

Frank Crittin & Grégoire Largey

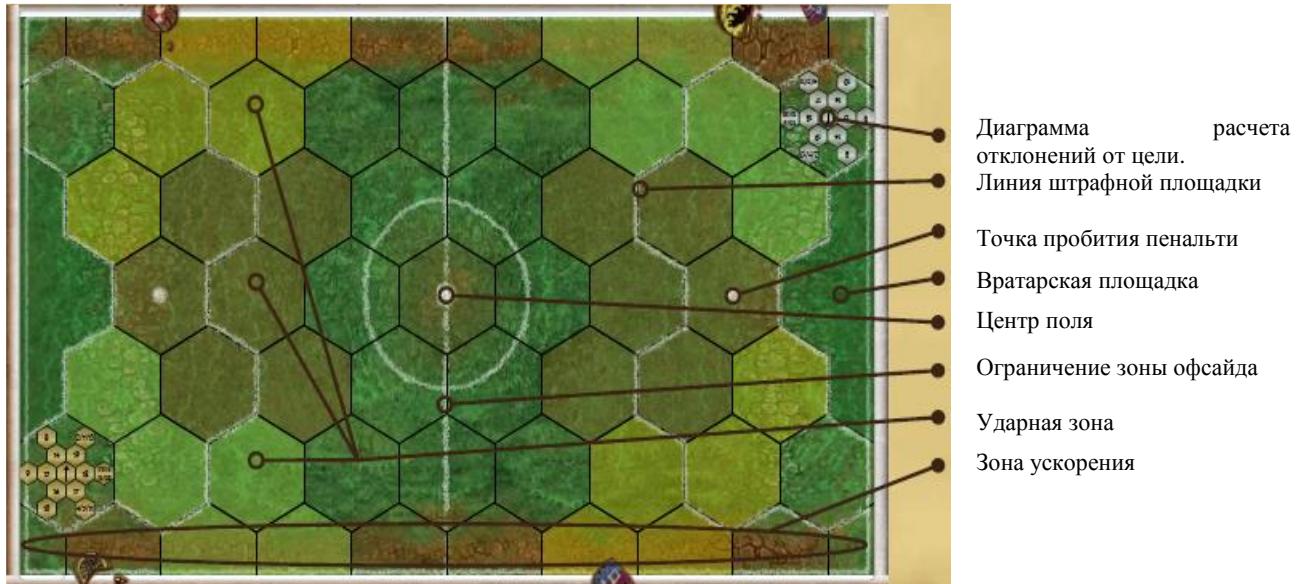
HELVETIA CUP



Helvetia Cup

Краткие правила

Игровое поле



Перед началом матча

- Каждый из тренеров получает фигурки и карточки футболистов одной из команд, кубик D20 своего цвета, жетон своей команды, ворота и набор маркеров для них (ворота кладутся за пределы поля, рядом с вратарской зоной каждого игрока).
- Также каждый тренер берет 5 карт тактики и 1 легендарную карту, смотрит их и сбрасывает 3 из них по своему выбору, оставшиеся 3 сохраняет у себя.
- Из своих футболистов тренер выбирает 1 вратаря, 4-х основных полевых футболистов, 2-х запасных (среди всех футболистов может быть максимум 1 капитан). Кладет на их карты указанное число маркеров ускорения.
- Мяч помещается на центр поля, а 2 маркера ускорения - на табло, на цифры «0:0» (стартовый счет «0:0»).
- Маркер времени также помещается на отметку времени 0 (на трэк времени ниже счета).
- Жетон своей команды каждый игрок кладет в пустой кружок в углу табло (чтобы было понятно, где какая команда).
- С помощью монетки бросается жребий, победитель выбирает, кто получает мяч в начале тайма (во втором тайме они поменяются, и начнет в атаке второй игрок).
- Защищающийся игрок выставляет вратаря во вратарскую, и располагает 4 футболистов основного состава на поле (ограничения: нельзя ставить в центральный круг и на чужую половину).
- Затем атакующий игрок выставляет футболистов на свою половину поля, а одного футболиста с мячом он выставляет в центральный круг.

Матч

Матч проходит в виде серии Раундов. Раунд игры состоит из двух фаз: Движения и Действия. Исключение составляют только раунды игры в начале таймов, а также после забитого мяча. В них команды пропускают фазу Движения и игрок с мячом сразу выполняет атакующее действие.

Раунд немедленно заканчивается либо **когда атакующая сторона больше не хочет/может выполнять атакующие действия; либо когда защищающаяся сторона получает мяч.**

Время игры

2 тайма по 45 игровых минут. Маркер времени перемещается по шкале времени в двух случаях, **когда забит гол или когда отобран мяч.** Для этого тренер атакующей команды бросает кубик времени и передвигает маркер на выпавшее количество минут. Когда наступает 45-ая минута, первый тайм заканчивается и начинается второй. Если ничья по итогам двух таймов, то объявляются 2 дополнительных тайма по 15 минут. Если и теперь ничья, то серия пенальти.

Фаза Движения

Сначала атакующий тренер перемещает любое число своих футболистов (на один соседний гекс). Затем тоже самое делает защищающийся.

Ускорение: Если тренер хочет, то он может потратить любое число маркеров ускорения с карты футболиста и за каждый маркер передвинуть этого футболиста на 1 дополнительный гекс.

Внимание: если у футболиста не остается на карте маркеров ускорения, то все его характеристики делятся на 2 (с округлением вниз), а он считается уставшим.

Обгон: гексы по краям поля (Зона ускорения) позволяют двигаться быстрее. Футболист, завершивший движение на таком гексе может передвинуться **по прямой** на 1 дополнительный гекс. Обгон **нельзя использовать вместе с Ускорением.** Обгон может использовать только **атакующая сторона.**

Ограничения при движении.

- Только один Футболист от каждой команды может быть на одном гексе.
- Нельзя забегать **во вратарскую** площадку.
- Если футболист лежит на поле, то он может использовать свое движение, чтобы встать. В эту же фазу он сможет передвинуться на соседний гекс, только если использует маркер ускорения.

Фаза Действий.

В эту фазу сначала свое действие выполняет защищающийся игрок (если хочет). Он может выполнить одно из оборонительных действий, если находится в одном гексе с игроком противника, владеющим мячом. Действия Обокрасть и Подкат могут быть выполнены только сейчас, в начале фазы действий. Действия Давление и Перехват/Выбить осуществляются автоматически в случае, если мяч по ходу атаки попадает в «спорную зону», где стоят футболисты обеих команд. Эти действия (Давления и Перехват/Выбить) выполняются в этом случае, только если данный футболист еще не использовал свое действие в этом раунде.

Затем атакующий игрок выполняет свое (свои) действие (я). Большинство действий - и оборонительных и атакующих - требуют броска кубика. Общее правило: действие успешно, если на кубике выпадает значение, **равное или меньшее**, чем навык игрока.

Оборонительные действия:



: Обокрасть игрока с мячом.

Защищающийся бросает d20.

Если попытка кражи неуспешна, то тогда атакующий сохраняет мяч и должен передвинуться с ним на любой соседний гекс.

Если попытка кражи успешна, то игрок с мячом должен выполнить попытку дриблинга (). Если дриблинг успешен, то атакующий также сохраняет мяч и должен передвинуться с ним на любой соседний гекс.

Если дриблинг не успешен, то защитник получает мяч и должен передвинуться с ним на любой соседний гекс. Раунд заканчивается, а роли меняются.



: Подкат.

Защищающийся бросает d20.

Если подкат успешен, то защитник получает мяч, а атакующий игрок падает на газон (его фигурка кладется на поле).

Если подкат не успешен, то существует 2 возможности.

* На кубике выпало больше 16: защитник не задел атакующего и сам падает на газон (его фигурка кладется на поле).

* На кубике выпало меньше или равно 16: защитник не сумел выбить мяч, но задел ногу атакующего – нарушение правил.

При нарушении правил каждый тренер бросает кубик команды:

Защитник определяет, какое он наказание понесет (желтая или красная карточка). Игрок, получающий прямую красную или вторую желтую карточку, удаляется с поля без права замены. А атакующий игрок с помощью броска своего кубика команды определяет, какое повреждение нанес ему защитник (сколько маркеров ускорения снимается с игрока). Если маркеров не остается, то характеристики игрока делятся на два. Если число маркеров становится отрицательным, то игрок считается тяжело травмированным и должен уйти с поля (его можно заменить). Игрок, вышедший на замену, ставится в тот же гекс, где были нарушены правила. Если заменить некем, то ближайший из игроков атакующего тренера перемещается на гекс, где были нарушены правила.

Если у тренера вследствие удалений или травмированных игроков (которых уже некем заменить) остается на только 2 полевых игрока, то он проигрывает игру автоматически.

После нарушения игра возобновляется. Защищающийся должен вывести игрока, нарушившего правила, с гекса, где произошло нарушение, на соседний.

И затем атакующий игрок должен провести свое атакующее действие.

Если нарушение произошло в штрафной площадке, то пробивается пенальти. Защищающиеся игроки должны выйти из штрафной, а атакующий игрок начинает игру с удара по воротам с точки пробития пенальти.



: Давление.

Если защищающийся игрок, находящийся на одном гексе с мячом не совершил еще в раунде никаких обозначенных выше оборонительных действий, то он оказывает давление на игрока с мячом. Это означает, что следующее атакующее действие, которое выполнит игрок с мячом, будет выполняться со штрафом (размер которого равен навыку давления защитника). Для осуществления давления кубик не бросается.

Атакующие действия:

Игрок с мячом выполняет атакующее действие. Если он не хочет его выполнять, то раунд заканчивается, и начинается фаза Движения следующего раунда.



: Короткий пас.

Бросок кубика не требуется, атакующий игрок просто пасует мяч на расстояние 1 или 2 гекса.

Но: если в месте, куда направлен пас стоит игрок соперника, то он может попытаться **перехватить мяч** (➡). Для этого он бросает кубик d20. Если попытка перехвата успешна, то он получает мяч и обязан переместиться на 1 гекс. После этого раунд заканчивается, т.к. произошла смена владения. Важно: игрок может совершить перехват только в том случае, если он еще не выполнял оборонительное действие в этом раунде!

Если же пас не перехвачен или в месте, куда он отдавался, нет игрока соперника, то пас считается успешным. После этого атакующий игрок, может либо начать новый раунд (фазу движения), либо может снова совершить атакующее действие: короткий или длинный пас, или удар в одно касание. Просто бить по воротам нельзя!

Коротким пасом можно пасовать на свободное место. Раунд в этом случае заканчивается. Владельцем мяча будет считаться сторона, чей игрок ближе всего стоит к мячу. В случае равенства, владельцем считается атакующий игрок.



: Длинный пас.

Атакующий игрок выбирает гекс (можно и пустой) и бросает d20.

Если бросок успешен, то мяч приземляется в выбранном гексе.

Если не успешен, то смотрится «Диаграмма расчета отклонения от цели» и, в зависимости от того, какой результат был выброшен на d20 при выполнении паса, определяется, куда попал мяч (всегда 1 или 2 гекса в сторону от цели). Мяч не может упасть за линию поля, поэтому он останавливается на последнем гексе у края поля, даже если диаграмма указывает на гекс за пределами поля.

В зависимости от того, в какой гекс попадает мяч, возможны 4 варианта развития событий.

На гексе стоит только атакующий футболист.

- Тогда он может пробить головой по воротам (если он стоит в штрафной площадке).
- Завершить текущий раунд и начать новый с фазы Движения.

На гексе стоит только обороняющийся футболист.

- Контроль мяча переходит к обороняющимся. Раунд завершается.

На гексе никого нет.

Раунд в этом случае заканчивается. Владельцем мяча будет считаться сторона, чей игрок ближе всего стоит к мячу. В случае равенства, владельцем считается атакующий игрок.

На гексе стоят и обороняющийся и атакующий футболисты.

- Обороняющийся может попытаться выбить мяч (➡). Для этого он бросает d20 и в случае успеха мяч отлетает на 1-2 гекса согласно «Диаграмме расчета отклонения от цели». При этом снова проверяются описанные выше и ниже 4 варианта развития событий.
- Если обороняющийся не смог выбить мяч, то владельцем мяча объявляется атакующий футболист в этом гексе и раунд немедленно завершается.



: Удар по воротам.

Бить по воротам можно, когда футболист находится в одной из трех цветных зон (перед воротами, левее и правее их).

Для того, чтобы нанести удар, атакующий игрок берет свои ворота и в тайне от соперника выбирает сектор ворот (1 из 6), куда он будет бить.

Задачник берет свои ворота и также в тайне от соперника выбирает те сектора, которые будут защищать вратарь. Число секторов, которые он может выбрать, = число гексов, разделяющих бьющего и ворота (включая гекс ворот, но не включая гекс, где стоит нападающий). Сектора должны быть смежными (сектора по диагонали смежными не считаются).

Затем оба вскрываются. Если вратарь угадал, куда будет послан мяч, то он забирает его себе. Раунд завершается, т.к. контроль над мячом перешел к защитнику.

Если не угадал, то нападающий бросает d20. Чтобы забить гол, результат броска должен быть меньше или равен навыку игрока. Внимание: перед броском от навыка удара по воротам у игрока отнимается «штраф», который указан на каждом из 6 секторов ворот, его размер отличается, в зависимости от того, где находится бьющий.

Примечание от составителя кратких правил: в моей версии игры, похоже, что цвета на воротах и поле не очень совпадают друг с другом. Поэтому ориентируйтесь просто по расположению бьющего. Из трех чисел штрафа, указанных в выбранном секторе, выбирайте левое, если вы находитесь в цветовой зоне левее ворот, выбирайте центральное, если вы находитесь в цветовой зоне по центру ворот, и выбирайте правое, если находитесь в цветовой зоне справа от ворот.

Если бросок успешен, то гол забит и теперь с центра поля начинает тот, кто защищался. Если промах, то защитник получает контроль над мячом, мяч передается вратарю во вратарскую площадку (если вратаря не было во вратарской во время удара по его воротам, то теперь он может вернуться туда бесплатно). Внимание, вратарь, не может начать движение с мячом и должен совершить атакующее действие с ним (короткий или длинный пас).



Пример:

Нападающий безумцев бьет по воротам, выбирая для этого на своих воротах (втайне от соперника) верхний левый сектор.

Вратарь выбирает 2 сектора (т.к. нападающий в двух гексах от ворот).

Он выбрал верхний центральный и верхний правый сектора.

И не угадал.

Теперь нападающий бросает кубик. Его навык удара = 18, но т.к. он выбрал верхний левый сектор (отмечен красной точкой) и бьет, находясь слева от ворот, то его штраф навыка = -4. И итоговый навык получается равным 14. Бьющий выбрасывает на кубике 7, что подходит под определение «меньше или равно 14» и поэтому он забивает гол.



: Удар в касание.

Удар в одно касание может быть выполнен **только после того** как игрок получил короткий пас. Его труднее выполнить, поэтому штраф к навыку удара увеличивается на -4 (и складывается со штрафом на выбранном секторе ворот).

Зато на удар в одно касание сложнее среагировать, поэтому вратарь выбирает для защиты на один сектор меньше, чем при обычном ударе. И таким образом, если игрок стоит вплотную к воротам, то вратарь вообще не может выбрать секторов для защиты.



: Удар головой.

Может быть выполнен только после длинного паса и при условии, что принимающий этот пас находится в штрафной площадке. Выполняется так же, как и обычный удар по воротам, только с использованием навыка «Удар головой».

Другие правила:

Вратарь может выходить за пределы вратарской площадки и играть, как полевой игрок, но за пределами вратарской он **не может выбирать сектора ворот для защиты при ударе по его воротам**.

Замену можно сделать только в трех случаях:

1. Сразу после забитого мяча, перед розыгрышем с центра поля.
2. Во время игры, если меняемый игрок по обычным правилам движения выйдет за пределы поля. Новый игрок появляется вместо него на том гексе на поле, с которого вышел игрок. Игра не прерывается, новый игрок не может двигаться в этом раунде (только выполнять действия).
3. После получения игроком травмы.

Офсайд. Игрок без мяча, находящийся на чужой половине поля и располагающийся между последним защитником (обычно это вратарь) и предпоследним защитником считается в офсайде. Само по себе это не нарушение, но, если игроку, находящемуся в офсайде, партнер отдает мяч, и игрок принимает его (может уже и не находиться в офсайде), то это нарушение. Если тренер соперника его заметил, то он кричит «оффсайд». Затем мяч переходит под контроль обороняющейся команды. Роли меняются. И далее следует фаза движения (все игроки могут переместиться по обычным правилам) со следующими особенностями:

- В конце этой фазы игрок атакующей команды **должен** находиться в гексе, где лежит мяч (ближайший к мячу игрок автоматически переходит на этот гекс).
- А игрок обороняющейся команды (той, что попала в офсайд) должен отвести игрока из гекса с мячом.

После фазы движения атакующий игрок с мячом **должен** выполнить **атакующее действие**.

Дополнительное время и пенальти. Если основное время закончилось в ничью, то назначаются 2 дополнительных тайма по 15 минут. В первом дополнительном тайме мяч с центра поля разыгрывает та же команда, что и в первом тайме. Во втором дополнительном – та же, что и во втором. Если и дополнительных таймах ничья, то пенальти. Пенальти могут бить только находящиеся на поле игроки. Сначала они пробивают по 3 пенальти. Если и теперь ничья, то каждая команда пробивает по одному, до тех пор, пока одни не забьют, а вторые не промахнутся. Игрок имеет право второй пробить пенальти в серии только если все игроки его команды (включая вратаря) уже пробили по разу. Третий раз можно бить только если все уже пробили по 2 раза и т.д.

Травмы, утомление и удаления футболистов в турнирах.

Игрок, который потратил все жетоны ускорения по ходу матча, считается утомленным. Следующий матч он начинает, имея на один жетон ускорения меньше, чем ему положено.

Травмированный по ходу матча футболист пропускает следующий матч. После пропущенного матча тренер кидает кубик команды, чтобы определить, выздоровел ли футболист. Если выпадает красная карточка, то игрок еще не выздоровел и он пропускает и следующий матч тоже, и так далее, пока на кубике не выпадет что-либо другое.

При получении красной карточки (прямой или из двух желтых) футболист пропускает следующий матч. Также игрок пропускает матч за каждую вторую желтую карточку, полученную по ходу турнира. После пропуска матча из-за дисквалификации счетчик полученных карточек обнуляется.

Карты тактики и легендарные карты.

В товарищеской игре каждый из тренеров получает 5 карт тактики и одну легендарную карту. Из них выбирает 3 и может использовать их в ходе игры. Карты тактики не показываются сопернику. Легендарная карта кладется в открытую.

В турнире игрок изначально имеет все Легендарные карты и может использовать каждую по одному разу в ходе турнира. Но не более одной легендарной карты за матч.

Карты тактики игрок может приобрести двумя способами:

Либо набрать их между матчами или перед первым матчем (тренировка).

Либо выполнить условие на карте и забрать ее после матча (выполнение задания).

Тренировка:

Выбрать карты и взять себе на общую сумму в 3 балла (на картах указана их стоимость).

Выполнение задания:

Выбрать перед матчем любую (не свою) карту тактики и по ходу матча выполнить указанное на ней задание. Карта с заданием выкладывается лицевой стороной вверх. В случае успеха забрать карту себе.

Внимание: сколько бы карт тактики не было у тренера, перед началом матча он может выбрать только 3 из них, чтобы задействовать их по ходу матча. Как и в товарищеском матче каждую из 3 выбранных карт тактики на матч можно сыграть 1 раз.

В турнире, в отличие от легендарной карты, карты тактики не сбрасываются после использования и на следующий матч их снова можно выбрать.