

[illegible]

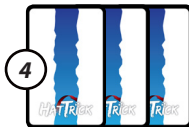
- ① 20 JÁTÉKOS KÁRTYA / 20 PLAYER CARDS
- Ⓐ TÁMADÓ KÉPESSÉG / ATTACKING SKILL
- Ⓑ VÉDEKEZŐ KÉPESSÉG / DEFENDING SKILL
- ② 12 KAPUS KÁRTYA / 12 GOALKEEPER CARDS
- ③ 64 AKCIÓ KÁRTYA / 64 ACTION CARDS
- ④ 9 LÖVÉS KÁRTYA / 9 SHOOTING CARDS
- ⑤ 2 CSAPAT KÁRTYA / 2 TEAM CARDS
- ⑥ 2 SÁRGA LAP / 2 YELLOW CARDS
- ⑦ 1 PIROS LAP / 1 RED CARD
- ⑧ 1 LABDA JELÖLŐ KORONG / 1 BALL TOKEN

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

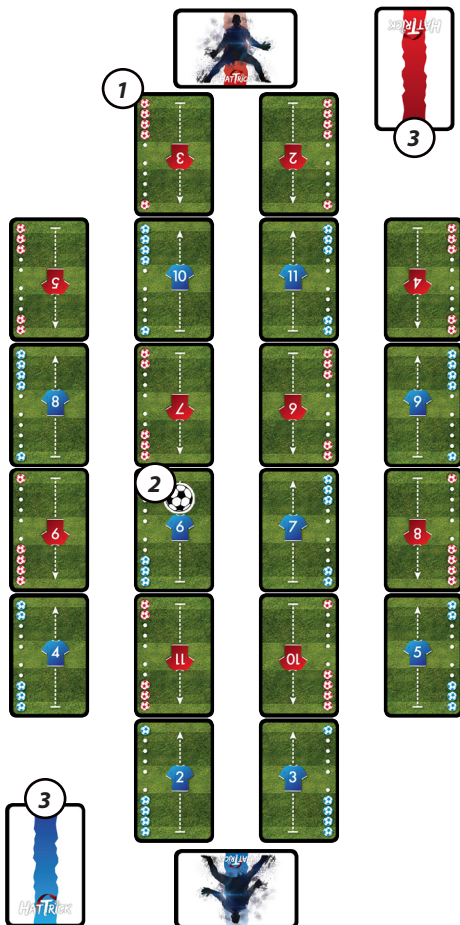


JÁTÉK FELÁLLÍTÁS

- Állítsd fel a játékos kártyákat úgy, ahogy a képen látod.
- Döntsd el melyik csapat kezdjen (pl. pénzfeldobás) és helyezd a labda jelölő korongot a kezdő csapat 6-os játékosára.
- Mindkét menedzser összekeveri az akció kártyáit, majd lehelyezi azokat (képpel lefelé) elérhető távolságban.
- Mindkét menedzser húz 3 akció kártyát a paklijából.
- A sztárkapusokat, a lövés kártyákat, a sárga- és piros lapokat, valamint a csapat kártyákat félre teheted egyelőre.
- Készen állsz, kezdődhet a mérkőzés. Menj az 1. LÉPÉS - KÁRTYA KIJÁTSZÁSA részhez.



Minden játékos kártya rendelkezik egy kezdő 11 alap oldallal, és egy sztár játékos oldallal (jobb képességekkel). Egyelőre csak a kezdő 11 oldalt használjuk, azonban a szabálykönyv utolsó oldalán segítséget találsz arról, hogy mely játékosokat fordítsd a sztár oldalukra, hogy felállíthass egyet a 32 jelen lévő nemzeti válogatott közül.



GAME SETUP

- Setup the player cards as seen in the picture.
- Determine the starting team (i.e. by flipping a coin) and place the ball token on their player no. 6.
- Both managers shuffle their action cards and place them (face-down) within their reach.
- Both managers draw 3 actions cards from their decks.
- Star goalkeepers, as well as shooting, yellow, red and team cards can be placed aside for now.
- You are ready to start the match. Go to STEP 1 - PLAY A CARD.



Each player card has a first-team regular on one side and a star performer (with better stats) on the other. For now, we will be using only first-team regulars, but on the last page of this booklet you can find guidelines showing which players to flip to their star side to construct 32 exemplary national teams.

A JÁTÉK CÉLJA

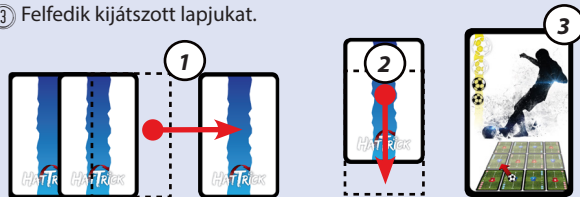
- Az a menedzser, aki több gólt lő a két félidő lefolyása alatt lesz a győztes. Döntetlenek is megengedettek.
- Egy félidő akkor ér véget, amikor mindkét menedzser akció kártyái elfogynak a pakliból (a használt lapok külön paklit képeznek). Az első menedzsernek, aki a paklija végére ér, egy új átmeneti paklit kell formálnia (az eldobott lapjai közül), hogy addig folytathassa a játékot, amíg az ellenfél is kifogy a lapokból (így befejezve egy félidőt).
- A félidő nem érhet véget akkor, amikor a labda a pálya utolsó két sorában van. Ilyenkor mindkét menedzser egy átmeneti (lásd feljebb) paklit használ, amíg a labda tisztázása meg nem történik (elkerül az utolsó 2 sorból).
- A második félidő elkezdéséhez állítsd fel a játékot újra, azzal a különbséggel, hogy most a másik csapat (6-os játékos) végzi el a kö-zépkedzést, aki nem kezdett az első félidőben.

GAME OBJECTIVE

- The manager who will score more goals over the period of 2 halves wins. Draws are permitted.
- A half finishes when both managers run out of action cards in their decks (used cards go to the discard pile). First manager to finish his deck must make a temporary one (using the discard pile) to continue the game until his opponent runs out of cards too (thus finishing the half).
- A half cannot finish when the ball is in the final two lines of the pitch. Both players must then use their temporary decks (see above) until the ball is cleared.
- To start the 2nd half setup the game once more, only this time give the ball to the team (player no. 6) that has not started the 1st half.

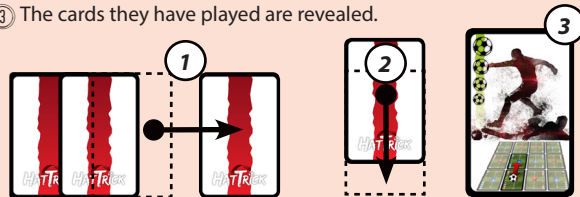
1. LÉPÉS – KÁRTYA KIJÁTSZÁSA

- ① Mindkét menedzser kijátszik egy akció kártyát a kezéből (képpel lefelé). Minél több labda található egy kártyán, annál erősebb.
- ② Mindkét menedzser húz egy-egy új kártyát a pakliból, hogy a kézben tartott lapok újra 3-ra egészüljenek ki.
- ③ Felfedik kijátszott lapjukat.



STEP 1 - PLAY A CARD

- ① Both managers play an action card (face-down) from the hand. The more footballs on the card, the stronger it is.
- ② Both managers draw a new card from their deck so as to have 3 cards in the hand.
- ③ The cards they have played are revealed.



2. LÉPÉS – MOZGÁS

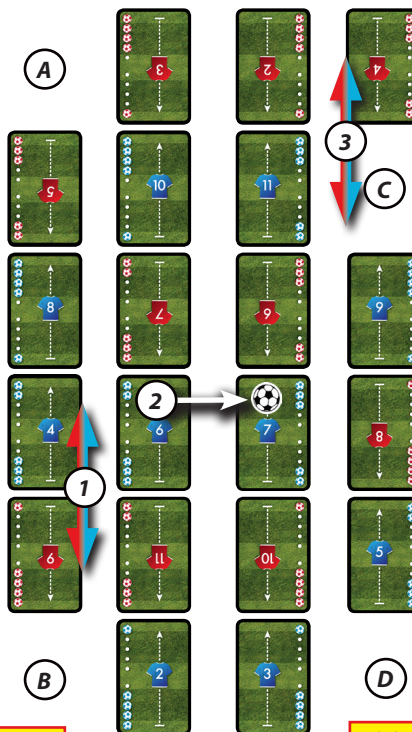
- ① A támadó csapat (akinek a labda van) mozog először. A támadó menedzser mozgathatja egyik játékosát (csak azt, akinek nincs labda) egy lépést előre vagy hátra (de sohasem oldalirányba). Ennek eredményeként két szomszédos játékos helyet cserél, vagy a játékos belép a négy üres terület valamelyikébe (A, B, C, D).

Csak azokat a játékosokat mozgathatjuk, amelyeknél ugyanazon az oldalon vannak a futball labdák, mint az akciókártyán, amit épp kijátszottunk. A jobbra látható példában csak a 4-es számú játékos mozoghat, mivel az ő futball labdái találhatók ugyanazon az oldalon, mint az akció kártyán.



- ② Ezt követően a játékos, aki a labdát birtokolja KÖTELES átadni a labdát a legközelebbi csapattársának, akivel egy sorban van.
 - ⚽ ha két csapattárs is van ugyanakkor távol-ságra, a menedzser dönti el, hogy melyik játékos kapja a labdát.
 - ⚽ ha nincs más csapattárs a sorban, akkor a labda marad a játékosnál.
- ③ Végül, a védekező csapat (akinek nincs labda) mozoghat. A folyamat itt is hasonló a támadó játékoséhoz, azonban a labda passzolása értelem szerűen kimarad (ne felejtse el, figyelj a megfelelő oldalra).

Mozgáskor a védekező játékos **nem cserélhet helyet azzal a játékosal, aki éppen a labdát birtokolja.**



STEP 2 - MOVE

- ① The attacking team (with the ball) moves first. The attacking manager can move his player (without the ball) one step forward or backward (never sideways). It will result in swapping positions with a neighbouring player or entering one of four empty spaces (A, B, C, D).

We can move only those players that have footballs on the same side as the action card we have just played. In the example on the right only the player no. 4 may move, as he has footballs on the same side as the action card.



- ② Next, the player with the ball **MUST** give it to the nearest team-mate in the same line.
 - ⚽ if there are two team-mates at the same distance, the manager can choose which one will receive the ball
 - ⚽ if there is no team-mate in the same line, the ball stays with the player
- ③ Finally, the defending team (without the ball) can move. The procedure is the same as with the attacking team's move (remember about the side).

While moving, the defending player **cannot change the position of the player with the ball.**

3. LÉPÉS - AKCIÓ

Egy kör utolsó lépése a támadó csapat akció kártyájának végrehajtása. 3 főle akció van a Hat-Trick-ben: RÖVID PASSZ (1), HOSSZÚ PASSZ (2) ÉS CSELEZÉS (3).



A következőkben megnézzük, hogy mi történik, amikor a támadó csapat kijátssza ezen akció kártyák valamelyikét.

STEP 3 - ACTION

The final step of the turn is to perform the action from the attacking team's action card. There are 3 types of actions in Hat-Trick: SHORT PASS (1), LONG BALL (2) and DRIBBLING (3).



In the following sections we will see what would happen if the attacking team played each of these cards.

3A. LÉPÉS - AKCIÓ (RÖVID PASSZ)

Amikor a támadó csapat rövid passzt játszott ki:

① mindkét csapat összeadja a **labdával egy sorban** található saját játékosai futball labdáit (támadó futball labdák a támadó csapatnak, védekező futball labdák a védekező csapatnak – lásd vörös keret);

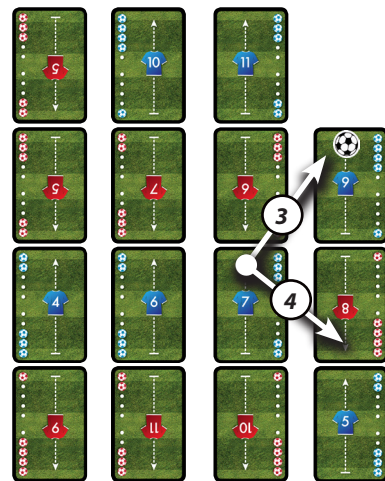
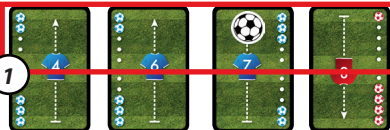
② Mindkét csapat pontszámát megnöveli a körben kijátszott akció kártyán található futball labdák száma; *Balra a példában, a Kék csapatnak 9 labdája van összesen (7 a játékosoktól és 2 az akció kártyától), míg a Piros csapatnak csupán 5 (1 a játékostól, és 4 az akció kártyától). A támadó (Kék) csapat nyer, szóval a passz sikeresen célba ér.*

③ A sikeres passz lehetővé teszi, hogy a támadó csapat egy sorral előre juttassa a labdát a legalacsonyabb számú csapatársának. Abban az esetben, ha nincs csapatárs a célsorban, a labda marad ugyanabban a sorban (a legalacsonyabb számú csapatárshoz kerül).

④ Ha a védekező csapatnak van több futball labdája, akkor a passzt megállítják – a labda az adott sorban marad, de a legalacsonyabb számú védekező játékoshoz kerül.

Amint az akció végrehajtásra került, kezdjétek egy új kört.

Akár rövid passzról, hosszú passzról vagy cselről van szó, a döntetleneket mindig az a csapat nyeri, akinek erősebb az akció kártyája (több futball labda található rajta). Abban az esetben, amikor ezek után is döntetlen áll fenn, a **védekező játékos** szabálytalanságot követett el (lásd SZABADRÚGÁS/BÜNTETŐK).



STEP 3A - ACTION (SHORT PASS)

When the attacking team has played a short pass:

① both teams add up their players' footballs **in the line with the ball** (attacking footballs for the attacking team, and the defending footballs for the defending team - see the red box);

② each team's score is increased by the number of footballs from the cards played this turn; *In the example on the left, the Blue team has 9 footballs total (7 from the players and 2 from the card), while the Red Team only 5 (1 from the player, 4 from the card). The attacking (Blue) team wins so the pass is completed.*

③ A completed pass lets the attacking team play the ball one line forward to the team-mate with the lowest number. If there is no team-mate in the destination line, the ball stays in the same line (goes to the attacking player with the lowest number).

④ If it is the defending team that has more footballs, the pass is intercepted - the ball stays in the same line, but goes to the defending player with the lowest number.

Once the action has been completed, start a new turn.

Whether it is a short pass, long ball or dribbling, the draws are always won by the team that has played a stronger action card (with more footballs). If it is still a draw, **the defending player** has fouled (see FREE KICKS/PENALTIES).

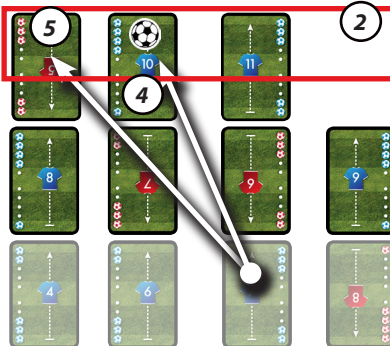
3B. LÉPÉS – AKCIÓN (HOSSZÚ PASSZ)

Egy hosszú passz indításához a támadó menedzser előbb meg kell, határozza, hogy **1, 2 vagy 3 sorral előbbre** passzol. Majd ugyanazt a folyamatot követjük, mint a rövid passznál (lásd feljebb), azzal a különbséggel, hogy most a **célsorban** található játékosok futball labdáit adjuk össze.

A Kék csapat egy hosszú passzt játszik ki ① és két sorral előbbre szeretné juttatni a labdát ②. Összesen 11 futball labdája van a célsorban (7 a játékosoktól, 4 pedig az akció kártyától). A Piros csapatnak 7 futball labdája van (3 a játékosoktól illetve 4 az akciókártyától ③). A támadó (Kék) csapat nyer, így a labda a célsorban elhelyezkedő legkisebb számú csapattársához kerül ④.

Hogyha a védekező (Piros) csapat rendelkezett volna több futball labdával, akkor a célsorban az ő legkisebb számú játékosukhoz került volna a labda ⑤. Az akció végeztével kezdjétek egy új kört.

Hosszú passz kijátszásakor a támadó menedzser (amennyiben lehetséges) előbb köteles kiválasztani a célsort, ahova a passzolni kíván.



STEP 3B - ACTION (LONG BALL)

To play a long ball the attacking manager must first choose whether he is passing the ball **1, 2 or 3 lines forward**. Next, we follow the same procedure as with the short pass (see above), only this time we add up the players' footballs **in the destination line**.

The Blue Team plays a long ball ① trying to pass the ball 2 lines forward ②. They have 11 footballs total in the destination line (7 from the players, 4 from the card). The Red Team has 7 footballs (3 from the players and 4 from the card ③). The attacking (Blue) team wins and the ball goes to their player with the lowest number in the destination line ④.

If it was the defending (Red) team that had more footballs, the ball would go to their player with the lowest number in the destination line ⑤.

Having performed the action, start a new turn.

When playing a long ball, the attacking manager must (if possible) first choose a destination line with his player.

3C. LÉPÉS – AKCIÓN (CSELEZÉS)

Cselezéskor a labdát birtokló támadó játékos ① támadó futball labdáit és a szemben levő védekező játékos ② védekező labdáit hasonlítjuk össze. Mindkét játékos hozzáadja még a jelen körben kijátszott akció kártyák futball labdáit a játékos labdáihoz ③. Aki végül több futball labdával rendelkezik, az nyer. Ha a támadó játékos nyer, egy sorral előbbre kerül (helyet cserél a védővel). Ha a védekező játékos nyer, akkor a játékosok a helyükön maradnak, a labda azonban a védő birtokába kerül.

Ez alkalommal a Kék játékos veszített ugyanis csupán 4 futball labdája van (3 a játékostól és 1 az akció kártyától), míg ellenfelének 7 futball labdája van (3 a játékostól és 4 az akciókártyától).

⚽ Abban az esetben, amikor a cselező játékos előtt közvetlenül egy csapattárs van, pusztán előre passzolja a neki a labdát.

⚽ Ha a cselező játékos előtt üres terület van, a játékos automatikusan nyer és egy sorral előbbre kerül.

Az akció végrehajtása után kezdjétek egy új kört.



STEP 3C - ACTION (DRIBBLING)

When performing a dribbling, we compare the number of attacking footballs of the player with the ball ① and the defending footballs of the opponent positioned right in front ②. Both players add up the footballs from their action cards played that turn ③. The one who gets more footballs wins. If the attacker wins, he goes forward (swaps positions with the defender). If the defender wins, he receives the ball and the players stay where they are.

This time it is the blue player that has lost as he has only 4 footballs (3 from the player and 1 from the card), while his opponent 7 (3 from the player and 4 from the card).

⚽ If the dribbling player has a team-mate right in front, he simply passes the ball to him.

⚽ If the dribbling player has an empty space in front, he automatically wins and goes forward.

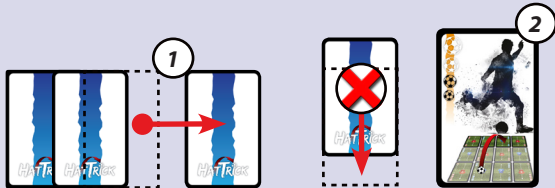
Having performed the action, start a new turn.

Az akció elvégzése után mindig új kör kezdődik, kivéve, amikor a labdát birtokló támadó csapat elérte a pálya utolsó sorát (ilyenkor ugyanis LÖVŐ HELYZET 1 jön létre).

Having performed the action, we always start a new turn unless the attacking team has reached the final line of the pitch (in which case we move to SCORING OPPORTUNITY 1).

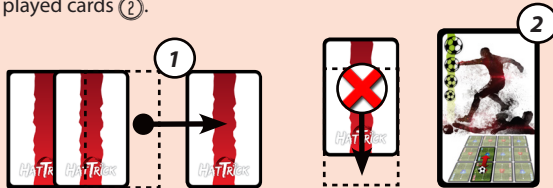
LÖVŐ HELYZET 1 (KÁRTYA KIJÁTSZÁSA)

Amint a támadó csapat elérte a pálya utolsó sorát, LÖVŐ HELYZET alakul ki. Hasonló módon kezdjük a kört, mint az eddigi szokásos köröket – akció kártyát játszunk ki ①, azonban nem húzunk új lapot a pakliból ②. Ezután felfedjük kijátszott lapjainkat ③.



SCORING OPPORTUNITY 1 (PLAY A CARD)

Once the attacking team has reached the final line of the pitch, we move to the SCORING OPPORTUNITY stage. We start it exactly in the same way as the regular turn, that is - by playing a card ①, only this time the managers do not get to draw a new card ②. Next, we reveal the played cards ③.



LÖVŐ HELYZET 2 (MOZGÁS)

A mozgás hasonló módon zajlik, mint korábban egy fontos kivétellel: A VÉDEKEZŐ JÁTEKOS MOZOGHAT ÚGY IS, HOGY HELYET CSERÉL AZ ELLENFÉL LABDÁT BIRTOKLÓ JÁTEKOSÁVAL.

SCORING OPPORTUNITY 2 (MOVE)

Moving follows the same procedure as in the regular turn with one important exception: THE DEFENDING PLAYER CAN MOVE SO AS TO REPOSITION THE OPPONENT WITH THE BALL.

LÖVŐ HELYZET 3 (AKCIÓ)

Ahhoz, hogy kapura löhess (lásd LÖVÉS), a támadó játékosnak MUSZÁJ elvégeznie kijátszott akció kártya akcióját. Ezen a ponton az akció kártyák kicsit másképp működnek:

⚽ A RÖVID PASSZ lehetővé teszi a játékos számára, hogy egy szomszédos (átlósan is) csapattársnak passzolja át a labdát – most nem számoljuk meg a futball labdákat, csak elvégezzük a passzt;

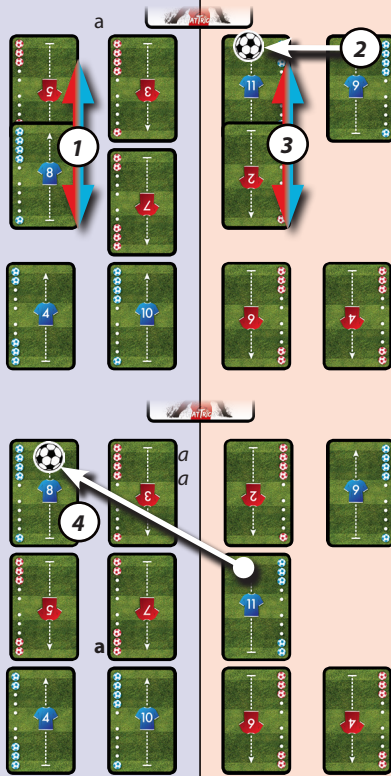
⚽ A HOSSZÚ PASSZ során bármelyik csapattársnak átpasszolhatjuk a labdát, aki a pálya utolsó 3 sorában helyezkedik el – itt sem számoljuk a futball labdákat, csak elvégezzük a passzt;

⚽ A CSELEZÉS lényegében semmit nem csinál, ezáltal mégis lehetővé teszi, hogy passzolás nélkül kapura löhessük a labdát.

A támadó (Kék) csapat a 8-as számú játékosát mozgatja az ebben a körben kijátszott kártyájával (lásd 1. LÉPÉS feljebb) ①, majd a sorban legközelebbi csapattársának adja a labdát ②. Most a védekező (Piros) csapat mozog, és 2-es számú játékosát mozgatja ③, eltolva labdát birtokló játékos a kapu közeléből. Ahhoz, hogy a támadó játékos kapura löhessen, még végre kell hajtania az akció kártyáját (hosszú passz). Így is tesz, átadja a labdát a 8-as számú csapattársának ④ aki most már kapura löhet.

Ha az akció sikeresen végrehajtásra került, és a labdát birtokló játékos még mindig pálya utolsó 2 sorában van, térj át a LÖVÉS ponthoz. Egyéb esetben a játékos nem lehet – térj vissza a LÖVŐ HELYZET 1 ponthoz.

A támadó menedzser önként visszautasíthatja, hogy végrehajtsa az akciót, vagy, hogy kapura lő,



SCORING OPPORTUNITY 3 (ACTION)

In order to shoot on goal (see SHOOTING), the attacking player MUST complete the action from the action card he has played. At this stage, the action cards work in a different way:

⚽ SHORT PASS lets the player give the ball to an adjacent (diagonally too) team-mate - we do not count the footballs, just pass the ball;

⚽ LONG BALL lets the player give the ball to any team-mate that is in the 3 final lines of the pitch - we do not count the footballs, just pass the ball;

⚽ DRIBBLING does nothing, yet lets the player with the ball shoot without the need to pass.

The attacking (Blue) team moves the player number 8 using the card played this turn (see STEP 1 above) ①, and next gives the ball to the closest team-mate in the line ②. Now, the defending (Red) team moves the player number 2 ③, pushing the opponent with the ball away from the goal. In order to shoot the attacking player must perform the action from his team's card (long ball). He does so by passing the ball to the player number 8 ④ who can now shoot on goal.

If the action has been performed and the player with the ball is in the final 2 lines, move to the SHOOTING section. Otherwise, the player cannot shoot - go back to the SCORING OPPORTUNITY 1.

The attacking manager can voluntarily refuse to

és inkább visszatér a LÖVŐ HELYZET 1-hez (pl. azért, hogy jobb pozícióat találjon a lövéshez).

Abban az esetben, ha a támadó menedzsernek elfogynak a lapjai még mielőtt kapura löhetne, a labda ugyanabban a sorban található legalacsonyabb számú játékoshoz kerül (a döntetleneket a védekező játékos nyeri). Mindkét menedzser annyi kártyát húz a pakliból, hogy 3 legyen a kezében, és folytatódhat a játék a szokásos módon.

perform the action or shoot on goal, and to go back to SCORING OPPORTUNITY 1 instead (i.e. to find a better shooting position).

If the attacking manager runs out of cards without shooting on goal, the ball goes to the player with the lowest number in the same line (defending players win the draws). Both managers draw up to 3 action cards and proceed with the play.

LÖVÉS

- 1 Kapura lövéshez a támadó menedzser kiválaszt egy LÖVÉS KÁRTYÁT, amelynek a színe megegyezik a lövéshez vezető (mondjuk hosszú passz esetén narancssárga) akció kártya színével, és (képpel lefelé) az asztalra helyezi.
- 2 Ezzel párhuzamosan a védekező menedzser kiválaszt egyet a KAPUS KÁRTYÁI közül és azt is (képpel lefelé) az asztalra helyezi.
- 3 Mindkét kártyát felfedjük és a képen látható módon összeillesztjük.
- 4 A lövés erejét a lövéshez vezető akció kártya futball labdáin (3) és a lövés kártya ereje határozza meg (+3). A mi esetünkben ez 6 (3 az akció kártyától és 3 a lövés kártyától).
- 5 A védekező menedzser megpróbálja kivédeni a lövést, ennek érdekében lapokat húz a paklija tetejéről. Az, hogy hány lapot húzhat, attól függ, hogy a lövés a pálya mely részről érkezett. Ez az információ a kapus kártyán megtalálható.

Ha a 3 lépésben a kapus keze egy pluszjel felé nyúl akkor a védekező menedzser még 1 lapot húzhat. Ellenkező esetben, ha egy mínuszjel felé nyúl, akkor egy lappal kevesebbet húzhat.

- 6 Ha a húzott lapokon a futball labdák összesített értéke a védekező menedzsernél nagyobb, mint a támadó játékos lövésének ereje, akkor a kapus kivédte a lövést (lásd a KAPUS KIRÚGÁS részt).
- 7 Akkor, ha az összesített futball labdák száma megegyezik a lövés erejével, akkor a kapusról kipattan a labda a pályára – mindkét menedzser annyi kártyát húz, hogy 3 legyen a kezében, és a labda a pálya utolsó sorában ahhoz, a játékoshoz kerül, akinek a száma a legközelebb van a lövés értékéhez. (a döntetleneket a védekező játékos nyeri). Ha támadó játékos nyer, akkor újra LÖVŐ HELYZET 1 alakul ki. Más esetben folytatódik a játékot szokásos módon.
- 8 Ha az összesített futball labdák száma kisebb, mint a lövés ereje, a támadó csapat gólt szerzett. Jegyezzétek fel az eredményt és állítsátok fel újra a játékot a JÁTÉK FELÁLLÍTÁS pont alapján. A gólt szenvedett csapat 6-os számú játékosa kezd az új kör.

Lövés védésekor a védekező menedzser bármikor dönthet úgy, hogy nem húz több lapot.

SHOOTING

- 1 To shoot on goal the attacking manager chooses one SHOOTING CARD of the same colour as the action card that has led to this shot (let's assume it was a long ball, so the colour is orange) and plays it (face-down) on the table.
- 2 At the same time, the defending manager plays (face-down) one of his GOALKEEPER CARDS.
- 3 Both cards are revealed and arranged in the way shown in the picture.
- 4 We determine the power of the shot by adding the footballs from the action card that has led to the shot (3) and the modifier from the shooting card (+3). In our case it is 6 (3 from the action card and 3 from the shooting card).
- 5 The defending manager is trying to make a save by drawing cards from his action cards deck. The number of cards he gets to draw depends on the place from which the shot has been made and can be found on the goalkeeper card.

If in the step 3 the goalkeeper's hand is next to the plus symbol, the defending manager gets to draw 1 card more. If it is next to the minus symbol, it is one card less.

- 6 If the total number of footballs on the cards drawn by the defending manager is bigger than the power of the shot, the shot is saved (go to the GOALKEEPER'S KICK section).
- 7 If the total number of footballs is equal to the power of the shot, the goalkeeper parries the ball - both manager draw up to 3 action cards and the ball goes to the player with the number closest to the power of the shot in the final line (draws are won by the defending players with the lower number). If it is the other player, go back to SCORING OPPORTUNITY 1. Otherwise, proceed with normal play.
- 8 If the number of footballs is smaller than the power of the shot, the attacking team has scored. Note down the result and setup the players like during the GAME SETUP. The team that has conceded (player no. 6) restarts the play.

While saving a shot, the defending manager can stop drawing cards at any point.



KAPUS KIRÚGÁS

Mindkét menedzser annyi lapot húz, hogy 3 legyen a kezében, majd mozgathatnak egy-egy játékosot függetlenül a labdák oldalától (a támadó csapat kezd).

A támadó játékos mozgása után a védekező játékos nem mozgathatja az éppen áthelyezett játékosokat.

Majd a támadó menedzser kijátszik egy akció kártyát (képpel felfelé) és húz egy új kártyát a pakliból. A labda a legalacsonyabb számú játékoshoz kerül a (z):

- ① 1. sorban ha a kijátszott kártya CSELEZÉS volt;
- ② 2. sorban, ha RÖVID PASSZ;
- ③ 3. sorban, ha HOSSZÚ PASSZ.

Abban az esetben, ha két játékos is van a célsorban, amelynek a legalacsonyabb az értéke, a védekező játékos szerzi meg a labdát.



SZABADRÚGÁS/BÜNTETŐK

Mindig, amikor egy játékos szabálytalanságot követ el, az akciót végre kell hajtani, mintha a támadó csapat nyert volna, a védekező menedzser pedig egy sárga lapot kap. Ha előzőleg már volt egy sárga lapja, akkor azt visszaadja és a szabálytalan játékosot eltávolítjuk a pályáról.

A szabálytalanságot mindig a legalacsonyabb számú játékos követi el: a labdával megegyező sorban (RÖVID PASSZ); a célsorban (HOSSZÚ PASSZ). CSELEZÉS esetén a résztvevő védő követ el szabálytalanságot.

Ezután a támadó csapat szabadrúgást hajt végre a következő módon:

- ① Mindkét menedzser mozgathat egy-egy játékosát a KAPUS KIRÚGÁS pontban leírtak alapján, azzal a különbséggel, hogy most a védekező játékos mozoghat először. Mozgás alatt nem helyezheted át a labdát birtokló játékos, sem pedig a védőt, aki épp mozgott.
- ② Most pedig, helytől függetlenül, a támadó menedzser a LÖVŐ HELYZET 1 szerint járhat el. Ha úgy dönt, hogy nem szeretne élni a lehetőséggel, akkor visszatérhet a szokásos játékhoz (1. LÉPÉS KÁRTYA KIJÁTSZÁSA).

Ha a szabálytalanság egy olyan akciót állított meg, amellyel a támadó játékos az ellenfél kapusa előtti 2 mező egyikébe került volna, akkor büntető következik. A védekező játékos kap egy sárga lapot, az akciót végrehajtjuk, mintha a támadó játékos nyert volna, és a labdát birtokló játékos kapura löhet a körben kijátszott akció kártyával.

Büntető védésekor, a védekező menedzser 1 kártyával kevesebbet húzhat más lövésekhez képest.

Egy döntetlennel végződő mérkőzés után a győztes meghatározásához lejátszhatjátok a hosszabbítást (3. félidő – véletlenszerűen döntések el, hogy ki kezdjen).

Ha ez is döntetlennel végződik, mindkét csapat húz 5 lapot a paklija tetejéről és büntető párbaj következik.

Ha még mindig döntetlen folytatászatok addig a büntetőket, amíg valamelyik csapat gólt szerez, a másik viszont nem.

GOALKEEPER'S KICK



Both managers draw up to 3 cards and can move one player regardless of the side (the attacking team starts).

After the attacker's move, the defending player cannot reposition the player that has just moved.

Next, the attacking manager plays a card (face-up) and draws a new one. The ball goes to the player with the lowest number in the:

- ① 1st line (from the attacking goalkeeper) if the card is a DRIBBLING;
- ② 2nd line if it is a SHORT PASS;
- ③ 3rd line if it is a LONG BALL.

If there are 2 players with the lowest number in the destination line, the defending player gets the ball.



FREE KICKS/PENALTIES

Whenever a player commits a foul, the action is completed as if it was won by the attacking team and the defending manager receives a yellow card. If he already has one, he gives it back and the player who

The foul is always committed by the defending player with the lowest number in: the line with the ball (SHORT PASS); in the destination line (LONG BALL). In case of a DRIBBLING the defending player involved in the dribbling has fouled.

has fouled is removed from the pitch.

Next, the attacking team performs a free kick in the following way:

- ① both managers move one player like in the GOALKEEPER'S KICK section, only this time the defending player moves first. While moving, you can't reposition the player with the ball and the defending player that has just moved.

- ② now, regardless of the position on the pitch, the attacking manager can go to SCORING OPPORTUNITY 1. If he chooses not to, he can progress with the normal play (go to STEP 1 - PLAY A CARD).

If the foul has stopped the action which would have resulted in the attacking player entering one of the two fields in front of the opposing goalkeeper, we have a penalty kick. The defending manager gets a yellow card, the action is completed as if won by the attacker and the player with the ball shoots on goal with the action card played

While saving a penalty, the defending manager gets to draw 1 card less than during a normal shot.

that turn.

To determine the winner of a match that ended in a draw, you can play an extra-time (3rd half - pick the team that starts at random).

If it ends in a draw as well, both teams get to shoot 5 penalties, using the topmost action cards from their decks.

If it is still a draw, continue with the penalties until one team scores and the other doesn't.

CSAPAT/TEAM*		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
	BRA		★	★		★	★		★		★	★
	CRO					★		★				★
	MEX		★									
	CMR						★					★
	ESP		★		★		★	★	★	★	★	
	NED					★		★		★		★
	CHI							★			★	★
	AUS							★				
	COL								★	★	★	★
	GRE		★	★								★
	CIV							★	★			★
	JPN							★		★		
	URU			★						★	★	★
	CRC							★				
	ENG	★			★						★	★
	ITA	★	★	★	★		★					★
	SUI						★	★		★		
	ECU									★		
	FRA	★	★				★		★			
	HON				★							
	ARG					★	★		★		★	★
	BIH					★		★			★	
	IRN						★					
	NGA	★					★					
	GER	★				★	★	★	★	★		
	POR		★	★					★			★
	GHA						★	★	★	★		
	USA						★		★			
	BEL			★				★	★			★
	ALG		★									
	RUS				★			★				★
	KOR							★				

* Ahhoz, hogy egy adott csapattal tudj játszani, csak fordítsd át a jelzett játékosokat (lásd fentebb a táblázatot) a sztár oldalukra.