

 BONGHWAN JU  OLIN JEONG



TWOJA MAGICZNA JEDENASTKA



ZASADY GRY

ZAWARTOŚĆ GRY



· 3 Plansze (Boisko, Kontrola, Synergia) · 32 Karty Piłkarzy · 25 Kart Synergii



· 11 Kart Rzutu Karnego · 8 Kart Wyniku · 10 Znaczników Strzału · 1 Znacznik Kontroli Strzału

PRZYGOTOWANIE GRY



- 1 Umieść 3 Plansze na środku stołu, jak pokazano powyżej.
- 2 Gracz, który siedzi po stronie GOSPODARZY, obejmuje drużynę Gospodarzy, a drugi, po stronie GOŚCI, będzie trenerem drużyny Gości.
- 3 Każda drużyna dobiera swoje 10 Kart Piłkarzy, zgodnie z rewersami.
- 4 Odłóż na bok 12 Kart Gwiazd.
- 5 Umieść Znacznik Kontroli na środku Toru Kontroli.
- 6 Ustaw odpowiednio każdą talię Kart Synergii i Kart Rzutu Karnego.
- 7 Umieść wszystkie pozostałe elementy w pobliżu Planszy Gry.

PODPISYWANIE KONTRAKTÓW Z GWIAZDAMI

Przed rozpoczęciem gry każda drużyna dodaje do swojego składu 3 Karty Gwiazd.

Potasuj wszystkie Karty Gwiazd i wyłóż 3 odkryte.

Drużyna Gości wybiera kartę jako pierwsza, a drużyna Gospodarzy wybiera kartę spośród 2 pozostałych kart. Pozostałą niewybraną kartę usuń z gry.



(1) Wybór Gości



(3) Usuń



(2) Wybór Gospodarzy

Powtórz powyższe kroki 3 razy. W drugiej rundzie drużyna Gospodarzy wybiera jako pierwsza, a w trzeciej rundzie drużyna Gości ponownie wybiera jako pierwsza. Usuń z gry wszystkie pozostałe Karty Gwiazd.

KARTY PIŁKARZY

Dostępne są 3 typy Kart Piłkarzy (**Napastnik**, **Pomocnik** i **Obróńca**), zgodnie z kolorem tła karty. Każda Karta Piłkarza ma półokrągłe Symbole Taktyki, które można łączyć z symbolami na innych Kartach Piłkarzy.



- 1 Kolor Pozycji
- 2 Szczegółowa Pozycja i Rola
- 3 Umiejętność
- 4 Symbol Taktyki



ATAK



OBRONA



PODANIE



PRESSING

SKŁAD WYJŚCIOWY

Każda drużyna wybiera swój skład wyjściowy - 10 piłkarzy z całej drużyny (13 piłkarzy). Następnie umieszcza ich odkrytych w rzędzie przed sobą.

3 pozostałych piłkarzy to rezerwowie. Umieść ich karty na Ławce Rezerwowych. Piłkarzy rezerwowych można wprowadzić w trakcie gry (patrz strona 14).

Po wystawieniu składu wyjściowego, można rozpocząć rozgrywanie meczu.



OPIS GRY

Twoja Magiczna Jedenastka to abstrakcyjne ujęcie taktyki piłkarskiej i przebiegu meczu. W tej grze Plansza Boiska nie jest rzeczywistym boiskiem, ale obszarem, na którym odzwierciedlane są instrukcje taktyczne trenera podczas meczu. Tak więc, nawet jeśli Plansza Boiska jest pusta na początku gry, 10 piłkarzy już gra na boisku na swoich pozycjach. Ponadto, ponieważ ta gra koncentruje się na grze w polu, w grze podstawowej nie ma Bramkarza i Karty Piłkarza BR.

W swojej turze umieszczasz Kartę Piłkarza na Planszy Boiska. Miejsce zagrania karty pokazuje na czym aktualnie koncentruje się drużyna oraz który piłkarz znajduje się w centrum wydarzeń na boisku. W miarę postępu gry i coraz lepszymu połączeniu Kart Piłkarzy na planszy, powstają Symbole Taktyki, które umożliwiają zespołowi realizację wspólnych akcji drużynowych.

Aby zdobywać bramki każdy gracz powinien wykorzystywać zarówno akcje drużynowe jak i indywidualne. Równocześnie powinien dbać o ustawienie skutecznej linii obrony, która powstrzyma ataki przeciwnika.

Przed rozpoczęciem meczu warto wcześniej zaplanować, w jaki sposób piłkarze mogą osiągnąć najlepszy efekt synergii.

PLANSZA



Każda drużyna korzysta z Boiska, Ławki Rezerwowych i Obszaru Synergii tylko w swojej strefie gry. Gracze będą używali wspólnie Toru Kontroli.



ROZGRYWKA

Gra składa się z dwóch rund: 1. i 2. połowy. Każda runda składa się z kilku tur, zaczynając od drużyny Gospodarzy w 1. połowie i od drużyny Gości w 2. połowie. W swojej turze wykonujesz **1. AKCJĘ DRUŻYNY**, a następnie **2. AKCJĘ PIŁKARZA**.

1. AKCJA DRUŻYNY

Policz symbole  oraz  na swoim boisku i wybierz JEDEN RODZAJ symbolu, aby użyć jego efektu zgodnie z opisem poniżej. W swojej pierwszej turze pomijasz AKCJĘ DRUŻYNY, ponieważ nie masz na boisku żadnych Kart Piłkarzy.




LUB




PODANIE



Dobierz Kartę Synergii za każdy symbol , który posiadasz na boisku. Maksymalna liczba Kart Synergii jaką możesz posiadać wynosi 5. Jeśli masz już 5 kart na ręce, nie możesz dobrać ich więcej. Możesz dobrać mniej kart niż liczba symboli, ale jeśli to możliwe, musisz dobrać co najmniej 1 kartę.

• KARTY SYNERGII



Karty Synergii służą do wzmocnienia ataku/obrony. Każda karta posiada wartość od 1 do 5 określoną symbolami . Niektóre Karty Synergii mają specjalny efekt, **WŚLIZG!**, który może zostać aktywowany gdy się bronisz (patrz strona 12).

Rodzaje Kart Synergii



x 1



x 2



x 5



x 10



x 5



x 2

PRESSING



Przesuń Znacznik Kontroli w kierunku przeciwnika, o tyle pól, ile posiadasz symboli na boisku. Jeśli Znacznik Kontroli znajduje się na końcu toru po stronie przeciwnika, nie możesz wybrać tej akcji.

• TOR I ZNACZNIK KONTROLI



Tor Kontroli pokazuje, która drużyna kontroluje mecz. Kolor po lewej stronie Znacznika Kontroli oznacza aktualne Ustawienie drużyny.

Agresywne **Normalne** **Defensywne**

W zależności od posiadanej kontroli możesz zagrać więcej lub mniej Kart Synergii kiedy atakujesz (patrz strona 9).

Gospodarze grają **agresywnie**, a drużyna Gości **defensywnie**.▶



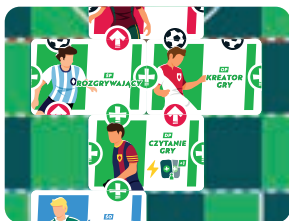
! Ważne!

Podczas Akcji Drużyny nie możesz łączyć efektu z efektem . Musisz wybrać jeden rodzaj symbolu, aby użyć jego efektu.

/ Te symbole nie są zużywane po użyciu efektu, zamiast tego są kumulowane w trakcie rundy.

/ Te symbole nie wywołują efektu natychmiast po ich utworzeniu. Możesz użyć ich efekt tylko wtedy, gdy już je posiadasz na początku swojej tury.

Nie można pominąć Akcji Drużyny, dopóki dostępna jest jakakolwiek akcja.



◀ GOSPODARZE wykonują Akcję Drużyny. Posiadają 3 symbole i 2 symbole . GOSPODARZE wybierają Akcję Drużyny PODANIE. Ponieważ posiadają 3 symbole , mogą dobrać maksymalnie 3 karty. Jednak na ręce drużyny gospodarzy znajdują się już 3 karty, dlatego mogą dobrać tylko 2 karty, aby nie przekroczyć limitu 5.



2. AKCJA PIŁKARZA

Podczas Akcji Piłkarza, wybierasz jednego piłkarza, aby wykonać nim akcję. Musisz wybrać jeden rodzaj akcji: **(A) BUDOWANIE AKCJI** lub **(B) SZYBKI ATAK**.

BUDOWANIE AKCJI

Zagraj Kartę Piłkarza
Możesz oddać nim strzał

LUB

SZYBKI ATAK

Oddaj strzał piłkarzem
znajdującym się
na boisku

AKCJA PIŁKARZA A: BUDOWANIE AKCJI

Umieść Kartę Piłkarza na boisku i wykonaj **natychmiastowy efekt** (jeśli jest). Następnie, jeśli to możliwe możesz **oddać strzał** używając TEJ KARTY.

KROK 1. UMIEŚĆ KARTĘ PIŁKARZA

Umieść Kartę Piłkarza na swojej połowie boiska we właściwym kierunku, zakrywając 2 prostokątne pola sąsiadujące ze sobą poziomo. Karta Piłkarza musi sąsiadować z odpowiadającą jej **Linia Pozycji**. Aby umieścić Kartę Piłkarza na Pierwszej Linii, musi ona sąsiadować z inną kartą, która już znajduje się na boisku.

Linia Pozycji

Napastnik ⇄

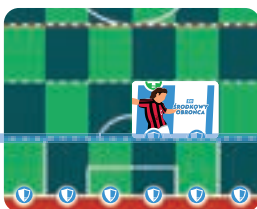
Pomocnik ⇄

Obrońca ⇄



Dopuszczalne Pozycje

- ◀ Pierwsza Linia  N
- ◀ 2. Linia   N, P
- ◀ 3. Linia   P, O
- ◀ Linia Końcowa  O



▲ Obrońcę możesz umieścić tylko na Linii Końcowej i na 3. Linii.



▲ Napastnika możesz umieścić sąsiadująco z czerwoną Linią Pozycji. Jednak, aby umieścić go w Pierwszej Linii, musi sąsiadować z inną Kartą Piłkarza umieszczoną na boisku wcześniej.

Raz umieszczona Karta Piłkarza nie może zostać przesunięta ani usunięta w trakcie tury.
Usunąć możesz ją tylko dokonując zmiany z piłkarzem rezerwowym.

KROK 2. ZASTOSUJ EFEKT NATYCHMIASTOWY

Niektóre Karty Piłkarzy posiadają efekt natychmiastowy (⚡).
Efekt następuje TYLKO RAZ po umieszczeniu karty. Efekt nie jest obowiązkowy i jeśli nie chcesz lub nie możesz go użyć z jakiegokolwiek powodu, nie rób tego.

※ **Normalne symbole bez ⚡ nie wywołują żadnych efektów po umieszczeniu.**

- ⚡ Przesuń Znacznik Kontroli o 1 lub 2 pola w kierunku przeciwnika.
- ⚡ Dobierz Kartę Synergii.
- ⚡ Dobierz 2 Karty Synergii i wybierz jedną z nich. Odrzuć kartę, której nie wybierzesz.
- ⚡ Wybierz losowo Kartę Synergii z ręki przeciwnika i odrzuć ją nie oglądając awersu.
- ⚡ Wykonaj Strzał przy użyciu tej karty. Zignoruj Bazową Siłę Obrony przeciwnika (patrz strona 10).



◀ Niektóre Karty Piłkarzy posiadają już całe symbole Podania, Pressingu, Strzału i Obrony. Rozpatruj je tak samo, jak inne symbole połączone w normalny sposób.

KROK 3. ODDAJ STRZAŁ

Jeśli umieszczona w tej turze Karta Piłkarza ma co najmniej jeden symbol ⚽, możesz oddać strzał. Nie możesz oddać strzału kartą, której nie umieściłeś w tej turze. Jeśli karta nie ma żadnych ⚽ lub nie chcesz oddać strzału, twoja tura się kończy.

Jeśli chcesz oddać strzał, połóż odkryty Znacznik Strzału na jednym z widocznych symboli ⚽ strzelca. Następnie zobacz poniżej, jak należy oddać strzał.



Odkryty



Zakryty

ATAK



Suma wszystkich symboli ⚽ utworzonych przez strzelca to **Bazowa Siła Ataku** dla strzału. Niektóre symbole ⚽ mogą być współdzielone przez wiele Kart Piłkarzy.

$$\text{Bazowa Siła Ataku} + \text{Karta Synergii} = \text{Całkowita Siła Ataku}$$



Napastnik oddaje strzał.

Bazowa Siła Ataku ⚽ wynosi 3.

◀ (2 z Pierwszej linii, 1 od Kreatora Gry.)

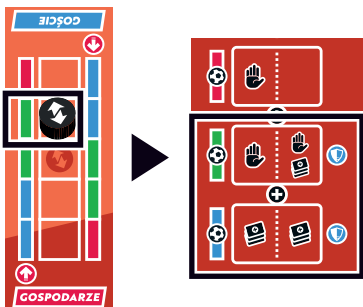
W tej samej sytuacji, jeżeli Kreator Gry oddaje strzał, Bazowa Siła Ataku wynosi 1.

Możesz zagrać do 3 Kart Synergii, aby wzmocnić Siłę Ataku.

Dodaj całkowitą liczbę symboli ★ na zagryanych Kartach Synergii do Siły Ataku.

Karty Synergii są umieszczane zakryte na Planszy Synergii. Maksymalna liczba Kart Synergii, które możesz zagrać, może ulec zmianie w zależności od aktualnego Ustawienia drużyny.

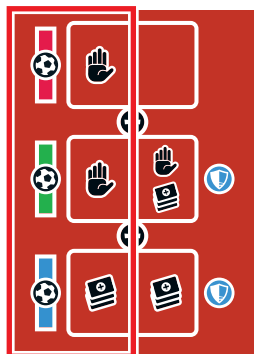
Pierwsza zagrana Karta Synergii musi zostać dobrana losowo z talii Kart Synergii. Pozostałe karty Synergii mogą być zagrywane tylko z twojej RĘKI.



◀ Aktualne Ustawienie drużyny Gospodarzy jest **Normalne**. Może ona więc maksymalnie wykorzystać pole obok koloru zielonego.

Oznacza to, że drużyna Gospodarzy może zagrać maksymalnie 2 Karty Synergii.

Informacja dla strony Atakującej



Plansza Synergii

◀ Dostępne, jeśli twoje Ustawienie jest **Agresywne**.
Możesz zagrać Kartę Synergii ze swojej RĘKI.

◀ Dostępne, jeśli twoje Ustawienie jest **Normalne** lub **Agresywne**.
Możesz zagrać Kartę Synergii ze swojej RĘKI.

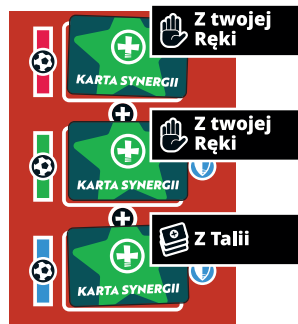
◀ Obowiązkowe i zawsze dostępne.
MUSISZ zagrać Kartę Synergii z TALII.
Nie możesz sprawdzić co jest na karcie.



Bazowa Siła Ataku: 3



Agresywne



Plansza Synergii Atakującego

- ▲ Drużyna GOSPODARZY oddaje strzał. Obecne Ustawienie jest **Agresywne**, więc drużyna może zagrać do 3 Kart Synergii. Najpierw weź Kartę Synergii z talii i umieść ją na dolnym polu (obowiązkowo), a następnie umieść 2 kolejne Karty Synergii ze swojej RĘKI na pozostałych 2 polach (opcjonalnie).

Ważne!

Nawet jeśli twoja drużyna jest Ustawiona wysoko, jeśli nie masz żadnych Kart Synergii na ręce, możesz zagrać tylko jedną losową Kartę Synergii z talii. Z drugiej strony, nawet jeśli masz wiele Kart Synergii na ręce, jeśli twoje Ustawienie jest **defensywne**, nie możesz ich zagrać.

Gdy umieścisz wszystkie Karty Synergii na Planszy Synergii, atak jest gotowy. Reakcja Broniącego ma miejsce przed odkryciem Kart Synergii.

KROK 4. REAKCJA BRONIĄCEGO

OBRONA



Suma wszystkich symboli utworzonych przez karty obrońców na boisku to **Bazowa Siła Obrony**.

$$\text{Bazowa Siła Obrony} + \text{Karta Synergii} = \text{Całkowita Siła Obrony}$$

PRZEŁAMANIE

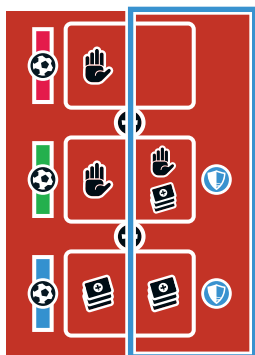


Jeśli STRZELEC posiada jakiegokolwiek symbole , odejmij od Siły Obrony liczbę posiadanych przez niego symboli. Nie stosuj tego efektu jeśli Bazowa Siła Obrony wynosi 0.

※ Zastosuj ten symbol tylko wtedy, gdy posiada go Strzelec. Zignoruj symbole na pozostałych Kartach Piłkarzy.

Broniący może zagrać maksymalnie 2 Karty Synergii, aby wzmocnić Siłę Obrony. Dodaj całkowitą liczbę symboli na zagrywanych Kartach Synergii do Siły Obrony. **Ustawienie drużyny NIE MA ZNACZENIA w przypadku obrony.**

Informacje dla strony Broniącej



Plansza Synergii

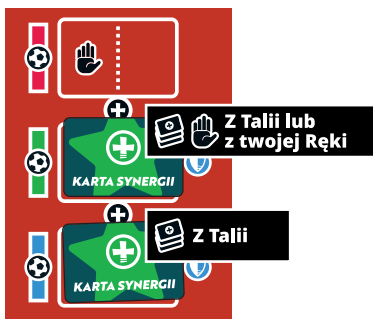
◀ Niedostępne dla Broniącego.

◀ Zawsze dostępne. Możesz zagrać Kartę Synergii ze swojej **RĘKI** lub z **TALII** . Zagrywając z **TALII**, nie możesz sprawdzić co jest na karcie.

◀ Obowiązkowe i zawsze dostępne. **MUSISZ zagrać** Kartę Synergii z **TALII** . Nie możesz sprawdzić co jest na karcie.



Bazowa Siła Obrony: 4



Plansza Synergii Broniącego

- ▲ Drużyna GOŚCI reaguje na atak. Gdy się bronisz, możesz zagrać maksymalnie 2 Karty Synergii. Najpierw weź Kartę Synergii z talii i umieść ją na dolnym polu (obowiązkowo). Niestety, drużyna GOŚCI nie ma Karty Synergii na ręce. W takim przypadku drużyna GOŚCI bierze kolejną Kartę Synergii z talii i umieszcza ją na drugim polu.

KROK 5. SPRAWDZENIE GOLA

Po zagranii Kart Synergii przez obie drużyny, strona Atakująca odkrywa swoje karty jako pierwsza. Dodaj liczbę symboli ★ do Bazowej Siły Ataku. Na podstawie Całkowitej Siły Ataku określ wynik strzału w następujący sposób:

Sprawdzenie Gola

1~10

Strzał celny

Broniący odkrywa Karty Synergii. Jeśli Siła Ataku jest wyższa niż Siła Obrony, pada GOL.

11

Magiczna Jedenastka!

Stadiony Świata!

Broniący odkrywa Karty Synergii. **To zawsze jest GOL**, niezależnie od Siły Obrony.

12

+

Pudło

Zawsze bez GOLA. Broniący odrzuca wszystkie Karty Synergii zagrane w tej turze, nie odkrywając ich.

W każdym przypadku wszystkie Karty Synergii umieszczone na Planszy Synergii są odrzucane zakryte.



Siła Ataku 3 (1 Przełamanie)

+

Synergia (7)



→ **Całkowita Siła Ataku 10**

VS



Siła Obrony 3 (-1 za Przełamanie)

+



Synergia (6)

→ **Całkowita Siła Obrony 9**

▲ Całkowita Siła Ataku (10) jest wyższa od Całkowitej Siły Obrony (9). Pada gol. Gdyby nie umiejętność Przełamanie Skrzydłowego, nie było by gola.

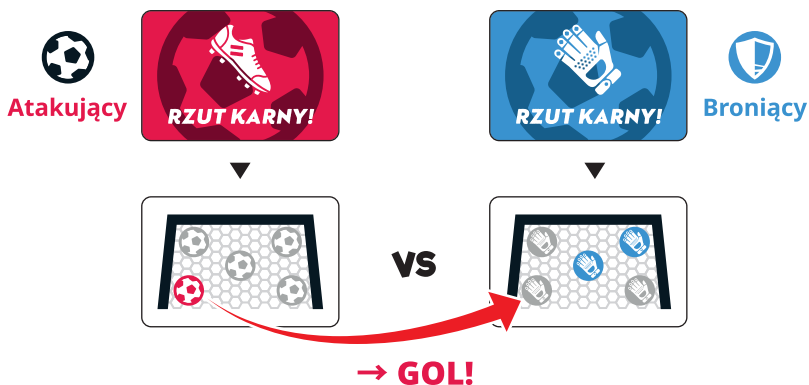
• KARTY WŚLIZGU



Jeśli broniący odkryje Kartę Wślizgu w jakikolwiek sposób, wynik strzału zostaje natychmiast anulowany i wykonywany jest Rzut Karny. **Jest to jedyny sposób na powstrzymanie Bramki Stadionu Świata.** Karty Wślizgu nie mają żadnego wpływu, gdy są zagrane przez stronę atakującą.

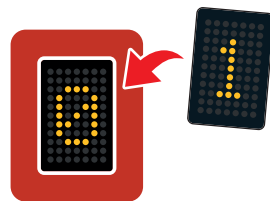
• RZUT KARNY

Każda strona bierze zestaw odpowiednich Kart Rzutu Karnego RK, a następnie wybiera jedną z nich i odkrywa ją w tym samym czasie. Jeśli broniący zablokuje tor strzału, nie ma bramki. W przeciwnym wypadku **GOL** zostaje zdobyty.



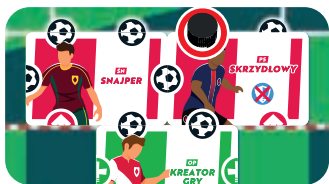
• GOL

Umieść odpowiednią Kartę Wyniku na planszy.
Ustaw Znacznik Kontroli na środku Toru Kontroli.



• ZNACZNIK STRZAŁU

Po oddaniu strzału, niezależnie od tego, czy był on celny, czy nie, odwróć Znacznik Strzału na stronę zakrytą. Odwrócony żeton traktowany jest jako puste miejsce. Oznacza to, że Bazowa Siła Ataku słabnie po każdym oddaniu strzału.



Znacznik Strzału został odwrócony
po próbie strzału.
Teraz Bazowa Siła Ataku Skrzydłowego
wynosi 2.

Po Sprawdzeniu Gola, twoja tura się kończy. Przeciwnik wykonuje swoją turę.

AKCJA PIŁKARZA B: SZYBKI ATAK

Jeśli wykonujesz Szybki Atak, nie umieszczasz Karty Piłkarza na boisku. Zamiast tego wybierasz Kartę Piłkarza, która znajduje się na boisku i próbujesz wykonać nią strzał. Aby to zrobić, Karta Piłkarza musi mieć co najmniej jeden symbol ⚽. Jeśli nie masz żadnej takiej Karty Piłkarza, nie możesz wybrać Szybkiego Ataku. Zasady dotyczące wykonywania strzałów są takie same jak w przypadku Budowania Akcji.

⚽ DOLICZONY CZAS

Jeśli podczas tury skończy się talia Kart Synergii, przetasuj wszystkie odrzucone karty i utwórz nową talię. Obecna tura przebiega po tym normalnie. Następna tura staje się ostatnią turą, zwaną Doliczonym Czasem gry. W Doliczonym Czasie wykonywane są tylko Akcje Piłkarzy, bez Akcji Drużyny. Wszystkie pozostałe zasady pozostają bez zmian. Zaraz po Doliczonym Czasie kończy się pierwsza i druga połowa meczu.

※**Doliczony Czas przysługuje tylko jednej drużynie, a nie obu.**



Talia Kart Synergii wyczerpała się podczas tury drużyny Gości, więc następna tura drużyny Gospodarzy staje się Doliczonym Czasem (i ostatnią turą). Drużyna Gospodarzy chce przesunąć Znacznik Kontroli do przodu, ale nie może wykonać Akcji Drużyny w Doliczonym Czasie. Drużyna Gospodarzy podjęła więc ostatnią próbę strzału w Ustawieniu Defensywnym. Karty Synergii na ręce Gospodarzy są teraz niestety bezużyteczne.

⚽ ZMIANA PIŁKARZA

Każda drużyna może dokonać maksymalnie 3 Zmian w trakcie meczu. Zmiany można dokonywać podczas swojej tury lub w przerwie meczu. Można zmienić kilka Kart Piłkarzy jednocześnie. Zmiana nie jest traktowana jako akcja.

WEJŚCIE

Wybierz Kartę Piłkarza z Ławki Rezerwowych i umieść ją przed sobą. Wchodzącego piłkarza nigdy nie umieszczaj bezpośrednio na boisku.

ZEJŚCIE

Wybierz Kartę Piłkarza znajdującą się na boisku lub przed tobą i przenieś ją na Ławkę Rezerwowych. Jeśli na Karcie Piłkarza znajdują się Znaczniki Strzału, usuń je. Po wykonanej zmianie Karta Piłkarza nie może powrócić do gry. Aby to zaznaczyć, umieść Kartę Piłkarza zakrytą.



Snajper oddał 3 strzały, więc teraz ma tylko 1 punkt Bazowej Siły Ataku. Snajper schodzi z boiska. Usuń kartę i wszystkie Znaczniki Strzału z boiska. Umieść zakrytą kartę Snajpera na Ławce Rezerwowych.

⚽ PRZERWA

Po zakończeniu 1. połowy przygotuj się do 2. połowy w następujący sposób:

1. Zbierz wszystkie Karty Piłkarzy z Boiska.
2. Usuń wszystkie Znaczniki Strzału z Boiska.
3. Przetasuj wszystkie Karty Synergii i przygotuj na nowo talię Kart Synergii.
4. Umieść Znacznik Kontroli na środku Toru Kontroli.
5. Każda drużyna może dokonać zmian w składzie.

Drużyna Gości wykonuje turę jako pierwsza w 2. połowie.

⚽ KONIEC GRY

Po zakończeniu 2. połowy mecz zostaje zakończony. **Wygrywa drużyna, która uzyskała wyższy wynik.**

W przypadku takiego samego wyniku mecz kończy się remisem. Jeśli obie drużyny wyrażą zgodę, o zwycięstwie może zdecydować seria Rzutów Karnych.

INTERPRETACJA PRZEPISÓW

- Nie możesz pominąć Akcji Drużyny ani Akcji Gracza.
- Jeśli nie możesz przesunąć Znacznika Kontroli ani dobrać Karty Synergii, możesz pominąć wykonanie Akcji Drużyny.
- Podczas Akcji Piłkarza musisz wykonać akcję, jeśli jest to możliwe.
Zgodnie z tą zasadą czasami musisz oddać strzał, nawet jeśli nie chcesz. Piłkarze zawsze chętnie próbują strzelać!
- W rzadkich przypadkach może się zdarzyć, że nie będziesz mieć żadnej Karty Piłkarza, którą możesz zagrać lub oddać strzał.
Tylko w takim przypadku możesz wykonać strzał bez Bazowej Siły Ataku. Jednak w tym przypadku nie stosuje się zasady Magicznej Jedenastki ani Przełamania, ponieważ atak nie został przygotowany.
Jeśli Całkowita Siła Ataku wynosi 11, a Całkowita Siła Obrony jest niższa, bramka zostaje zdobyta.
- Nie możesz sprawdzać żadnych odrzuconych Kart Synergii.
- W przypadku, gdy Całkowita Siła Ataku przekroczy 11 (czyli Pudłujesz), „Wślizg” nie ma efektu, nawet jeśli drużyna broniąca celowo zagrała kartę „Wślizg”.
W przypadku Pudła, Karty Synergii broniącego są odrzucane bez odkrywania.
- Zmian Piłkarzy można dokonać pomiędzy Akcją Drużyny a Akcją Piłkarza.
- Jeśli masz 5 Kart Synergii na ręce, efekt natychmiastowy „Czytanie Gry” nie będzie miał zastosowania. Zdziała jednak, gdy będziesz mieć 4 karty na ręce (w takim przypadku, w wyniku tego efektu otrzymasz tylko 1 Kartę Synergii).

 **BONGHWAN JU**  **OLIN JEONG**

Edycja polska: Ogry Games Jacek *Chlebak* Chlebowski, Michał *Leżak* Leżański

Współpraca: Artur *Arto* Sobala

Asystent trenera: Adam Sikorski (planszostrefa.pl)

© 2025 PLUTO GAMES, Wszystkie prawa zastrzeżone.

Dystrybucja Ogry Games na podstawie licencji zarządzanej przez PULSE GAMES.

Wyprodukowano w Chinach.

Elementy gry mogą różnić się od tych pokazanych na ilustracjach.

Uwaga! Drobne elementy. Nie nadaje się dla dzieci poniżej 3 lat ze względu na ryzyko udławienia.

**TWOJA
MAGICZNA
JEDENASTKA**

OGRY
GAMES


PLUTO
GAMES

W razie pytań lub wątpliwości dotyczących zasad gry zapraszamy do kontaktu na facebook.com/ogrygames