

# Fußball Ligretto

Fotbalové Ligretto  
Rychleji to nejde! Zábava pro 2-8 rychlých fotbalistů.

## Obsah hry

150 hracích karet. 75 pro červený tým a 75 pro černý tým.

## Před zápasem

Nejdříve se hráči rozdělí do dvou družstev. Při 2, 4, 6 nebo 8 hráčích bude v obou týmech stejný počet hráčů (1, 2, 3 nebo 4).

Pokud je lichý počet hráčů (3, 5 nebo 7), mají družstva různý počet hráčů. V tomto případě hrají při 3 hráčích 1 proti 2, při 5 hráčích 2 proti 3 a při 7 hráčích 3 proti 4.

Hráči červeného družstva si vezmou červené karty a hráči černého týmu dostanou černé karty.

Každé družstvo své karty důkladně zamíchá a poté si je hráči rozdělí tak, aby všichni hráči v týmu měli přibližně stejný počet karet. Každý hráč si vezme svůj lízací balíček do ruky rubovou stranou karet nahoru a zápas může začít!

## Úvodní hvizd

Na pokyn nejstaršího hráče začínají všichni hráči **současně!** pokládat karty z ruky otevřeně před sebe na stůl a to tři karty vedle sebe (výjimka při hře 3, 5 nebo 7 hráčů je popsána v následujícím rámečku).

### 3, 5 nebo 7 fotbalistů?

3 fotbalisté: Hráč, který hraje v týmu sám pokládá 4 odkryté karty vedle sebe a hráči dvoučlenného týmu každý po 2.

5 fotbalistů: Hráči tříčlenného týmu pokládají 2 odkryté karty vedle sebe a hráči dvoučlenného týmu každý po 3.

7 fotbalistů: Hráči čtyřčlenného týmu pokládají 2 odkryté karty vedle sebe a hráči tříčlenného týmu každý po 3.

První tři vyložené karty tvoří základ vykládacích balíčků (hromádek). Další karty, které otáčí ze svého lízacího balíčku, dává na libovolnou ze svých již existujících hromádek. Hráč také může dát horní kartu z některé své hromádky na balíček uprostřed stolu. Tím získává míč a sám může pokračovat v útoku.

## Pravidla pro přikládání karet

- Doprostřed smí hráč umístit na balíček uprostřed stolu jen horní kartu z jednoho ze svých vykládacích balíčků.
- Karty se smí přikládat jen jednou rukou, druhá musí držet lízací balíček.
- Pokud hráč během hry otočil celý svůj lízací balíček, vezme si všechny své karty zpět do ruky, krátce je zamíchá a opět pokračuje ve hře.

Výkop získává družstvo, které jako první vyloží jednoho z brankářů Patrika (Patrick) nebo Tima (Tim). Oba mají na své kartě číslo 1. Tato první karta brankáře se ihned položí doprostřed stolu a tvoří základ balíčku. Tím je míč uveden do hry a týmy nesmí dále otálet. Oba týmy se snaží co nejrychleji pomocí karet dopravit míč do soupeřovo brány.

Uprostřed stolu je stále jen jeden balíček. Horní karta vždy ukazuje, který hráč má právě míč (uprostřed karty), kterému spoluhráči může míč nahrát (v rozích karty, ve vlastní

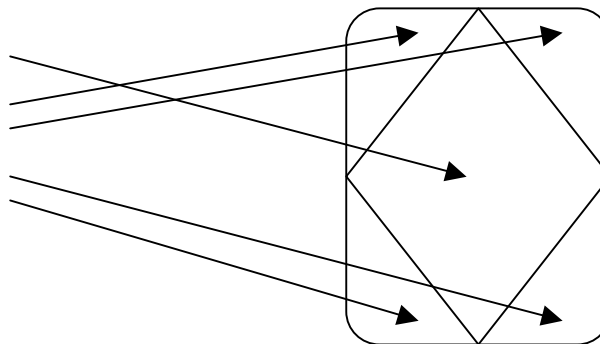
barvě) a který (kteří) soupeřův hráč ho může o míč obrát (v opačném rohu, v soupeřově barvě).

## Karty

Uprostřed: Hráč, který má míč v držení

V rozích: Spoluhráči (stejná barva), kterým lze míč přihrát.

Soupeři (soupeřova barva), kteří mohou hráče o míč obrát.



**Tip:** Nejlepší je, když během hry hlasitě voláte jména hráčů, která právě hledáte. Potom je najdete rychleji a navíc rozptýlíte soupeřící tým! Takto se může ozývat např.: „Dennis, Dennis“, „Mario/Stefan, Mario/Stefan, Mario/Stefan“, „Axel, Axel, Axel, Axel“, „Leon/Dominik, Leon/Dominik“ atd.

## Gól!

Samozřejmě nejvíce potěší vstřelení branky! Každý tým má celkem 8 gólových karet. Podaří-li se některému hráči umístit na balíček uprostřed stolu kartu s gólem, jeho družstvo vstřelilo branku! To se samozřejmě musí krátce oslavit. Gólová karta se odloží viditelně stranou, kde již zůstane do konce zápasu. Hráči tak mají neustále přehled, které družstvo je ve vedení. Zbylé karty uprostřed stolu se pomocí rubové strany roztrídí zpět mezi hráče obou týmů. Každý hráč si znovu krátce zamíchá svůj balíček karet a připraví se na pokračování zápasu. Každý další útok probíhá stejně. Hráči otáčejí karty a umísťují je na hromádky před sebe, první brankář se položí doprostřed stolu a hra pokračuje opět do dalšího vstřeleného gólu.

## Příklad útoku

„Tim vykopává. Míč dostává Stefan, ten ho ztrácí v souboji s Jonase, Jonas nahrává Dennisovi, Dennis prodlužuje na Lucu. Luca stojí před bránou..., ale čistě ho brání Dieter. Dieter dává míč na Maxe, Max na hrot Paulovi a Paul střílí góóóó!“

## Závěrečný hvizd

Jakmile jedno z družstev vstřelí pátý gól, je zápas ukončen a toto družstvo vítězí. Gratulujeme!

## Míč v zámezí

Ojedinele se může stát, že již nelze zahrát žádnou kartu (všechny použitelné karty již jsou v balíčku uprostřed stolu pod jeho vrchní kartou). Když se na tom oba týmy shodnou, je hra krátce přerušena a všechny karty z prostřed stolu s výjimkou horní karty jsou vráceny týmům zpět. Každý hráč si znovu zamíchá svůj balíček a hra může poté opět pokračovat.

Autor: Reiner Stockhausen © 2006 Schmidt Spiele GmbH Jména hráčů jsou převzata ze seznamu nejoblíbenějších křestních jmen v Německu v letech 2000-2004.

*přeložil Ladislav Smejkal, [www.svet-deskovych-her.cz](http://www.svet-deskovych-her.cz)*