

REGUŁY GRY



ZOBACZ JAK GRAĆ



NUMER KARTY
TYP KARTY

WARTOŚĆ KONTROLI GRY

IKONA UNIKALNOŚCI

RODZINA

POZYCJA

OBSZAR STRZAŁU/
OBRONY STRZAŁU

WARTOŚĆ CAŁKOWITA

NARODOWOŚĆ

NAZWISKO

LOGO DRUŻYNY

WARTOŚĆ OBRONY

WARTOŚĆ ATAKU

1 STWÓRZ SWOJĄ DRUŻYNĘ

Wszystko zaczyna się od Twoich zawodników. Spośród swoich kart wybierz najlepsze, aby stworzyć z nich drużynę marzeń. Musisz wybrać jedenastu piłkarzy pierwszej drużyny i pięciu rezerowych.

2 USTAWIENIE



BRAMKARZ

Co jest lepsze? Trzech czy czterech zawodników w obronie? System z dwoma czy trzema napastnikami? Na swoim boisku możesz stworzyć każdą możliwą formację. Wybór należy do Ciebie!



OBRONCA



POMOCNIK



NAPASTNIK



INVINCIBLE

3 PRZYGOTUJ SIĘ DO GRY

Położ swoje karty wizerunkami zawodników do dołu i pamiętaj: podczas gry nie można podglądać! Dobry trener zna swoją drużynę jak własną kieszeń!

ADRENALYN
OFFICIAL TRADING CARDS



4 POCZĄTEK MECZU

OK, zaczynamy! Rzuć monetą, aby zdecydować, kto rozpocznie mecz. Wypadło na Ciebie? W takim razie wybierz jedną ze swoich kart i zdecyduj, czy chcesz atakować, bronić, czy kontrolować grę? W odpowiedzi przeciwnik będzie musiał wybrać jedną ze swoich kart, nie ujawniając jej, dopóki Ty nie wykonasz swojego ruchu.



ATAK lub...

GRACZ A
ATAKUJE

GRACZ B
BRONI SIĘ



OBRONA lub...



Czy Twoja punktacja jest wyższa? Wow! Strzelasz gola i utrzymujesz się przy piłce.

Punktacja twojej karty jest niższa? Twój przeciwnik strzelił gola i jest przy piłce. Ale nie martw się, możesz ją odzyskać w następnej rundzie!

KONTROLA GRY



Masz taką samą liczbę punktów jak twój przeciwnik? Porównajcie wartości całkowite.

Jeśli i one są takie same, rozgrywka kończy się bez rozstrzygnięcia o zwycięstwie.

Na końcu rozgrywki użyte karty należy odrzucić.

5 GWIZDEK KOŃCOWY

Jeśli wszystkie karty zostały wykorzystane, a Ty zgarnąłeś ich więcej od przeciwnika, wygrywasz mecz!

KARTA BONUSOWA

Kartę TEAM MATE (KOLEGA Z ZESPOŁU) można dodatkowo wzmocnić w połączeniu z serią CLUB BADGE (ODZNAKA KLUBOWA), dzięki temu punktacja we wszystkich trzech kategoriach wzrośnie o pięć punktów. Należy jednak pamiętać, że kartę z tej serii można połączyć wyłącznie z kartą TEAM MATE (KOLEGA Z ZESPOŁU) z tego samego klubu, a po jej użyciu należy odłożyć kartę bonusową.



DOKONAJ ZMIANY

Tak jak podczas prawdziwego meczu, rezerwowi mogą mieć kluczowe znaczenie dla zapewnienia zwycięstwa, więc wykorzystuj ich mądrze! Możesz użyć maksymalnie pięciu. Aby dokonać zmiany, przed następnym wyzwaniem, kartę rezerwowego wymień na kartę gracza, będącego na boisku.

RZUT KARNY!

Czy Twój bramkarz po mistrzowsku broni rzuty karne? Jeśli się bronisz, zanim Twój przeciwnik ujawni swój ruch, zawołaj: „karny!”
Porównaj siatkę strzałów przeciwnika z polami obrony bramkarza. Jeśli się pokrywają to Twój golkiper obroni karne go i wygrasz wyzwanie.

STRZELA, TRAFIA!



BRAMKARZ BRONI!



GRAJ W ADRENALYN XL™

RZUTY KARNE!

Chcesz szybkiej emocjonującej rozgrywki? Zagraj więc w rzuty karne!

- Każdy gracz wybiera jednego bramkarza i pięciu strzelców.
- Każdy gracz pozostawia odkrytą kartę bramkarza i tasuje karty swych strzelców, a następnie układa na stos i zakrywa.
- Rzut monetą decyduje o tym, który z graczy zaczyna. Zwycięzca losowania bierze pierwszą kartę ze swojego stosu i porównuje symbol strzału swego strzelca z symbolem obrony strzału bramkarza przeciwnika. Jeśli zawodnik strzeli gola w przestrzeń, którą nie pokrywa bramkarz, rzut karny został wykonany, w przeciwnym wypadku rzut karny został obroniony. Strzały wykonywane są naprzemiennie, a punktacja rejestrowana jest jak w przypadku prawdziwego meczu.
- Jeśli sekwencja rzutów karnych kończy się remisem, kontynuuje się grę, strzelając po jednym rzucie karnym na gracza. Ten, który jako pierwszy nie trafi, a jego przeciwnik strzeli rzut karny, przegra mecz.

SUMA PUNKTÓW

Jeśli chcesz wyjść poza schemat i rozegrać szalony mecz, możesz to zrobić poprzez porównanie sumy punktów (łącznie wartości obrony, ataku i kontroli gry).

Gracze odsłaniają swoje karty, porównuje się zsumowane wartości i wygrywa ten z wyższą sumą.

Czyli... BUM! BAM! TRACH!

Łatwo i szybko! Wygrywaj i przegrywaj z ogromną prędkością i jedną niespodzianką po drugiej. Co za emocje!

Warto spróbować!

POZIOMY RYWALIZACJI

Są trzy różne poziomy rywalizacji na drodze o tytuł mistrza Adrenalyn XL™. Najpierw zdecyduj, w jaką grę chcesz zagrać, a następnie wybierz karty zgodnie z wybranym poziomem. Im wyższy poziom, tym więcej ograniczeń przy wyborze kart, ale to właśnie trudności sprawiają, że gra jest fascynująca i nieprzewidywalna.

POZIOM PODSTAWOWY

- Możesz stworzyć drużynę, wybierając spośród wszystkich kart Adrenalyn XL™, bez żadnych ograniczeń.

POZIOM 365

- Stwórz swoją drużynę z:
- 6 wybranych kart spośród TEAM MATES (KOLEDZY Z ZESPOŁU), CAPTAINS (KAPITANOWIE), FANS' FAVOURITES (ULUBIEŃCY KIBICÓW), DOUBLE TROUBLES (PODWÓJNE TARAPATY) oraz HOME GROWNNS (WYCHOWANKOWIE);
 - 3 wybrane karty spośród TITANS (TYTANI), MAGICIANS (MAGICY), DOMINATORS (PRZYWÓDCY), TIME MACHINES (PONADCZASOWI), RISING STARS (WSCHODZĄCE GWIAZDY) oraz TOP KEEPERS (NAJLEPSI BRAMKARZE);
 - 2 kart spośród GIANTS (GIGANCI), TOP MASTERS (NAJWIĘKSI MISTRZOWIE) oraz INVINCIBLE (NIEPOKONANI).

POZIOM MISTRZOWSKI

- Stwórz swoją drużynę z:
 - 8 wybranych kart spośród TEAM MATES (KOLEDZY Z ZESPOŁU), CAPTAINS (KAPITANOWIE), FANS' FAVOURITES (ULUBIEŃCY KIBICÓW), DOUBLE TROUBLES (PODWÓJNE TARAPATY) oraz HOME GROWNNS (WYCHOWANKOWIE);
 - 2 wybrane karty spośród TITANS (TYTANI), MAGICIANS (MAGICY), DOMINATORS (PRZYWÓDCY), TIME MACHINES (PONADCZASOWI), RISING STARS (WSCHODZĄCE GWIAZDY) oraz TOP KEEPERS (NAJLEPSI BRAMKARZE);
 - 1 karty spośród GIANTS (GIGANCI), TOP MASTERS (NAJWIĘKSI MISTRZOWIE) oraz INVINCIBLE (NIEPOKONANI).

Celem jest zostać NUMEREM JEDEN! NAPRZÓD!

TIKI-TAKA

- Możecie grać przy dowolnej liczbie graczy: dwoje, troje, czworo a nawet pięcioro.
- Wszyscy gracze mają stos pomieszanych i zakrytych kart.
- Osobę, która rozpocznie grę, wybiera się w drodze losowania.
- Zwycięzca losowania decyduje czy gra się w ofensywie czy w defensywie lub czy o wygranej decyduje posiadana wartość kontroli nad grą.
- Jeśli pierwszy gracz wybrał grę na ataku, wszyscy pozostali muszą się bronić, i na odwrót. Jeśli natomiast pierwszy gracz wybrał grę na podstawie wartości kontroli gry, wszyscy jego przeciwnicy będą musieli odpowiedzieć tą wartością.
- Gracz z najwyższą punktacją wygrywa mecz i zabiera wszystkie karty przeciwników, które wzięły udział w starciu.
- Gracz, który wygra mecz ma prawo do rozpoczęcia kolejnej rozgrywki.

