

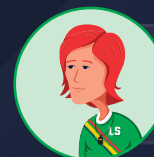
# Přehled personálu



LEV ELLUP  
+1 žeton tréninku každou zimu. Umístí libovolně.



KIP DOS YERES  
+1 vyskautovaný hráč každou zimu. Umístí libovolně.



LACY STRIKE  
+2 xP k útoku. Umístí k útoku.



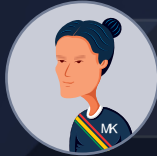
SALLY REECUT  
+5 kreditů každé léto. Umístí libovolně.



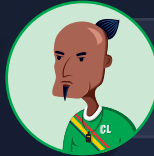
BILL BENJAMIN  
+10 kreditů každou zimu. Umístí libovolně.



MARK DEMAN  
+1 xP k záloze. Umístí k záloze.



MAE KHIT  
+1 žeton tréninku každou zimu. Umístí libovolně.



CHUCK LONG  
+1 xP k útoku. Umístí k útoku.



LASTIC TAKL  
+2 xP k obraně. Umístí k obraně.



UPPON A. WEI  
+1 žeton tréninku každou zimu. Umístí libovolně.



TARA P. SESSIONS  
+2 xP k záloze. Umístí k záloze.



JET ZETTER  
+1 vyskautovaný hráč každou zimu. Umístí libovolně.



HUGH GLOVES  
+1 xP k obraně. Umístí k obraně.



STOLNÍ  
FOTBALOVÝ  
MANAŽER



# SUPERCLUB

## RIVALOVÉ

BUDU  
velkoklub

TRÉN  
svou sestavu

HRAJ  
důležité zápasy

DOMNU  
nad soupeři



# OBSAH

|                         |       |
|-------------------------|-------|
| Cíl hry                 | 3     |
| Rychle do hry           | 3     |
| Karty hráčů             | 4–5   |
| Průběh hry              | 6     |
| Příprava                | 7     |
| Zahájení hry            | 8     |
| Letní a zimní přestávka | 9     |
| Přehled hrací desky     | 10    |
| Pro zkušené hráče       | 10    |
| Zápas                   | 11–13 |
| Po zápase               | 13    |
| Máme vítěze?            | 14    |
| Další herní součásti    | 15    |
| Přehled personálu       | 16    |



Najali si tě jako zkušeného manažera do ambiciózního fotbalového klubu.  
Ovládneš tohle město?

### Cíl hry

Dominuj nad městským rivalem.



1. Vyhraj dostatek zápasů, abys umístil zápasový žeton na vítězné pole.

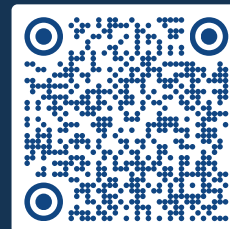
NEBO



2. Vyhraj finále Superpoháru – rozhodující zápas.

## Rychle do hry

Místo čtení pravidel se hru nauč jejím hraním s tímto rychlým tutoriálem.





# Karty hráčů

Karty hráčů jsou středobodem hry – tvůj tým, tvoje taktika, tvoje výhoda.

Důležité: Během prvních her ignoruj spodní polovinu karet. Klubová barva a symbol hvězdy mají vliv na hru pro zkušené hráče.

Přestupní částka – minimální přestupní částka (bude v aukci narůstat)

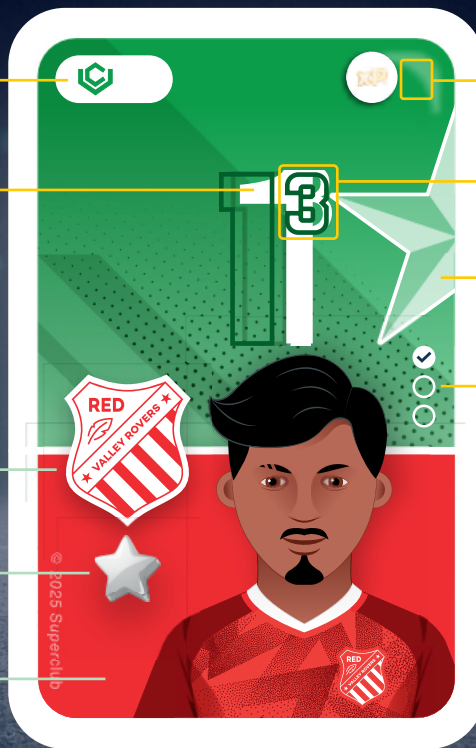
xP – výkon hráče, nejdůležitější ukazatel ve hře, přínos hráče týmu

## Pro zkušené hráče

Klub – důležité, jen když je klub součástí hry

Základní sestava – hru začínáš s těmito hráči

Sledování hráči – libovolný klubový hráč bez hvězdičky



Cena rozvoje – tolik tréninkových žetonů je potřeba na vylepšení hráče

Potenciální xP – síla vylepšené karty tohoto hráče

Chemie – propoj dvě poloviny hvězd, abys získal 1 xP

Pozice – preferovaná pozice hráče

Mimo pozici – hráč může hrát mimo pozici, ale ztratí 1 xP za každou řadu, o kterou je vzdálen od preferované pozice

# 7 typů hráčů

Brankáři, obránci, defenzivní záložníci, záložníci, ofenzivní záložníci, útočníci a univerzálové.

VRCHNÍ BARVA = POZICE

- Univerzál: fialová
- Útočník: zelená
- Ofenzivní záložník: světle zelená
- Záložník: žlutá
- Defenzivní záložník: oranžová
- Obránce: červená
- Brankář: světle červená



SPODNÍ BARVA = KLUB (PRO ZKUŠENÉ HRÁČE) – SEZNAM OBSAHUJE KLUBY ZE VŠECH VYDANÝCH ROZŠÍŘENÍ

- |                      |                       |                    |               |               |
|----------------------|-----------------------|--------------------|---------------|---------------|
| Neutrální            | Yellow Bay Town       | Pink River City    | Orange Bay FC | Black Lake FC |
| Blue Mountain United | Purple Plain Athletic | Green Hill Rangers | Brown Park FC | White Peak FC |

# Průběh hry

## 1. VOLBA STRANY

Výběr klubu



Draft sestavy

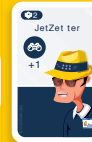


## 2. PŘÍPRAVA NA ZÁPAS

Příjem



Investice



Aukce x 3



Zápas 1, 3, 5, 7

xP  
Trénink



Skauting



Aukce x 1



Zápas 2, 4, 6, 8

## 3. HRA



# Příprava

## Volba strany

Rozhodněte se, kdo bude manažer A (levá strana hrací desky) a kdo manažer B (pravá strana). Pokud se nemůžete dohodnout, hráč, který přišel s nápadem hrát hru, bude manažer A. Druhý hráč bude manažer B.

## Výběr klubu

Vezmi si kartu klubu a vlož ji do sloupce ☉☉ do útočné řady ve svých manažerských deskách.

## Příprava klubu

Vezmi si následující:

- 1 manažerské desky
- 17 kreditů
- 2 kostky (jednu od každé barvy)

### Pro zkušené hráče

- 1 základní personál
- 7 hráčů základní sestavy (viz strana 4)
- 15 sledovaných hráčů (viz strana 4)



KARTY KLUBOVÉ IDENTITY

## Draft

Zamíchej všechny karty hráčů a 14 jich vylož lícem vzhůru na draftovací stranu hrací desky. Každý manažer si nadraftuje 7 karet hráčů v následujícím pořadí:

Manažer A má volbu 1, 4, 5, 8, 9, 12, 13.

Manažer B má volbu 2, 3, 6, 7, 10, 11, 14.

Poznámka: Draftování hráčů jsou zdarma, jejich přestupní částka není důležitá... zatím.

## Po draftu

Po skončení draftu otočte herní desku.

Zamíchejte a umístěte na herní desku následující balíčky:

- zbývající karty hráčů 6 (viz strana 10)
- karty personálu 5 (viz strana 10)

### Pro zkušené hráče

- širší kádr 4 (viz strana 10) – zamíchej karty protihráči, ne své vlastní

Na herní desku umístěte následující součásti:

- sloupec zápasových žetonů 7 (viz strana 10) se zápasovým žetonem 1 navrchu

# Zahájení hry

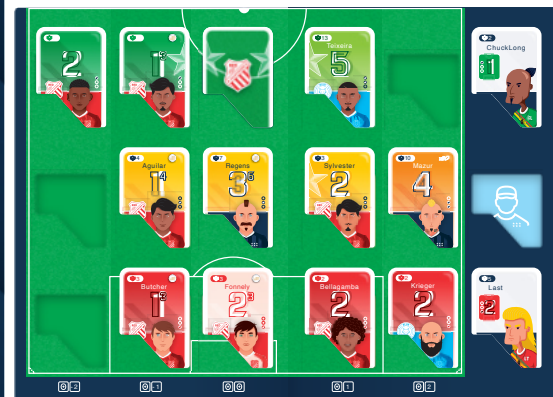
Hraní Superclub Rivalové je snadné - jednoduše sleduj zápasové žetony!

Ve hře je 9 zápasových žetonů, které představují derby mezi dvěma rivaly. Vyhraj zápas, získáš žeton a umístíš ho na svou stranu herní desky. První manažer, který vyhraje 4 zápasy a svými žetony dosáhne vítězného pole, vyhrává hru.

Pokud zápas skončí remízou, žeton nikdo nezíská. Jestliže žádný manažer nemá po 8 odehraných zápasech 4 výhry, 9. finálový zápas rozhodne o vítězi.

Před každým zápasem je sezonní přestávka, během které můžeš vylepšit svůj klub a sestavu. Každý žeton zápasu ukazuje, zda bude vyhodnocena letní, nebo zimní přestávka, přičemž šipka na žetonu ukazuje na hráče, který bude mít výhodu domácího prostředí.

Na straně 9 najdete kompletní přehled letní a zimní přestávky se všemi akcemi.



LÉTO  
příjem ze stadionu,  
investice a přestupové  
okno



ZIMA  
trénink, skauting  
a přestupové  
okno



FINÁLE  
léto +  
zima



# Léto



## Příjem ze stadionu



Vezmi si vyobrazené **1** množství kreditů + kredity za každý žeton zápasu na tvé straně herní desky (10 v první sezoně).

## Klubové investice



Každé léto můžeš provést maximálně 2 investice a obě musí být různé. Na výběr máš ze 4 možností: **1** stadion, **2** trénink, **3** skauting a najmutí personálu **5**.

Investiční žetony jsou násobkem původní hodnoty ( $\times 2$ ,  $\times 3$ ,  $\times 5$ ). Začít musíš nejnižší hodnotou žetonu. Nemůžeš investovat do žetonu  $\times 5$ , pokud jsi předtím neumístil žetony  $\times 2$  a  $\times 3$ .

Pokud chceš najmout personál, dober si 2 karty personálu, podívej se na ně a vyber si 1 nebo žádnou. Zaplať cenu v levém horním rohu karty.

## Přestupové okno



Tohle je tvoje šance na vylepšení kádru. Otoč 1 kartu hráče ze společného balíčku a učiň nabídku na jeho získání. Přihazovat můžeš libovolně. Všechny nabídky jsou závazné, nejvyšší nabídka vyhrává. Minimální nabídka je přestupní částka v levém horním rohu karty. Celý proces dvakrát zopakuj (dražit se budou celkem 3 karty).

Vysvětlivky **1** najdeš na straně 10.

# Zima



## Trénink

Vezmi si 1 žeton tréninku (nebo více, pokud jsi investoval do tréninku **2**). Žetony využij hned nebo si je ponech do další zimy. Existují tři způsoby, jak trénovat hráče, všechny vyžadují minimálně 1 žeton tréninku.

### Soustředěný trénink

Jednoduše zaplať množství žetonů zobrazeného na kartě hráče. Okamžitě kartu vylepši.

rychlé levné jisté

### Hostování

Zaplať 1 nebo více žetonů tréninku. Vyměň kartu hráče za její vylepšenou variantu a tu umístí pod tolik žetonů zápasu, kolik je rozdíl mezi cenou rozvoje a zaplacenými žetony.

Příklad: cena: 5, zaplacené: 2 = třízápasové hostování.

rychlé levné jisté

## Štěstí

Zaplať alespoň 1 žeton tréninku a hoď oběma kostkami. Hoď v součtu +1 za každý nezaplacený žeton tréninku z ceny rozvoje karty. V případě úspěchu okamžitě kartu vylepši. V případě neúspěchu přicházíš o zaplacené žetony.

rychlé levné jisté

## Skauting

Vyskautuj 1 hráče z hlavního balíčku (nebo více, pokud jsi investoval do skautingu **3**).

### Pro zkušené hráče

Skauting prováděj z balíčku sledovaných hráčů. Pokud je prázdný, skautuj ze společného balíčku.

## Přestupové okno

Jako v létě, ale draží se jen jedna karta.



# Přehled hrací desky



- |                                 |                         |
|---------------------------------|-------------------------|
| 1 Úroveň stadionu               | 6 Karty hráčů           |
| 2 Úroveň tréninku               | 7 Sloupec žetonů zápasu |
| 3 Úroveň skautingu              | 8 Přehled přestávek     |
| 4 Sledování hráči (pro zkušené) | 9 Vítězství!            |
| 5 Personál                      |                         |

## Pro zkušené hráče

Pro úplný zážitek ze hry Superclub Rivalové!

Příprava: Najdi všechny karty se svým klubovým logem ve spodní části: 1 karta personálu, 7 karet základní sestavy (s ikonou ⚡) a 15 karet sledovaných hráčů. Hru zahaj se 7 hráči základní sestavy a kartou personálu. Skauting během hry prováděj ze svého balíčku sledovaných hráčů.

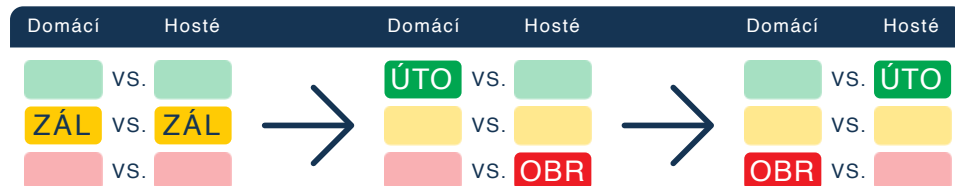
# Zápas

Zápasy jsou rozděleny na tři střety po řadách. Výhra v jakémkoli střetu = 1 gól, remíza = 0 gólů. Podívej se na příklad na straně 12.

Střet 1: střet záloh (ZÁL vs. ZÁL)

Střet 2: domácí útočí (ÚTO vs. OBR)

Střet 3: hosté útočí (OBR vs. ÚTO)



Začni výběrem své základní jedenáctky a formace. V manažerských deskách je zvýrazněno 7 pozic. Můžeš do nich vložit vlastní hráče, ale i když to neuděláš, budou se tyto pozice počítat jako zaplněné hráči. Vždy zaplň 4 libovolné tmavě zelené pozice, abys vytvořil povolenou formaci. Tip: Pokud v deskách vidíš 3 prázdné tmavě zelené pozice, tvá formace je vždy povolena.

## Platné formace (bez brankáře)

2-4-4

2-5-3

3-3-4

3-4-3

3-5-2

4-2-4

4-3-3

4-4-2

Také přilož motivační bonus na vybranou kartu hráče a výhodu domácího prostředí na libovolnou pozici personálu (prázdnou nebo zaplněnou). Motivační bonus ztratíš při zranění hráče, výhoda domácího prostředí je garantovaná.

Sečti xP ve své záložní řadě, přidej všechny dostupné bonusy (chemie, efekt y personálu, výhoda domácího prostředí, motivační bonus) a hoď kostkami. Přidej nebo odečti výsledek hodu kostkami k/od hodnot y xP. Výsledek je výkon tvého týmu.

Celý postup zopakuj pro zbylé dva střety y (viz výše). Podívej se na příklad na straně 12.

# Jak fungují zápasy

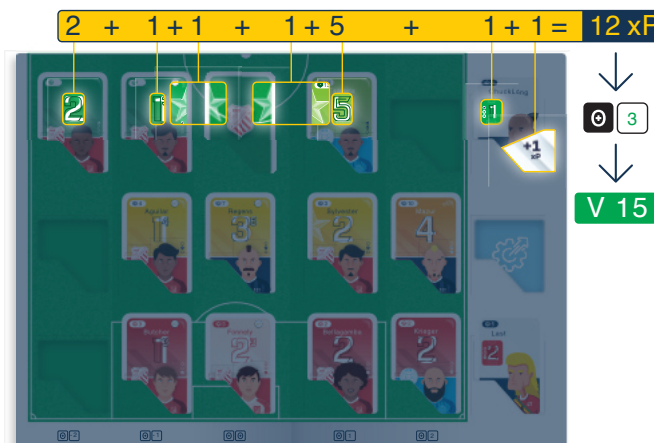
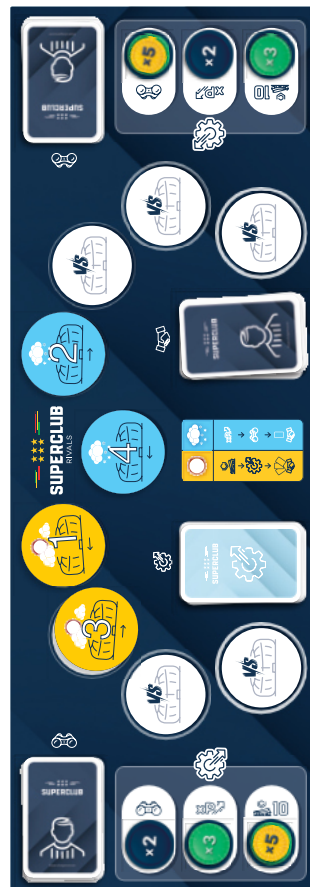
Na ilustraci vpravo je příklad zápasu. Jedná se o čtvrtý zápas, protože na vrchu sloupce žetonů zápasů je žeton s číslem 4. Z umístění ostatních žetonů zápasů je vidět, že spodní hráč vyhrál 1. a 3. zápas, zatímco horní hráč vyhrál 2. zápas. Horní hráč tedy ztrácí jedno vítězství a díky tomu má +1 xP motivační bonus. Šipka na žetonu 4. zápasu ukazuje na spodního hráče a ten tedy získává +1 xP za výhodu domácího prostředí.

Každý zápas se skládá ze 3 střetů. Toto je příklad 2. střetu. Domácí útočí, hosté brání.

V příkladu má horní hráč o 4 xP více, ale na kostkách hodil -1. Spodní hráč hodil +3, takže celkový výkon obou hráčů je 15.

Tento střet skončil remízou.

|         | Domácí |     | Hosté |
|---------|--------|-----|-------|
| Střet 1 |        | VS. |       |
| Střet 2 |        | VS. |       |
| Střet 3 |        | VS. |       |





## Zranění ⊕

Kdykoli na některé kostce padne ⊕, hrozí zranění. Druhá kostka určí, ve kterém sloupci ke zranění dojde. Ke zranění může dojít při výsledcích -2 až 2, včetně druhé ⊕ (viz spodní část desek). Výsledky -3 a 3 ke zranění nevedou. Ke zranění nedojde, když na dané pozici nemáte kartu hráče. Předtištění hráči se nemohou zranit.



Pokud dojde ke zranění, vyměň dotčenou kartu ještě před sečtením xP v dané řadě. Kartu zraněného hráče odlož do konce zápasu stranou.

## Po zápase

Vítězný manažer si vezme žeton zápasu a umístí ho na první prázdnou pozici na své straně herní desky.

### Pro zkušené hráče

Pokud má poražený hráč na své straně herní desky alespoň 1 žeton zápasu, vítěz se může rozhodnout ho odstranit, místo aby přidal žeton vyhraného zápasu na svou stranu.

## Doba zranění

Zranění může trvat 0 až 5 zápasů. Po zápase hod' oběma kostkami. Jakýkoli výsledek kromě 0 určuje dobu zranění. Kartu hráče vlož pod odpovídající počet žetonů zápasu. Příklad: Výsledek -2 i 2 znamená zranění na 2 zápasy. Kartu hráče vlož pod dva žetony zápasu a vezmi si ji zpět, až bude na vrchu sloupce žetonů.



## Před dalším zápasem

Pokud hráči nemají na herní desce stejný počet žetonů zápasů, hráč s méně žetony získá motivační bonus za každý chybějící žeton zápasu: -1 žeton = motivační bonus +1, -2 žetony = motivační bonus +2 atd.

# Máme vítěze?



Superclub Rivalové vyhraješ, pokud

- 1.** vyhraješ dostatek zápasů a umístíš  
■ zápasový žeton na vítězné pole,

NEBO



- 2.** vyhraješ finále Superpoháru –  
■ rozhodující zápas.

## Penaltový rozstřel

Pokud finále Superpoháru skončí remízou, připrav se na penalty, které rozhodnou hru.

1. V deskách si nech jen brankáře 5 nejlepších karet hráčů (důležité je pouze xP), které umístí do záložní řady.
2. Manažer A zahájí penaltový rozstřel hráčem nejvíc vlevo. Hodí oběma kostkami a přičte xP hráče. Výsledek je síla kopu.
3. Manažer B hodí oběma kostkami a přičte xP brankáře. Výsledek je síla zákroku.
4. Když je síla kopu vyšší než síla zákroku, padne gól. Kart u kopajícího hráče nechte na její pozici lícem vzhůru.
5. Když je síla zákroku stejná nebo vyšší než síla kopu, penalta je chycená. Manažer A otočí kartu kopajícího hráče lícem dolů.
6. Další penaltu provede manažer B.
7. Pokračujte, dokud každý tým neprovede 5 penalt nebo dokud není matematicky nemožné, aby jeden tým dohnal náskok druhého.
8. Pokud po páté sérii penalt přetrvává remíza, následuje náhlá smrt. Vyberte 5 dalších karet hráčů a umístěte je do útočné řady (odstraňte kartu klubu). Jakmile se jeden tým dostane do vedení v okamžiku, kdy oba týmy provedly stejný počet penalt, zápas končí.
9. Pokud je i po desáté sérii penalt stále remíza, jedenáctou sérii penalt provedou oba brankáři.
10. Pokud je po jedenácté sérii penalt stále remíza, pokračujte v režimu náhlé smrti od hráče, který zahajoval první sérii, a pokračujte až do rozhodnutí.

# Další herní součásti

## Žetony tréninku

Žetony tréninku získáš každou zimu díky investování a/nebo personálu. Okamžitě je použij pro vylepšení hráčů nebo si je nech na další zimu.



## Vylepšené karty hráčů

Když úspěšně vytrénuješ hráče, okamžitě nahraď základní kartu vylepšenou verzí.



## Motivační bonus

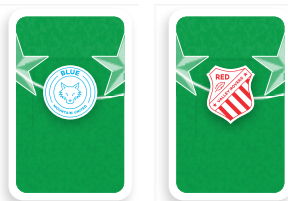
Dává tvému týmu výhodu, pokud se ti nedaří. Bonus přidej k hráči dle své volby. Bonus se ruší, když se hráč zraní. Pokud ztrácíš 1 vítězství ví, bonus je +1, pokud 2 vítězství ví, bonus je +2, pokud 3 vítězství ví, bonus je +3. Pozor! Při finálovém zápase se bonus otáčí. Náskok jednoho vítězství znamená bonus +1 atd.

**Výhoda domácího prostředí**  
Umísti do pozice pro personál. Neovlivňuje ji zranění.



## Žetony zápasu

Provázíte hrou a získáváš je při vítězstvích. Ukazují číslo zápasu, typ sezonní přestávky a kdo hraje doma.



## Karty klubů

Je na nich klubové logo a přidávají chemii do útočné řady. Umísti je do pozice [6][6] v útočné řadě.

## Investiční žetony

Ve hře jsou 3 druhy investičních žetonů. Každý manažer může vlastnit maximálně 3 modré, 2 zelené a 1 žlutý. Pouze modrý žeton může být umístěn přímo na herní desku. Pouze zelený žeton může být umístěn přímo na modrý. Žlutý žeton může být umístěn pouze na zelený. Cena je na zadní straně, efekt na přední.



## Kostky

Každý manažer má jednu černou a jednu bílou kostku. Společně představují nevypočitatelnost manažerského řemesla v den zápasu. Na kostkách může kombinovaně padnout výsledek v rozpětí -5 až +5, přičemž nejpravděpodobnější je výsledek 0.



## Kredity

Měna ve hře Superclub Rivalové, která se používá při investování do klubu, nakupování hráčů a najímání personálu.