημα -1** στο ζάρι. Ο Κόκκινος 8 ρίχνει ζάρι και συνδυάζει το αποτέλεσμα με την ικανότητά του στην Σέντρα. Με 8+ αθροιστικό σκορ η σέντρα είναι ακριβής. Τώρα, ο Κόκκινος 9 και ο Λευκός 4 διεκδικούν την κεφαλιά.

Μακρινή Πάσα

Η Μακρινή Πάσα μπορεί να ταξιδέψει προς οποιοδήποτε σημείο στο γήπεδο, το οποίο σημαίνει ότι δε χρειάζεται μετρητής απόστασης. Υπάρχουν, όμως κάποιοι περιορισμοί.

Δεν μπορείτε:

- Να κάνετε μακρινή πάσα από το ένα “Τελευταίο Τρίτο” προς το άλλο.
- Να κάνετε την πάσα αν υπάρχει ένας αντίπαλος σε διπλανό σας εξάγωνο που μπλοκάρει την πορεία της μπάλας.

Η μπάλα

- Δεν μπορεί να προσγειωθεί εντός 5 εξαγώνων από οποιονδήποτε συμπακτη σας.
- Δεν μπορεί να προσγειωθεί σε εξάγωνο ακριβώς δίπλα σε αντίπαλο.

Μετά από την μακρινή πάσα, ο αμυνόμενος μπορεί να κινήσει τον τερματοφύλακά του με βάση την ικανότητά του στην Ταχύτητα. Το παιχνίδι συνεχίζεται με Φάση Κίνησης, με την επιτιθέμενη ομάδα, φυσικά να κινείται πρώτη.

ΤΑΚΛΙΝΓΚ & ΝΤΡΙΠΛΑ

Το τάκλινγκ είναι μια μονομαχία μεταξύ αμυντικού και επιθετικού. Ένα τάκλινγκ θα επιχειρηθεί, αν ένας αμυντικός κινηθεί εντός 1 εξαγώνου από τον παίκτη με τη μπάλα σε μια Φάση Κίνησης.



- Σε περίπτωση ισοπαλίας, και οι 2 παίκτες ξαναρίχνουν τα ζάρια.
- Αν ο αμυντικός φέρει 1 στη ζαριά, ο επιθετικός μπορεί να πάρει φάουλ, ή να παίξει το “πλεονέκτημα”

Αν το αθροιστικό σκορ του επιτιθέμενου είναι μεγαλύτερο, το τάκλινγκ ήταν ανεπιτυχές. Ο επιτιθέμενος μπορεί τώρα να επανατοποθετηθεί σε οποιοδήποτε εξαγώνο γύρω από τον αμυντικό.

Μην ξεχνάτε ότι περισσότεροι του 1 αμυντικοί μπορούν να επιχειρήσουν τάκλινγκ σε μια Φάση Κίνησης.

Αν το αθροιστικό σκορ του αμυνόμενου είναι μεγαλύτερο, το τάκλινγκ ήταν επιτυχές, και η κατοχή της μπάλας αλλάζει. Ο αμυνόμενος προπονητής μπορεί τώρα να επανατοποθετήσει τον παίκτη του σε οποιοδήποτε εξαγώνο γύρω από τον επιτιθέμενο. Η Φάση Κίνησης τελειώνει και το παιχνίδι συνεχίζεται.



ΔΕΝ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΤΑΚΛΙΝΓΚ. ΜΠΕΙΤΕ ΑΠΛΑ ΜΠΡΟΣΤΑ ΣΤΟΝ ΑΝΤΙΠΑΛΟ ΣΑΣ. ΑΝ Ο ΕΠΙΤΙΘΕΜΕΝΟΣ ΜΕΤΑ ΤΡΕΞΕΙ ΜΕΣΑ ΣΤΗ ΖΩΝΗ ΕΠΙΠΡΟΗΣ ΣΑΣ, ΡΙΞΤΕ 6 ΓΙΑ ΝΑ ΚΛΕΨΕΤΕ ΤΗ ΜΠΑΛΑ. ΕΧΕΤΕ ΜΟΝΟ ΜΙΑ ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΝΑ ΚΛΕΨΕΤΕ ΤΗ ΜΠΑΛΑ ΣΕ ΜΙΑ ΦΑΣΗ ΚΙΝΗΣΗΣ.

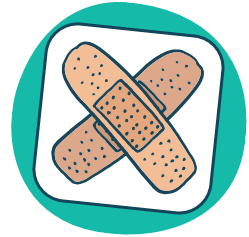
ΦΑΟΥΛ!

Αν ο αντίπαλός σας φέρει 1 όταν κάνει τάκλινγκ τότε ένα φάουλ διεπράχθη. Έχετε τώρα 2 επιλογές: Ζητήστε το φάουλ/πέναλτυ ή συνεχίστε το παιχνίδι

Ακόμα και αν επιλέξετε να συνεχίσετε το παιχνίδι, πρέπει να ρίξετε το ζάρι για να αποφασιστεί αν ο παίκτης σας τραυματίστηκε, και ο αντίπαλός σας πρέπει να ρίξει το ζάρι για να ελεγχθεί αν πρέπει να πάρει κάρτα. Αν επιλέξετε να σταματήσετε το παιχνίδι ζητώντας φάουλ, ανατρέξτε στην ενότητα *Στατικές Φάσεις*.

Έλεγχος για τραυματισμό

Ρίξτε το ζάρι. Αν η ζαριά είναι ίση ή μεγαλύτερη από την ικανότητα του παίκτη σας στην Ανθεκτικότητα, τότε ο παίκτης σας τραυματίστηκε. Τοποθετήστε πάνω στην κάρτα του παίκτη σας μια ένδειξη τραυματισμού.



Η ικανότητα Ταχύτητα ενός τραυματισμένου παίκτη μειώνεται κατά 2 για το υπόλοιπο του αγώνα. Μπορείτε πάντα να αντικαταστήσετε τον παίκτη σας με αλλαγή όταν διακοπεί το παιχνίδι.

Έλεγχος για Κάρτα

Ρίξτε το ζάρι. Αν η ζαριά είναι ίση ή μεγαλύτερη από την Ελαστικότητα του διαιτητή, ο παίκτης που διέπραξε το φάουλ, δέχεται μια κίτρινη κάρτα. Οποιοσδήποτε παίκτης δεχτεί μια δεύτερη κίτρινη κάρτα, τότε δέχεται κόκκινη και αποβάλλεται από το παιχνίδι αμέσως.

Επαγγελματικά Φάουλ

Αν ο αντίπαλός σας σας έκανε φάουλ και σταμάτησε μια ξεκάθαρη ευκαιρία για γκολ, τότε μπορεί να δεχτεί απευθείας κόκκινη κάρτα!

Ρίξτε το ζάρι. Αν η ζαριά είναι ίση ή μεγαλύτερη από την Ελαστικότητα του διαιτητή, ο παίκτης που διέπραξε το φάουλ, δέχεται μια απευθείας κόκκινη κάρτα. Αλλιώς τη γλιτώνει μόνο με μια κίτρινη.



ΣΟΥΤ

Θα χρειαστείτε το μετρητή απόστασης για να αποφασίσετε αν μπορείτε να σουτάρετε. Όλα τα σουτ τα θεωρούμε εντός εστίας, αλλά αμυντικοί μπορούν να εμποδίσουν τη μπάλα (βλ. Ενότητα Κόντρα)



Το σουτ είναι μια μονομαχία μεταξύ του παίκτη που σουτάρει και του τερματοφύλακα

- Σουτ εκτός μεγάλης περιοχής δέχονται **-1 μειονέκτημα** στη ζαριά.
- Ξαφνικά Σουτ δέχονται **-1 μειονέκτημα** στη ζαριά.
- Αν το σουτ γίνεται από έξω από την μεγάλη περιοχή, ο τερματοφύλακας μπορεί να κινηθεί ένα εξάγωνο πριν δοκιμάσει την επέμβαση.

Θυμηθείτε...

- Το μέγιστο μειονέκτημα ζαριάς είναι -2.
- Σε περίπτωση ισοπαλίας, και οι 2 παίκτες ρίχνουν ξανά τα ζάρια
- Αν το αθροιστικό σκορ του επιθετικού είναι μεγαλύτερο, μπήκε ΓΚΟΛ!

Αν το αθροιστικό σκορ του τερματοφύλακα είναι υψηλότερο, ρίξτε πάλι τα ζάρια:

ΑΠΟΚΡΟΥΣΗ ΣΕ ΚΟΡΝΕΡ



ΜΠΛΟΚΑΡΙΣΜΑ ΜΠΑΛΑΣ



Αν ο τερματοφύλακας μπλοκάρει τη μπάλα, η κατοχή αλλάζει υπέρ της ομάδας του τερματοφύλακα. Πριν ο τερματοφύλακας κλωσήσει τη μπάλα, όλοι οι παίκτες που είναι σε οποιοδήποτε “τελευταίο τρίτο” παίρνουν μια δωρεάν κίνηση 6 εξαγώνων. Η ομάδα του τερματοφύλακα κινείται πρώτη.

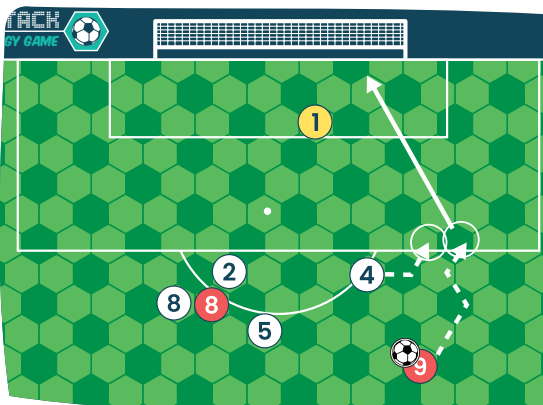
Ο τερματοφύλακας μπορεί τώρα να κλωσήσει τη μπάλα σε οποιοδήποτε εξαγώνο στο γήπεδο εκτός του απέναντι “τελευταίου τρίτου” Η μπαλιά είναι ακριβής, αλλά και οι 2 ομάδες μπορούν να κινήσουν έναν παίκτη ως 3 εξαγώνων, όσο η μπάλα ταξιδεύει στον αέρα. Αν ένας αμυντικός είναι σε απόσταση να διεκδικήσει κεφαλιά (εντός 2 εξαγώνων) το παιχνίδι συνεχίζεται με κεφαλιά. Αν δεν υπάρχει αμυντικός κοντά για να διεκδικήσει κεφαλιά, ο επιτιθέμενος, μπορεί να κάνει είτε κεφαλιά είτε (να ελέγξει τη μπάλα και να συνεχίσει με) Φάση Κίνησης.

ΞΑΦΝΙΚΟ ΣΟΥΤ

Ένα Ξαφνικό Σουτ θυσιάζει την ακρίβεια για το στοιχείο της έκπληξης.. Δοκιμάστε ένα

- Κατά τη διάρκεια της Φάσης Κίνησης, αν ένας παίκτης τρέξει με τη μπάλα μέσα στη μεγάλη περιοχή.
- Αμέσως μετά από μία πάσα, είτε από εντός είτε από εκτός μεγάλης περιοχής.

Όλοι οι κανόνες για τα σουτ ισχύουν και εδώ, αλλά η ικανότητα Σουτ του επιτιθέμενου υφίσταται **-1 μειονέκτημα** στο ζάρι. Ακριβώς πριν εκτελεστεί το Ξαφνικό σουτ, 1 αντίπαλος, μπορεί να κινηθεί 2 εξαγώνων σε μια προσπάθεια να μπει στην πορεία της μπάλας (βλ. *Κόντρα*)



Ο Κόκκινος 9 τρέχει με τη μπάλα, αποφεύγοντας τη Ζώνη Επιρροής του αμυντικού.

Επειδή ο Κόκκινος 9 μπήκε στη μεγάλη περιοχή, μπορεί να δοκιμάσει Ξαφνικό Σουτ.

Η Λευκή ομάδα κινεί έναν παίκτη 2 εξαγώνων πριν το Ξαφνικό Σουτ, προσπαθώντας να κοντράρει.

ΚΟΝΤΡΑ

Όταν ο αμυντικός κοντράρει επιτυχώς ένα σουτ, χρησιμοποιήστε τον κανόνα κόντρας για να καθοριστεί το πού θα πάει η μπάλα.

Ανατρέξτε στους αριθμούς 1-6 που υπάρχουν τυπωμένοι στο γήπεδο. Αυτό θα σας βοηθήσει να καθορίσετε προς τα πού θα “σπάσει” η μπάλα. Η μπάλα κοντράρει από το κέντρο του παίκτη που δημιούργησε την κόντρα.



Ρίξτε το ζάρι για να καθορίσετε την κατεύθυνση που θα “σπάσει” η μπάλα. Αν φέρετε 3 η μπάλα θα πάει προς την κατεύθυνση του 3 κοκ.

Για να καθορίσετε την απόσταση που τα πάει η μπάλα ρίξτε ξανά το ζάρι. Η ζαριά θα σας πει πόσα εξάγωνα θα ταξιδέψει η μπάλα. Ξεκινήστε να μετράτε από το εξάγωνο του παίκτη που έκανε την κόντρα και από το 0.

- Αν η μπάλα χτυπήσει ένα παίκτη όσο ταξιδεύει, η ομάδα αυτού του παίκτη είναι τώρα σε κατοχή.
- Αν η μπάλα δεν χτυπήσει σε κανέναν παίκτη όσο ταξιδεύει, συνεχίστε τη Φάση Κίνησης, η αν δεν ήσασταν σε Φάση Κίνησης, ξεκινήστε μια, με τον επιτιθέμενη ομάδα να κινείται πρώτα.

Γκολ μπορεί να επιτευχθούν μετά από μια κόντρα! Αν η μπάλα περάσει εντός 1 εξαγώνου από τον τερματοφύλακα, ο τερματοφύλακας πρέπει να φέρει μια ζαριά 5 ή 6 για να σώσει. Αν η μπάλα περνάει πάνω από 1 εξάγωνο μακριά από τον τερματοφύλακα, δεν μπορεί να σωθεί.

Στους *Προχωρημένους Κανόνες*, χρησιμοποιήστε τον κανόνα της Κόντρας για να λύσετε περιπτώσεις ισοπαλίας σε περίπτωση που και οι 2 παίκτες έριξαν ζάρι.

Πώς να κοντράρετε σουτ

Αν ένα σουτ περνάει μέσα από αμυντικό, κάντε κόντρα φέρνοντας 5 ή 6. Αν περνάει εντός 1 εξαγώνου, πρέπει να φέρετε 6 για κόντρα.

ΚΕΦΑΛΙΑ

Η κεφαλιά ακολουθεί μια Σέντρα ή ένα κόρνερ που πάει μέσα στη μεγάλη περιοχή. Χρησιμοποιήστε το μετρητή απόστασης για να αποφασίσετε πόσο μακριά μπορεί να πάει μια κεφαλιά. Δεν υπάρχει όριο στον αριθμό των παικτών που μπορούν να διεκδικήσουν κεφαλιά για καμία ομάδα. Το αν ένας παίκτης μπορεί να διεκδικήσει κεφαλιά ή όχι εξαρτάται από το πόσο κοντά είναι στο στόχο.

- Παίκτης με απόσταση 1 εξάγωνο μπορούν να διεκδικήσουν κεφαλιά
- Παίκτης με απόσταση 2 εξάγωνο μπορούν να διεκδικήσουν κεφαλιά, αλλά με **-1 μειονέκτημα** στο ζάρι
- Αν η κεφαλιά ακολουθεί μια ανεπιτυχή Σέντρα, όλοι οι επιθετικοί θα έχουν **-2 μειονέκτημα** στο ζάρι

Οι τερματοφύλακες μπορούν να διεκδικήσουν να πιάσουν μια Σέντρα αν είναι αρκετά κοντά, χρησιμοποιώντας την *Ικανότητα στον Αέρα*. Αν όμως ο τερματοφύλακας χάσει τη μονομαχία, ο επιθετικός βάζει γκολ!



Κεφαλιές για γκολ

Προσπάθειες για γκολ με κεφαλιά, δε μπορούν να μπλοκαριστούν ή ανακοπούν από αμυντικούς. Αν ο επιτιθέμενος κερδίσει τη μονομαχία με τον αμυνόμενο, ο τερματοφύλακας ρίχνει ζάρι για απόκρουση. Ο επιθετικός δεν ξαναρίχνει.

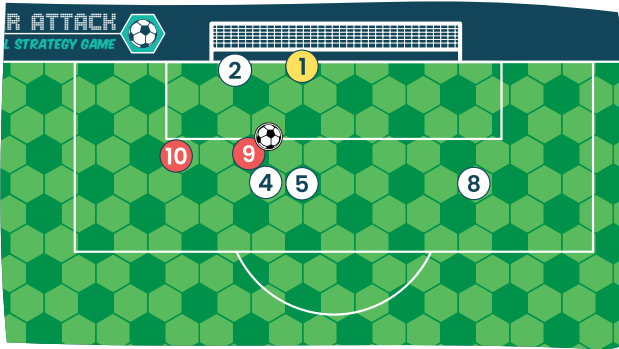
Κεφαλιές για πάσα

Οι πάσες απο κεφαλιά δεν μπορούν να ανακοπούν, και δε μπορούν να υπάρξουν 2 συνεχόμενες πάσες από κεφαλιά

Αν ο αμυντικός κερδίσει τη μονομαχία κεφαλιάς, η μπάλα φεύγει μακριά με κεφαλιά. Χρησιμοποιήστε το μετρητή απόστασης για να κρίνετε πόσο μακριά μπορεί να φτάσει η μπάλα. Δεν είναι δυνατή η ανακοπή της μπάλας. Η ομάδα που έκανε την κεφαλιά είναι τώρα η επιτιθέμενη.

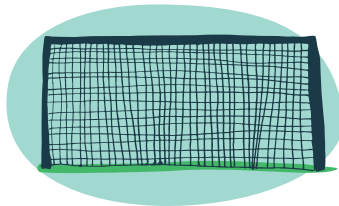
Μετά από μια κεφαλιά

Οι παίκτες που διεκδίκησαν την κεφαλιά δεν μπορούν να συμμετάσχουν στην επερχόμενη Φάση Κίνησης.



Μια επιτυχής Σέντρα έγινε προς τον Κόκκινο 9. Ο Λευκός 4 μπορεί να διεκδικήσει κεφαλιά. Ο Λευκός 5 και ο Κόκκινος 10 μπορούν επίσης να διεκδικήσουν κεφαλιά, αλλά θα έχουν και οι 2 -1 μειονέκτημα στο ζάρι.

Ο Λευκός 2 είναι πολύ μακριά και άρα δε μπορεί να διεκδικήσει κεφαλιά. Αν ο επιτιθέμενος (Κόκκινος) κερδίσει την κεφαλιά, ο τερματοφύλακας ρίχνει το ζάρι και αθροίζει τη ζηριά στην ικανότητα Απόκρουσης του. Ο επιτιθέμενος δε ρίχνει ξανά. Αν το αθροιστικό σκορ του επιτιθέμενου είναι υψηλότερο από του τερματοφύλακα, μπαίνει ΓΚΟΛ!

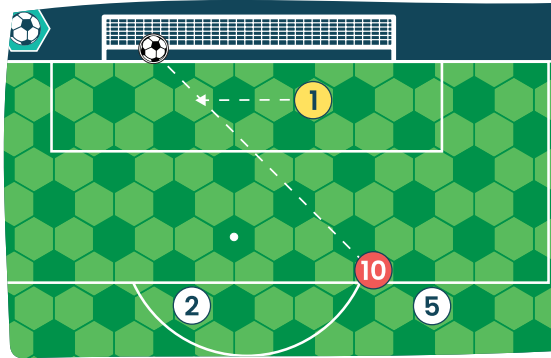


Ο ΤΕΡΜΑΤΟΦΥΛΑΚΑΣ

Όπως κάθε άλλος παίκτης, ο τερματοφύλακός σας μπορεί να κινηθεί στη Φάση Κίνησης. Ο τερματοφύλακας μπορεί επίσης να κινηθεί 1 εξάγωνο κάθε φορά που η μπάλα μπαίνει στη μεγάλη του περιοχή.

Τοποθέτηση για απόκρουση

Μπορείτε να βουτήξετε 3 εξάγωνα μακριά σε οποιαδήποτε κατεύθυνση παράλληλα με τη γραμμή τέρματος, για να επιχειρήσετε απόκρουση. Αν το σουτ έχει πορεία 4 εξάγωνα μακριά, δε μπορείτε να αποκρούσετε!



Ο Κόκκινος 10 σουτάρει στο τέρμα. Ο τερματοφύλακας μπορεί μόνο να βουτήξει 3 εξάγωνα παράλληλα με τη γραμμή τέρματος.

Διεκδικώντας μια Σέντρα

Αν ο αντίπαλός σας κάνει μια σέντρα μέσα στη μεγάλη περιοχή, μπορείτε να διεκδικήσετε να πιάσετε τη μπάλα. Αν η μπάλα στοχεύεται εντός 1 εξαγώνου από σας, τότε κάντε μια μονομαχία με τον αντίπαλο (βλ.Κεφαλιά)

Αν η Σέντρα στοχεύεται 2 εξάγωνα μακριά από εσάς το αθροιστικό σκορ έχει **-1 μειονέκτημα** στο ζάρι. Αν ο επιτιθέμενος κερδίσει τη μονομαχία, μπαίνει γκολ. Αν κερδίσετε τη μονομαχία, το παιχνίδι συνεχίζεται όπως όταν μπλοκάρετε ένα σουτ (βλ. Σουτ)

Ανακόπτοντας μια πάσα

Αν η πορεία της μπάλας περνάει από μέσα σας, τότε αυτόματα ανακόπτετε την πάσα. Αν η πορεία της μπάλας περνάει εντός 1 εξαγώνου από εσάς, ρίξτε το ζάρι και ανακόψτε με 5 ή 6.

Πέφτοντας στα πόδια του επιθετικού

Αν ένας επιθετικός επιχειρήσει να ντριπλάρει τη μπάλα γύρω σας, μπορείτε να δοκιμάσετε να πέσετε στα πόδια του. Μπορείτε να βουτήξετε 3 εξάγωνα σε οποιαδήποτε κατεύθυνση παράλληλα με τη γραμμή τέρματος. Για να το δοκιμάσετε, εσείς και ο αντίπαλός σας ρίχνετε το ζάρι. Αθροίστε την Ικανότητα Απόκρουσής σας με το ζάρι σας και συγκρίνετέ το με το αθροιστικό σκορ Ντριπλας του επιθετικού.

Μπορείτε επίσης να πέσετε στα πόδια του επιθετικού κατά τη διάρκεια της Φάσης Κίνησης, αν κινηθείτε ακριβώς δίπλα στον επιθετικό. Αν, όμως φέρετε 1 στη ζαριά, κάνετε φάουλ!

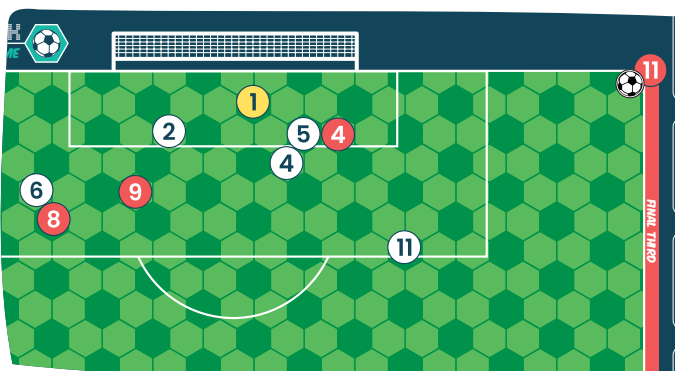
ΣΤΑΤΙΚΕΣ ΦΑΣΕΙΣ

Χτύπημα Κόρνερ

Αν κάποια ομάδα κερδίσει κόρνερ, επιλέξτε έναν παίκτη να το εκτελέσει. Τοποθετήστε αυτόν τον παίκτη στη γωνία μαζί με τη μπάλα. Κάθε προπονητής τώρα, έχει δικαίωμα να μετακινήσει 6 παίκτες. Εναλλαχθείτε, μετακινώντας 2 παίκτες ο καθένας κάθε φορά, με τον επιτιθέμενο να αρχίζει πρώτος.

Το παιχνίδι συνεχίζεται με μία σέντρα ή μια βασική πάσα. Η σέντρα μπορεί να κατευθυνθεί οπουδήποτε μέσα στη μεγάλη περιοχή, διότι δεν υπάρχει περιορισμός απόστασης. Τα χτυπήματα κόρνερ είναι πάντα επιτυχημένα. Μετά από μία σέντρα, ακολουθεί μια κεφαλιά.

Αν προτιμάτε να παίξετε Βασική Πάσα, ακολουθήστε τους κανόνες για τη Βασική Πάσα.



Η Κόκκινη ομάδα έχει κερδίσει κόρνερ. Η Κόκκινη Ομάδα επιλέγει έναν παίκτη να το εκτελέσει και μετά οι προπονητές εναλλάσσονται μέχρι να μετακινήσουν 6 παίκτες ο καθένας.

Σε αυτό το παράδειγμα, όλοι οι παίκτες των Κόκκινων είναι στενά μαρκαρισμένοι μέσα στην μεγάλη περιοχή, εκτός του 9. Ο Λευκός με το 2 θα έχει μειονέκτημα -1 στο ζάρι αν διεκδικήσει κεφαλιά.

Σημειώστε ότι αν η μπάλα πάει προς το Κόκκινο 4, και οι 2 Λευκοί 4 και 5 μπορούν να διεκδικήσουν την κεφαλιά. Ο Λευκός 4 θα έχει μειονέκτημα -1 στο ζάρι γιατί βρίσκεται 2 εξάγωνα μακριά.



ΑΝ ΕΚΤΕΛΕΙΤΕ ΚΟΡΝΕΡ
ΜΗΝ ΞΕΧΑΣΕΤΕ ΤΗΝ ΑΜΥΝΑ ΣΑΣ!

Πλάγιο Άουτ

Ένα πλάγιο άουτ μπορεί να δοθεί μετά από μια ανεπιτυχή Μακρινή Μάσα, ή μια κόντρα. Η επιτιθέμενη ομάδα επιλέγει έναν παίκτη στο γήπεδο για να το εκτελέσει, και ξεκινά μια Φάση Κίνησης πριν το παιχνίδι συνεχιστεί με το πλάγιο. Η μπάλα μπορεί να ταξιδέψει το ίδιο μακριά με μια κεφαλιά.

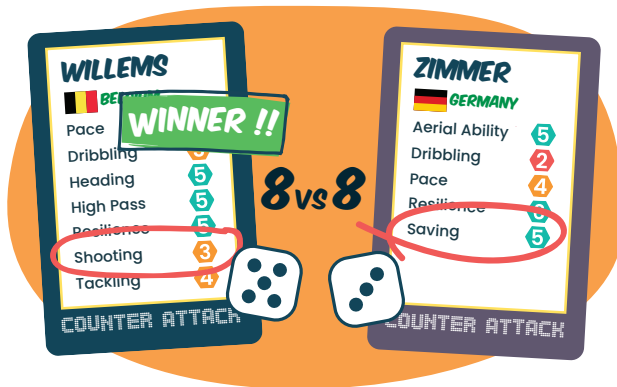
Φάουλ ή Πέναλτυ

Αν ένα φάουλ διαπραχθεί σε ένα εξάγωνο που είναι και εντός και εκτός Μεγάλης περιοχής, τότε πάντα θεωρείται ότι η παράβαση συνέβη εντός Μεγάλης Περιοχής.

Πέναλτυ

Αν ένα φάουλ γίνει εντός Μεγάλης Περιοχής, η επιτιθέμενη ομάδα μπορεί να επιλέξει να συνεχίσει ή να πάρει το πέναλτυ. Για να εκτελεστεί το πέναλτυ, και οι 2 ομάδες σηκώνουν και επαναποθετούν τους παίκτες τους. Μόνο 2 παίκτες μπορούν να βρίσκονται εντός Μεγάλης Περιοχής (ο εκτελεστής και ο τερματοφύλακας).

Ένα πέναλτυ είναι μια μονομαχία μεταξύ του επιθετικού και του τερματοφύλακα: Το αθροιστικό σκορ του τερματοφύλακα πρέπει να είναι τουλάχιστον 2 μεγαλύτερο για να αποκρούσει.



Εκτέλεση Φάουλ

Επιλέξτε τον παίκτη που θέλετε να εκτελέσει το φάουλ και τοποθετήστε τον στο σημείο που έγινε το φάουλ. Κανένας παίκτης δε μπορεί να βρίσκεται εντός 2 εξαγώνων από τη μπάλα.

Εσείς και ο αντίπαλός σας μπορείτε τώρα να σηκώσετε και να επανατοποθετήσετε 6 παίκτες ο καθένας. Εναλλαχθείτε, μετακινώντας 2 παίκτες ο καθένας κάθε φορά, με τον αμυνόμενο να αρχίζει πρώτος.

Τώρα μπορείτε να επιλέξετε να πασάρετε ή να σουτάρτε. Αν επιλέξετε να σουτάρτε (χρησιμοποιήστε το μετρητή απόστασης για να αποφασίσετε αν ένα σουτ είναι εφικτό), αθροίστε τον ικανότητα Σουτ του παίκτη σας με το αποτέλεσμα της ζαριάς για να καθορίσετε την ευστοχία του σουτ.

- Αν το αθροιστικό σας σκορ είναι 9 ή μεγαλύτερο, το σουτ είναι εντός εστίας. Κανένας αμυντικός δε μπορεί να μπλοκάρει το σουτ. Ο τερματοφύλακας δοκιμάζει να αποκρούσει (βλ. *Σουτ*)
- Αν το αθροιστικό σας σκορ είναι μικρότερο του 9, όσοι αμυντικοί βρίσκονται στην πορεία της μπάλας, μπορούν να προσπαθήσουν να μπλοκάρουν (βλ. *Κόντρα*)

Θυμηθείτε...

Μπορείτε να σκοράρετε ακόμα και αν το αθροιστικό σας σκορ Σουτ είναι μικρότερο του 9!

Offside

Αν ένας επιτιθέμενο καταλογιστεί σε θέση offside, το παιχνίδι συνεχίζεται με ένα φάουλ για την αντίπαλη ομάδα, από τη θέση του παίκτη που εκτεθειμένου παίκτη.

Αλλαγές

Ένας προπονητής μπορεί να πραγματοποιήσει αλλαγή σε κάθε στατική φάση. Ο παίκτης που περνά στο γήπεδο, χρησιμοποιεί τον αριθμό φανέλας του παίκτη που βγαίνει από το γήπεδο.

6

ΑΝΑΡΤΗΣΗ RULES

ΚΑΤΑΚΤΗΣΑΤΕ ΤΑ ΒΑΣΙΚΑ.. ΗΡΘΕ
Η ΩΡΑ ΝΑ ΠΕΡΑΣΟΥΜΕ ΣΤΟ
ΕΠΟΜΕΝΟ ΕΠΙΠΕΔΟ!

ΟΙ ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟΙ
ΚΑΝΟΝΕΣ ΣΧΕΔΙΑΣΤΗΚΑΝ ΓΙΑ
ΝΑ ΠΡΟΣΘΕΣΟΥΝ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ
ΒΑΘΟΣ ΣΤΟ COUNTER ATTACK.
ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟΥΣ!

2

8

Επιτυχής Μακρινή Πάσα

Χρησιμοποιήστε το Βασικό Κανόνα Μακρινής Πάσας αλλά προσθέστε αυτό το τεστ ακρίβειας. Τοποθετήστε τη μπάλα εκεί που θέλετε να προσγειωθεί, ρίξτε το ζάρι και προσθέστε το αποτέλεσμα στην ικανότητα Σεντρα του παίκτη που κάνει την πάσα.

Χρειάζεστε ένα αθροιστικό σκορ 9+ για να είναι ακριβής η Μακρινή Πάσα.

- Μια ακριβής Μακρινή Πάσα προσγειώνεται εκεί ακριβώς που βάλατε τη μπάλα
- Μια ανακριβής πάσα θα φτάσει 3 εξάγωνα πιο μακριά σε ευθεία γραμμή από το σημείο από όπου ξεκίνησε η Πάσα ως το σημείο που έπρεπε να φτάσει.

Το παιχνίδι συνεχίζεται με μια Φάση Κίνησης. Η επιτιθέμενη ομάδα ξεκινάει.

Χτυπήματα Κόρνερ

Ελέγξτε για ακρίβεια στη σέντρα όταν εκτελείτε ένα κόρνερ.

Πάσα σε πρώτο χρόνο

Μια πάσα πρώτου χρόνου μπορεί μόνο να γίνει μετά από μια Βασική Πάσα. Οι πάσες πρώτου Χρόνου είναι κοντινές. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να ξαφνιάσουν μια κλειστή άμυνα, αλλά να γνωρίζετε ότι ένας αμυνόμενος μπορεί να κάνει κίνηση να ανακόψει την πάσα.

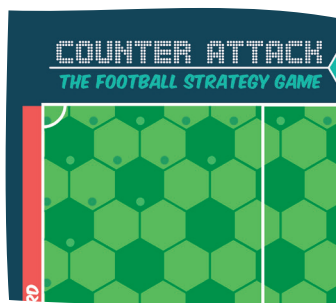
Αμέσως μετά μια πάσα πρώτου Χρόνου, κάθε προπονητής μπορεί να κινήσει έναν παίκτη 1 εξάγωνο. Οι παίκτες κινούνται καθώς η μπάλα ταξιδεύει. Η επιτιθέμενοι κινούνται πρώτοι. Αν ο αμυνόμενος κινηθεί πάνω στην πορεία της μπάλας, ρίχνει 5 ή 6 για να ανακόψει. Αν ο αμυνόμενος μπει εντός 1 εξαγώνου από την πορεία της μπάλας, ρίχνει 6 για να ανακόψει.

Σουτ από δύσκολες γωνίες

Από κάποιες θέσεις πάνω στο γήπεδο που είναι εντός εμβέλειας για σουτ, είναι δύσκολο να σκοράρετε λόγω της γωνίας. Μπορείτε να σουτάρτε από αυτά τα εξάγωνα που είναι σημαδεμένα με μια μικρή τελεία, αλλά έχετε **μειονέκτημα -1** στο ζάρι.

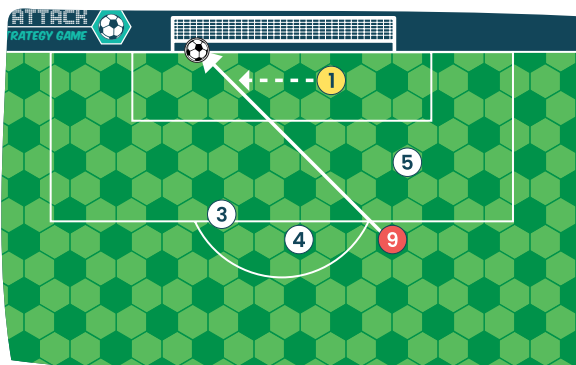
Άστοχο Σουτ

Αν ρίξτε 1, το σουτ σας είναι αυτόματα εκτός εστίας. Παρόλα αυτά, το σουτ μπορεί να κοντραριστεί από όσους αντιπάλους είναι στην πορεία της μπάλας. Αν δεν υπάρχουν κόντρες, συνεχίστε με χτύπημα από Άουτ. Οι δύο ομάδες κινούν τους παίκτες τους σαν να είχε πιάσει και μπλοκάρει τη μπάλα ο τερματοφύλακας.



Ικανότητα Απόκρουσης Τερματοφύλακα

Στους Βασικούς κανόνες, ο τερματοφύλακας σας μπορεί να βουτήξει 3 εξάγωνα παράλληλα με τη γραμμή τέρματος. Το ίδιο συμβαίνει και στους Προχωρημένους Κανόνες, αλλά με μια διαφορά. Αν ο τερματοφύλακας δοκιμάσει απόκρουση στο πιο μακρινό εξάγωνο (το τρίτο), η ικανότητα Απόκρουση του τερματοφύλακα έχει **-1 μειονέκτημα** στο ζάρι.



Ο Κόκκινος 9 σημάδεψε το σουτ στη γωνία του τέρματος. Ο τερματοφύλακας μπορεί να τη φτάσει, αλλά είναι 3 εξάγωνα μακριά, άρα ο τερματοφύλακας έχει **-1 μειονέκτημα** στο ζάρι.

Επίλυση ισοπαλίας όταν ρίχνουν και οι 2 ζάρι

Αν εσείς και ο αντίπαλός σας έχετε το ίδιο αθροιστικό σκορ όταν έχετε μονομαχίες για τάκλιγκ, σουτ, ή κεφαλίες, αντί να ρίξετε ξανά ζάρι, ανατρέξτε στον κανόνα της Κόντρας και αφήστε τη μπάλα να σπάσει.

Επικίνδυνο Τάκλιγκ

Μερικές φορές, απλά θέλετε να κάνετε φάουλ στον αντίπαλο! Αν θέλετε να το δοκιμάσετε αυτό, πρέπει να πείτε “ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΟ ΤΑΚΛΙΓΚ” πριν ρίξετε το ζάρι. Σε αυτή την περίπτωση μόνο ο αμυνόμενος ρίχνει το ζάρι.

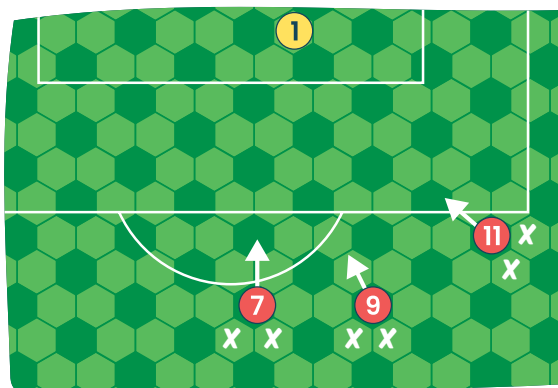
- Αν ρίξετε 1 ή 2, το επικίνδυνο φάουλ αποτυγχάνει και ο επιτιθέμενος αποφεύγει το χτύπημά σας. Το παιχνίδι συνεχίζεται, αλλά ο αμυντικός δέχεται κίτρινη κάρτα γιατί επιχείρησε επικίνδυνο τάκλιγκ.
- Αν ρίξετε 3 και πάνω, ένα κυνικό φάουλ γίνεται στον επιτιθέμενο. Το παιχνίδι σταματάει για Φάουλ ή Πέναλτυ. Ελέγξτε με την Ελαστικότητα του διαιτητή. Αν πετύχετε, δέχστε κίτρινη κάρτα. Αν αποτύχετε, δέχστε κόκκινη κάρτα.

Τάκλινγκ από πίσω

Αν ένας αμυνόμενος επιχειρήσει ένα τάκλινγκ από πίσω, ζαριά με 1 ή 2 θεωρείται Φάουλ. Υποθέστε ότι ο επιτιθέμενος κοιτάζει προς το κέντρο της αντίπαλης εστίας. Υπάρχουν 2 εξάγωνα που θεωρούνται “πίσω” του.

Ένα τάκλινγκ από πίσω θεωρείται επικίνδυνο, άρα ο παίκτης που το επιχειρεί διατρέχει κίνδυνο να δεχτεί απευθείας κόκκινη κάρτα! Αν το φάουλ γίνει, ελέγξε με την Ελαστικότητα του διαιτητή.

- Αν πετύχετε, δέχστε κίτρινη κάρτα.
- Αν αποτύχετε, δέχστε κόκκινη κάρτα.



Τα λευκά σημάδια δείχνουν τις “από πίσω” θέσεις για κάθε Κόκκινο παίκτη.

Ο Κόκκινος επιτίθεται προς το τέρμα στην κορυφή. Τα λευκά βέλη δείχνουν προς τα πού κοιτάζουν οι Κόκκινοι.

Ένα τάκλινγκ από πίσω έγινε και ο έλεγχος Χαλαρότητας απέτυχε. Ο αμυντικός αποβάλλεται!



ΕΠΙΤΡΑ ΤΗΕ

4
ΑΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΟΡΓΑΝΩΣΕΤΕ ΕΝΑ
ΤΟΥΡΝΟΥΑ COUNTER ATTACK,
ΑΥΤΗ Η ΕΝΟΤΗΤΑ ΘΑ ΣΑΣ ΔΩΣΕΙ
ΜΕΡΙΚΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ.

3
ΤΟ COUNTER ATTACK ΜΠΟΡΕΙ
ΝΑ ΠΑΙΧΤΕΙ ΚΑΙ ΣΕ ΓΡΗΓΟΡΕΣ
ΠΑΡΤΙΔΕΣ. ΣΥΝΕΧΙΣΤΕ ΤΗΝ
ΑΝΑΓΝΩΣΗ ΓΙΑ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΠΩΣ!

9

ΟΡΓΑΝΩΝΟΝΤΑΣ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ

Ωστε, λοιπόν, νομίζετε ότι είστε Άρχοντας της Τακτικής. Σας δίνουμε μερικές ιδέες για να σας βοηθήσουμε να οργανώσετε ένα πρωτάθλημα με τους φίλους σας.

Ομάδες

Κάθε προπονητής επιλέγει ένα μοναδικό ρόστερ 20 παικτών. Διατηρήστε αυτό το ρόστερ για κάθε παιχνίδι. Αν εσείς και οι φίλοι σας χρειάζεστε περισσότερους παίκτες, επισκευθείτε το counterattackgame.com για πακέτα επεκτάσεων, και επιλογές κατεβάσματος.

Μεταφέρετε τραυματισμούς σε επόμενα παιχνίδια

Για κάθε παίκτη που τραυματίζεται, ρίξτε το ζάρι. Μια ζαριά από 1-4 σημαίνει ότι ο παίκτης σας θα χάσει ισάριθμα παιχνίδια. Ρίξτε 5 ή 6 και ο παίκτης σας επανήλθε γρήγορα και είναι έτοιμος να παίξει ξανά.

Αντίστοιχα, κίτρινες και κόκκινες κάρτες μεταφέρονται. Ένας παίκτης που δέχεται 3 κίτρινες κάρτες αυτόματα χάνει το επόμενο παιχνίδι. Ένας παίκτης που δέχτηκε κόκκινη κάρτα αυτόματα χάνει το επόμενο παιχνίδι.

Μεταγραφική Αγορά

Οι παίκτες που δεν χρησιμοποιήθηκαν, είναι διαθέσιμοι στη μεταγραφική αγορά, που όλοι οι προπονητές μπορούν να συμμετάσχουν. Θέστε αξίες στους παίκτες και επιτρέψτε στους προπονητές να “αγοράσουν” νομίσιμα βασιζόμενοι στους πόντους που κερδίζουν στο πρωτάθλημα.

Δομή

Συμφωνήστε σε μια λειτουργική δομή για το πρωτάθλημα ή το τουρνουά σας. Θα παίξετε με κάθε ομάδα 2 φορές, εντός και εκτός έδρας; Θα παιξετε τη διοργάνωση σε βάθος 6 μηνών ή θα κάνετε ένα 48-ωρο μαραθώνιο;

Παιχνίδια εντός και εκτός έδρας

Προσομοιώστε το πλεονέκτημα της έδρας με το να δώσετε αύξηση στους παίκτες της γηπεδούχου ομάδας. Δώστε επιπλέον πόντους ικανότητας στον προπονητή για να τους χρησιμοποιήσει στις ικανότητες των παικτών της ομάδας. Σιγουρευτείτε ότι καμία ικανότητα δεν είναι μεγαλύτερη του 6!

ΓΡΗΓΟΡΕΣ ΠΑΡΤΙΔΕΣ

Σχεδιάσαμε αυτά τα σενάρια στο Counter Attack για να παίξετε. Μπορείτε να βρείτε ακόμα και παρτίδες για έναν παίκτη στο counterattackgame.com

Αριθμητικό Μειονέκτημα 30 minutes

Ο αντίπαλός σας προηγείται με 2-0 με 30 λεπτά να απομένουν για τη λήξη, αλλά 2 παικτες τους μόλις αποβλήθηκαν. Αφαιρέστε 2 παικτες τυχαία από την ομάδα του αντιπάλου. Θα κρατήσουν το αποτέλεσμα και θα σφραγίσουν τη νίκη, ή μπορείτε να τους κερδίσετε πριν λήξει ο χρόνος; Ξεκινήστε το παιχνίδι με Χτύπημα Αουτ από την ομάδα με τους 11 παικτες. Και οι 2 ομάδες μπορούν να τοποθετήσουν τους παικτες τους οπουδήποτε.

Το εκτός έδρας Γκολ 45 minutes

Ημίχρονο στο δεύτερο αγώνα μιας μεγάλης Ευρωπαϊκής βραδιάς και βρίσκετε πίσω με 1-0 απόψε και 1-0 στο συνολικό σκορ. Έχετε 45 λεπτά ακόμα για να κερδίσετε το ζευγάρι. Είστε εκτός έδρας, το οποίο σημαίνει ότι με ισοπαλία 1-1 προκρίνεστε (λόγω εκτός έδρας γκολ) Ο αντίπαλός σας θα αμυνθεί ελπίζοντας να κρατήσει ή θα πιέσει για 2ο γκολ; Θα παίξετε προσεκτικά ή θα ψάξετε το γκολ μαζικά;

Επίθεση εναντίον Άμυνας 30 minutes

Κλασική άσκηση προπόνησης, η επίθεση έχει 7 παίκτες και η άμυνα έχει 5 και έναν τερματοφύλακα. Επιλέξτε τους παικτες σας και ξεκινήστε με την επίθεση στην κατοχή.

Η επίθεση προσπαθεί να σκοράρει όσο περισσότερα γκολ γίνεται σε 30 λεπτά, η άμυνα απλά χρειάζεται να διώξει τη μπάλα πάνω από τη μεσαία γραμμή. Ξεκινήστε με σέντρα έναρξης για την επίθεση.

Οι καλύτεροι με τους χειρότερους 2 hours

Επιλέξτε προσεκτικά την καλύτερη δυνατή 11άδα για τον έναν παίκτη και τη χειρότερη για τον άλλο. Παίξτε 60 λεπτά συνεχόμενα. Ύστερα ανταλλάξτε ομάδες και παίξτε ξανά. Παίξτε σαν να είναι διπλός αγώνας, χρησιμοποιώντας τον κανόνα των εκτός έδρας γκολ (η Δυνατή ομάδα είναι γηπεδούχος).

ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΤΑ ΣΚΟΡ ΣΑΣ

DATE	MANAGER	SCORE		MANAGER

ΛΟΓΙΑ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥΣ

Είμαστε ο Colin και η Rachel και είμαστε οι άνθρωποι πίσω από το Counter Attack. Από τότε που λανσάραμε το παιχνίδι το 2019, ξαφνιαστήκαμε από τη θετική αποδοχή που υπήρξε από ποδοσφαιρόφιλους σε όλο τον κόσμο. Μας αρέσει να βλέπουμε τις φωτογραφίες σας και να ακούμε τις ιστορίες σας για τα παιχνίδια. Συνεχίστε να τις στέλνετε!

Σχεδιασμός Παιχνιδιού: Colin Webster
Σχεδιασμός Γραφικών & Εικονογράφηση: Rachel Codd
ΟΛΑ τα υπόλοιπα: Rachel & Colin



Υπάρχουν εκατοντάδες ακόμα παίκτες και ομάδες στο σύμπαν του Counter Attack. Ανακλύψτε τα όλα στο counterattackgame.com



Μπορείτε να παίξετε στο διαδίκτυο με οποιονδήποτε, οπουδήποτε! Βρείτε μας στο TABLETOPIA.COM

