

VÍKENDOVÝ MANAŽÉR PRAVIDLÁ



OFICIÁLNE PRAVIDLÁ
UPRAVENÉ SMERNICOU 1897/10.14
KOMISARIÁTU TAKMER POSLEDNEJ
OBLASTNEJ LIGY

CIEĽ HRY	3
PRÍPRAVA HRY	4
ÚVODNÉ ROZOSTAVENIE	5
PRIEBEH HRY	7
HRÁČI	8
VÍKEND: DRAŽBY	10
PONDELOK: SITUÁCIE	12
UTOROK: POUŽITIE KARIET	13
TRÉNINGOVÝ PROGRES	14
STREDA: PREDAJ HRÁČOV	14
ŠTVRTOK: URČENIE PORADIA	15
PIATOK: VÝPLATNÝ DEŇ	15
ĎALŠIE DÔLEŽITÉ PRAVIDLÁ	16
DEADLINE DAY	18
POČÍTANIE PRESTÍŽE	18

Ďakujeme všetkým obetavým mužom a ženám, ktorí nám v čase vývoja pomohli neúnavne testovať, pripomienkovať a postupne vylepšovať každú verziu Víkendového Manažéra, a to od jeho prvého beta (nešikovného) konceptu až po jeho súčasnú (dokonalú) podobu.

Ivan Krechňák, Tomáš Veselý, Jakub Birka, Zuzana Petrová, Max Petro, Lukáš Danko, Marek "Citrón" Pokrývka, Janko Kaiser, Onder Kulich, Michal Ďuriš (nie ten), Richard Petro, Nargiza Israilova, Tomi Žiak, Majscha Blahová, Petra Štrbiková, Luky Jurkovič, Peťo Altof, Števkó Ďurajka, Marián "El Fenomeno" Maričák, Milky, Jožko Uher, Lacko Klinčok, Adam Kováč, Igor Kottman, Vioš, Balu, v neposlednom rade Ičo a mnohí ďalší.

Víkendák je taký dobrý aj vďaka vám.

Z lásky k tej najkrajšej hre vytvorili
Martin Petro #10 a Viktor Asimov #14.

PRIAMOČIARO NA BRÁNU

Gratulujeme, komisariát ligy **schválil tvoju žiadosť o manažérsku licenciu**. Vitaj medzi víkendákmi. Už o chvíľu prevezmeš všetky športové operácie skromného klubu z Horehoria, ktorý sa ocitol v zapeklitej situácii. **Do začiatku novej sezóny ostáva mesiac a tvojmu tímu chýbajú štyria dôležití hráči**. Vedenie má obavy, či sa mužstvo stihne vôbec poskladať. Reputáciu klubu máš vo svojich rukách. Fanúšikovia ti veria a dôveruje ti aj sponzor, ktorý vyčlenil mimoriadne prostriedky na prestupové aktivity.

V okolí ostalo dosť šikovných futbalistov, ktorí si hľadajú klub pre novú sezónu a budú ťa chcieť zaujať. **Pozor však na ostatných manažérov!** O voľných hráčov sa bude bojovať v tvrdých víkendových dražbách - čakajú ťa neľahké rozhodnutia. **Všetkým pôjde o to isté: získať čo najvyššiu klubovú prestíž.**



1 CENTRÁLNY MAT



48 KARIET HRÁČOV



69 KARIET SITUÁCIÍ



8 KARIET FILOZOFIE



10 KARIET PERSONÁLU



8 KARIET SPONZOROV



14 KARIET
PRESTUPOVÝCH CIEĽOV



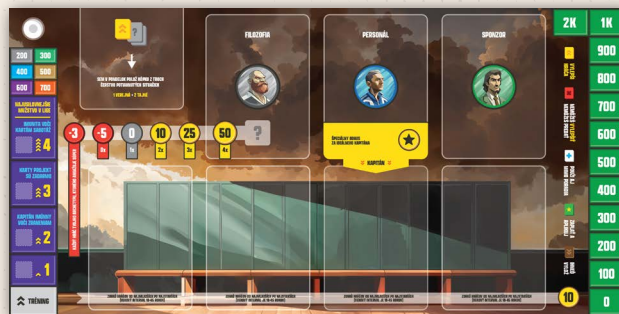
1 KARTA
TRÉNINGOVEJ TROFEJE



4 POMOCNÉ
KARTY



1 DREVENÁ
HVIEZDA 16 FAREBNÝCH
KOCIEK



4 MANAŽÉRSKE MATY

CIEĽ HRY

VŠETKO JE O PRESTÍŽI



Klubová prestíž sa počíta v bodoch, ktoré rozhodujú o víťazovi partie.

Body prestíže sa nachádzajú na kartách a na manažérskych matoch. Plusové body sú v žltých krúžkoch (odmeny), mínusové v červených (pokuty).



PLUSOVÉ BODY
PRESTÍŽE



MÍNUSOVÉ BODY
PRESTÍŽE

Body sa zbierajú vhodným kombinovaním a hromadením kariet. Najdôležitejšia je konečná podoba hráčskej štvorice, ktorú manažér usadí vo svojej kabíne. Zo získaných hráčov vyplynú rozhodujúce odmeny.

Prestíž je zrkadlom kvality mužstva, dobrých manažérskych rozhodnutí, schopnosti splniť prestupové ciele a vedľajšie úlohy.

Hra sa končí po odohratí všetkých kôl, po ktorých sa dosiahnuté manažérské úspechy premieňajú na body klubovej prestíže.

PRÍPRAVA HRY

TESNE PRED VÝKOPOM

Centrálny mat sa položí do stredu stola. Karty hráčov a karty situácií sa umiestnia tak, aby boli po ruke. Každý manažér dostane:

- ▶ manažérsky mat;
- ▶ klubovú figúrku vo farbe, ktorú si vyberie;
- ▶ 3 kocky v rovnakej farbe na označenie stavu financií (2) a tréningového progresu (1).



CENTRÁLNY MAT **A**

Prebiehať na ňom budú aukcie a aktivity manažérov. Obsahovať bude:

- 1** kôpku hráčov a **2** kôpku situačných kariet
- 3** rebríček manažérov, podľa ktorého sa bude určovať poradie ťahov (so štyrmi farebnými kockami);
- 4** aukčný panel, na ktorom budú prebiehať dražby;
- 5** aktivity pre manažérov, ktorí sa nezúčastnia dražby;
- 6** kalendár, ktorý bude sledovať herný posun partie (s bielou hviezdou na označenie aktuálneho dňa).

MANAŽÉRSKY MAT **B**

Každý manažér dostane svoj osobný manažérsky mat, ktorý predstavuje jeho pracovisko. Na tomto operačnom priestore nájde:

- 7** miesto na klubovú figúrku;
- 8** miesto na kartu filozofie;
- 9** miesto na kartu personálu;
- 10** miesto na kartu sponzora;
- 11** ukazovateľ tréningového progresu;
- 12** štyri miesta v kabíne pre hráčov (tretie miesto zľava, pod personálom, je určené kapitánovi);
- 13** ukazovateľ klubového rozpočtu.



ÚVODNÉ ROZOSTAVENIE

ZÁZEMIE KLUBU

Každý manažér začína hru **so 4 kartami, ktoré počas hry ostávajú nemenné**. Pred začiatkom hry dostane:

- ▶ 2 karty manažérskej filozofie;
- ▶ 2 karty personálu;
- ▶ 2 karty sponzorov;
- ▶ 2 karty prestupových cieľov.

Všetky potiahnuté karty si manažér môže pozrieť súčasne (čo aj odporúčame) a **z každej dvojice si na základe svojej stratégie vyberie 1 kartu**.

Klubové karty sa oplatí dobre preskúmať a zhodnotiť. Ich vhodné skombinovanie môže otvoriť cestu k rôznym výhodám a taktikám.

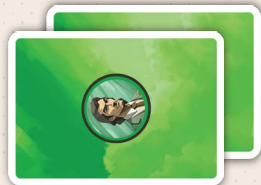
Kartu filozofie, personálu a sponzora si manažéri umiestnia **na manažérsky mat**. Tieto karty sú verejné. **Karta prestupových cieľov ostáva počas celej hry tajná** a otočená anonymne. Pozná ju iba ten manažér, ktorého sa týka (môže si ju priebežne kontrolovať).



FILOZOFIA



PERSONÁL



SPONZOR



PRESTUPOVÉ CIELE

PRESTUPOVÉ CIELE

Každý manažér bude mať unikátne prestupové ciele, ktoré symbolizujú želanie vedenia klubu. Táto karta je **tajná**. Na tejto karte budú konkretizované 4 základné pozície. Úloha manažéra je získať štvoricu hráčov v tejto kombinácii.

Karta manažérovi neurčuje poradie, v ktorom má hráčov získať a ani miesto, kde ich má usadiť v kabíne.



Prestupové ciele sa delia na hlavný a vedľajšie. **Splnenie hlavného cieľa sa odmeňuje iba v prípade, že manažér získa do kabíny kompletnú štvoricu** (zisk 3 hráčov zo 4 sa neodmeňuje).

Vedľajšie prestupové ciele sa týkajú špecialistov a sú hodnotené samostatne. Za každého získaného špecialistu sa udeľuje odmena 5 bodov.

Jedna ikonka špecialistu = jeden takýto hráč v kabíne (ďalší sa neodmeňuje).

Vedľajšie prestupové ciele sú vždy odvodené od hlavného, aby sa navzájom nevyklúčovali.

MANAŽÉRSKA FILOZOFIA

Každý manažér sa podľa svojej filozofie zameriava na jeden hráčsky archetyp, ktorý si vyberie na začiatku partie.

Manažér za hráčov určeného archetypu získa výnimočné odmeny v podobe bodov prestíže, ktoré sú vyčíslené na manažérskom mate. **Angažovať** do kabíny však môže hráčov akéhokoľvek archetypu.



OBĽÚBENÝ ARCHETYP HRÁČOV

PERSONÁL

Manažéri majú svojho unikátneho pomocníka, ktorého si vyberajú na začiatku partie.

Každý člen personálu poskytuje dve výhody:

- ▶ ponúka **bonus za ideálneho kapitána** (správna kombinácia rarity a pozície);
- ▶ má **unikátnu vlastnosť**, ktorá môže manažérovi pomôcť v niektorom aspekte hry, alebo poskytuje **bonus za určité typy hráčov**.

UNIKÁTNA VLASTNOSŤ



IDEÁLNY KAPITÁN

SPONZOR

Manažéri majú svojho unikátneho sponzora, ktorého si vyberajú na začiatku partie. Každý sponzor poskytuje klubu finančné prostriedky, ktoré manažér využíva na svoje aktivity.

Financie od sponzora sú rozdelené na:

- ▶ **štartovací balík**, ktorý manažér dostane na začiatku hry;
- ▶ **pravidelné platby**, ktoré sa realizujú vo výplatné dni podľa kalendára;
- ▶ **špeciálne odmeny**, ktoré súvisia s vedľajšími úlohami od sponzora.

PRÁVIDELNÉ PLATBY



ŠPECIÁLNE ODMENY

ŠTARTOVACÍ BALÍK

KLUBOVÁ KASA

Na finančný manažment slúži ukazovateľ na manažérskom mate.

Každý manažér je povinný upravovať stav rozpočtu po každej finančnej operácii.

Financie klubu sa hýbu pri: nákupe hráčov, predajoch hráčov, úhrade projektov, výplatných dňoch a pri predaji permanentiek.

Jednou kockou odporúčame evidovať hodnotu stoviek, druhou kockou hodnotu tisíciek.

UKÁŽKA ROZPOČTU 1400



UKÁŽKA ROZPOČTU 600

KABÍNA

Každý získaný hráč sa umiestňuje do kabíny na jednu zo štyroch pozícií.

Manažér môže posadiť hráča na ľubovoľné miesto, no snaží sa hráčov usadiť od najmladšieho po najstaršieho. Tým dosiahne **dokonalú hierarchiu v kabíne** a získa odmenu v podobe 10 víťazných bodov prestíže.

Tretia pozícia zľava patrí kapitánovi tímu, ktorý môže získať špeciálne výhody.



NA TRETOM MIESTE ZĽAVA SEDI KAPITÁN

AK ZORADIŠ HRÁČOV V KABÍNE OD NAJMLADŠIEHO PO NAJSTARŠIEHO, ZÍSKAŠ ODMENU 10 BODOV PRESTÍŽE

Hráč usadený v kabíne sa už neskôr počas hry nemôže premiestňovať.

VYVOLÁVACIE CENY A RARITY

Minimálnu (vyvolávaciu) cenu hráča pri dražbe určuje jeho rarita. Ceny hráčov sa nachádzajú na manažérskom mate v informačnom okne (viac o dražbe na str. 10).

- HOBBY** (hráči s prestížou 2 a 3) - 200
- AMATÉR** (hráči s prestížou 4 a 5) - 300
- PROFÍK** (hráči s prestížou 6 a 7) - 400
- TALENT** (s odvodenou prestížou) - 500
- HVIEZDA** (hráči s prestížou 8 a 9) - 600
- LEGENDA** (hráči s prestížou 10) - 700

200	300
400	500
600	700

PRIEBEH HRY

POĎME UŽ HRAŤ



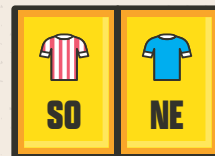
Každá partia je rozdelená na 4 kolá. Jedno kolo predstavuje jeden týždeň. **Počas partie teda prebehne celkovo 28 dní**, ktoré sa evidujú na centrálnom mate. Každý deň je (podľa farby) priradený k jednej manažérskej činnosti.

Pred začiatkom hry sa úvodné poradie určuje náhodným žrebom (zoradením farebných kociek na ľavej strane centrálného matu). Počas hry sa poradie manažérov aktualizuje vždy vo štvrtok.



VÍKENDOVÉ DRAŽBY

Dražba je jediná manažérska činnosť (mechanika) v hre, pri ktorej je možné získať hráčov.



Počas partie prebehne **8 klasických dražieb** + **1 špeciálna dražba** v záverečný "Deadline day".

Pri dražbe sa z balíka hráčov na aukčný panel otočia:

- ▶ 3 hráči pri hre 4 manažérov;
- ▶ 2 hráči pri hre 3 manažérov;
- ▶ hru 2 manažérov vo formáte "Duel" upravujú samostatné pravidlá.

HRÁČI

ALFA A OMEGA HRY

Niž nebude v hre dôležitejšie než karty hráčov.

Odporúčame sa dobre zoznámiť s ich vlastnosťami, ktoré manažérom ponúknu rôzne cesty k zisku prestíže.

Rovnaký hráč bude mať veľmi často inú hodnotu pre dvoch rôznych manažérov a inú hodnotu v dvoch rôznych partiách.

V hre sa nachádza 48 kariet hráčov a na každej z nich je uvedená:

- 1 prestíž hráča**, ktorá určuje, koľko prinesie bodov;
- 2 pozícia**, ktorá určuje jeho využitie v prestupových cieľoch;
- 3 archetyp**, ktorý ho páruje s manažérskou filozofiou;
- 4 rarita**, ktorá určuje jeho vyvolávaciu cenu;
- 5 kapacita vylepšení**, ktoré ho môžu vylepšiť;
- 6 vek**, ktorý určuje jeho postavenie v hierarchii.



1 PRESTÍŽ HRÁČA

Prestíž hráčov sa hýbe od 2 po 10. Symbolizuje kvalitu. Určuje, koľko prinesie hráč manažérovi víťazných bodov.

Prestíž hráča sa premení na víťazné body klubovej prestíže na konci hry.

VZŤAH K PRESTÍŽI

2 POZÍCIA

Obranca, záložník, útočník. Každý hráč môže hrať len na jednej z týchto troch základných pozícií.



17 obrancov, 17 záložníkov a 14 útočníkov.

Na každej pozícii môže mať hráč aj špeciálnu rolu.

Takýchto hráčov je v hre 18 a manažérom môžu priniesť bonusové odmeny.

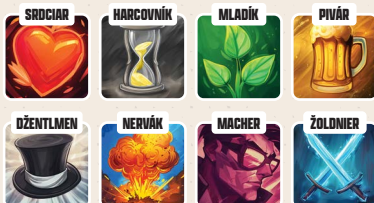


Každý manažér má iné prestupové ciele, ktoré určujú, akú kombináciu obrancov, záložníkov a útočníkov potrebuje získať do kabíny.

VZŤAH K PRESTÍŽI

3 ARCHETYP

Každý hráč patrí pod jeden z 8 hráčskych archetypov. Každá manažérska filozofia sa zameriava na jeden archetyp.



6 hráčov z každého archetypu.

Archetyp manažérovi určí karta manažérskej filozofie, ktorú si zvolí na začiatku partie. So ziskom týchto hráčov sú spojené výnimočné odmeny.

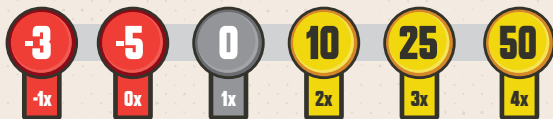
- 1 hráč určeného archetypu v tvojej kabíne = **prestíž 0**
- 2 hráči určeného archetypu v tvojej kabíne = **prestíž 10**
- 3 hráči určeného archetypu v tvojej kabíne = **prestíž 25**
- 4 hráči určeného archetypu v tvojej kabíne = **prestíž 50**

Počas partie môže manažér angažovať hráčov akéhokoľvek archetypu. Ak však manažér žiadneho preferovaného hráča počas partie nezohne, alebo dovoľí, aby sa dostal do kabíny súpera, inkasuje mínusovú prestíž.

Za každého hráča určeného archetypu v kabíne súpera = **prestíž -3 (trest)**

0 hráčov určeného archetypu v tvojej kabíne = **prestíž -5 (trest)**

VZŤAH K PRESTÍŽI



4 RARITA

Kvalitatívna úroveň, do ktorej hráč spadá podľa svojej prestíže. Rarita určuje vyvolávaciu cenu hráča v dražbe.



6 úrovni rarity: **HOBBY**, **AMATÉR**, **PROFÍK**, **HVIEZDA**, **LEGENDA** a **TALENT**.

5 KAPACITA VYLEPŠENÍ

Množstvo kariet vylepšenia, ktoré sa dajú vložiť pod hráča.



30 kariet vylepšenia (viac na str. 12).



Na konci hry sa hodnoty kariet vylepšenia premenia na víťazné body prestíže.



6 VEK

Vek hráčov bude dôležitý pri **umiestňovaní hráčov na konkrétne miesta** v kabíne.



hráčov vo veku od 18 do 45 rokov.

Manažér sa snaží usadiť hráčov do kabíny od najmladšieho po najstaršieho. Ak sa mu to podarí, **docieli ideálnu hierarchiu v kabíne a získa 10 bodov prestíže**. Usadený hráč sa počas partie **nedá premiestňovať** (s jednou výnimkou, ktorou je použitie situačnej karty **Uplatenie Kustóda** - viac info o situačkách na str. 12).



PRAVIDLÁ VÍKENDOVEJ DRAŽBY

Odporúčame si hráčov v ponuke vždy dôkladne obzrieť; zväziť všetky ich vlastnosti, okolnosti partie a premyslieť taktiku pre dané kolo.

1 Každý manažér môže získať v jednej dražbe **maximálne jedného hráča**.

2 Manažéri dražia hráčov **podľa poradia** daného v príslušnom týždni.

3 Manažéri svoj ťah počas dražby vyjadrujú **svojou klubovou figúrkou**.

4 Ak je figúrka položená priamo na hráča, predstavuje ponuku vo výške jeho **vyvolávacej ceny** (cenové kategórie hráčov sa nachádzajú na manažérskom mate)

5 Ak chce manažér svoju ponuku zvýšiť, figúrku položí na políčko sumy, o ktorú sa rozhodol navyšovať. Táto suma sa vždy **pripočítava** k vyvolávacej cene (príklad: figúrka na sume 100 znamená ponuku vo výške 100 + vyvolávacia cena za hráča).

6 Na každého hráča môže dať manažér **maximálne jednu ponuku**. Ak je táto ponuka preplatená, svoj záujem musí presunúť.

7 Preplatený manažér **dostáva vo vyjadrovaní prednosť** a vracia sa na ťah, aby svoju figúrku presunul (príklad: ak je ponuka manažéra 1 preplatená manažérom 2, na rade je znovu manažér 1 - až potom sa vyjadruje manažér 3)

8 Manažér **môže preplatiť** ponuku iného manažéra, ak mu to dovoľuje aktuálny rozpočet.

9 Manažér nemôže byť preplatený, ak ponúkol **výkupnú klauzulu** (vyvolávacia cena + 1000)

10 Manažér môže svoju ponuku z hráča presunúť iba vtedy, ak jeho pôvodnú ponuku **preplatil** iný manažér.

11 Manažér môže namiesto dražby využiť **jednu z troch aktivít: tréning** (kde zvyšuje tréningový progres klubu), **regeneráciu** (kde môže vyliečiť zranenie) alebo **predaj permanentiek** (kde zarobí financie). Na tieto aktivity sa môže presunúť po tom, ako bol preplatený v aukcii, alebo na ne ísť priamo. Každé políčko aktivity **môže využiť iba jeden** manažér, pričom platí, že z tohto políčka nemôže byť vyradený.

Pri hre 3 manažérov je zamknutá jedna tréningová aktivita (zaberačka v posilňovni).

Vydražení hráči sa po zaplatení konečných cien presunú do kabín. Nevydražení hráči sú trvalo odstránení z hry.

PRAKTICKÝ PŘÍKLAD DRAŽBY

Do dražby dorazili dvaja zaujímaví hráči (Anton Biháry a Riki Samba) a jeden priemerný (Edo Jánoš). V partii sú štyria manažéri: Tomáš (1.), Marek (2.), Jakub (3.) a Max (4.).

- 1 Manažér Tomáš, ktorý otvára dražbu, ponúkne za hviezdneho Antona Biháryho vyvolávaciu cenu.
- 2 Na ťah prichádza manažér Marek, ktorý má o Antona Biháryho tiež záujem, navýši naňho ponuku o 100 a Tomáša tak preplatí.
- 3 Preplatený Tomáš musí svoju figúrku z Biháryho presunúť (má prednosť pred manažérom Jakubom), takže sa vracia na ťah a ponúka vyvolávaciu cenu za talentovaného Rikiho Sambu.
- 4 Na ťah prichádza manažér Jakub, ktorému skvelý Biháry stojí za to (sedí mu do formácie a aj svojím archetypom). Navýši ponuku o 400, aby si jeho kúpu poistil a preplatí tak Mareka.

- 5 Preplatený Marek presúva svoju ponuku na Rikiho Sambu, navýši ju o 100 a znovu tak preplatí Tomáša (ktorý sa už na Mareka poriadne mračí).
- 6 Preplatený Tomáš sa obzerá na posledného hráča, no Edo Jánoš mu neseďí do plánov, a tak sa rozhodne pre prípravný zápas, ktorým si zvýši úroveň tréningu.
- 7 Až teraz prichádza na ťah manažér Max, ktorý má najvýhodnejšiu pozíciu. Pozná ponuky konkurentov a ostali mu voľne políčka aktivít. Do plánov mu sedí Biháry, no na prebitie Jakuba nemá peniaze. Rozhodne sa pre Rikiho Sambu, navýši naňho ponuku o 200, čím preplatí Mareka.
- 8 Preplatený Marek sa musí presunúť a otočí svoju pozornosť na Edo Jánoša. Nie je to síce jeho favorit, ale môže ho získať za vyvolávaciu cenu a neskôr predať so ziskom. Zároveň má istotu, že ho už nemôže nikto preplatiť.



TOMÁŠ MAREK JAKUB MAX

SITUAČNÉ KARTY

Pondelok je v hre vyhradený **na ťahanie a rozdelenie** takzvaných **situačných kariet**.

Tieto karty dokážu ovplyvniť vývoj partie a dá sa s nimi taktizovať. Niektoré sa orientujú na zlepšenie vlastných hráčov, niektoré sú interaktívne a manažéri ich môžu použiť proti sebe.

Podľa spôsobu použitia sa delia na 5 skupín.



2

Tieto karty neukazujú súperom, dobre si ich obzrú a zhodnotia. Následne z nich vytvoria kôpku, ktorú bude tvoriť **1 zverejnená karta** a **2 tajné karty** (pozri obrázok vpravo). Taktovo vytvorenú kôpku umiestnia na svoj manažerský mat.



KÔPKA S JEDNOU VEREJNOU A DVOMA TAJNÝMI KARTAMI

PRAVIDLÁ PONDELKA

Distribúcia situačných kariet do hry prebieha v troch fázach: ťahanie, delenie, výber.

1

Všetci manažéri si (podľa poradia) **potiahnu 3 karty** z balíčka situačných kariet.

3

Vo fáze výberu si manažéri vyberajú kôpku podľa poradia, na ktorom sú v danom kole zoradení. Manažér si musí zobrať vždy **celú kôpku (všetky 3 karty)**. Vybrať si môže aj svoje karty, ktoré si potiahol vo fáze 1.



1. HRÁČSKE VYLEPŠENIA

Karty vylepšenia hráčom zvyšujú celkovú prestíž. Karty vylepšenia majú 4 kategórie. **Pod jedným hráčom nemôžu byť dve karty rovnakej kategórie.**

Manažér ich môže vložiť pod hráča vo svojej kabíne, ak sú splnené podmienky použitia:

- ▶ dosiahnutá tréningová úroveň;
- ▶ hráčova kapacita vylepšení;
- ▶ vhodný typ hráča.



VYBAVENIE HRÁČA



PRIVILEGIÁ HRÁČA



REKLAMA NA FUTBAL



TAKTICKÝ PROGRES

ÚROVEŇ TRÉNINGU POTREBNÁ NA POUŽITIE VYLEPŠENIA

4 KATEGÓRIE VYLEPŠENIA



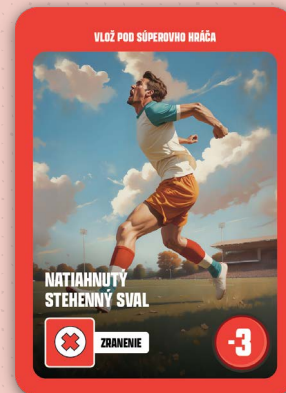
INFORMÁCIA, AKÉHO HRÁČA JE MOŽNÉ KARTOU VYLEPŠIŤ

PRESTÍŽ VYLEPŠENIA

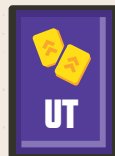


2. ZRANENIA

Karty, ktorými manažér môže **limitovať hráčov súpera, znižovať ich prestíž** a komplikovať hru súperom.



POUŽITIE SITUAČNÝCH KARIET



Po fáze rozdeľovania situačných kariet nasleduje fáza ich použitia. Tieto **karty je možné aplikovať iba počas utorka** (a v "deadline day"). Manažér si karty môže z taktických dôvodov podržať na ruke do ďalších kôl.

Spôsoby použitia jednotlivých situačných kariet:

Žlté karty hráčskych vylepšení a červené karty zranení sa vkladajú pod hráčov a tým zvyšujú, či znižujú ich prestíž.

Biele akčné karty sa po jednorazovom použití **odstraňujú z hry**.

Tréningové zlepšenie sa zaznamenáva okamžite. **Karty projektov** aj **karty manažérskych kiksov** sa vykladajú vedľa manažérského matu. Body (plusové či mínusové) sa započítajú na konci hry.

PRÁVIDLÁ UTORKA

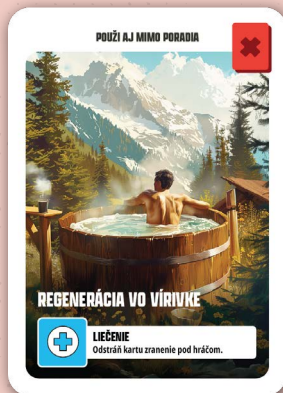
- Manažéri aplikujú karty **podľa poradia**.
- Na konci tejto fázy **nesmie** mať manažér na ruke **viac ako 2 karty**.
- Ak situačnú kartu manažér použiť nemôže a nemá na ruke kapacitu, musí kartu odstrániť.
- Pod svojich hráčov môže manažér počas kola umiestniť **ľubovoľný počet žltých kariet** vylepšenia (ak neprekročí kapacitu na karte hráča).
- Manažér môže počas kola zaúčtovať červenou kartou zranenia **na iného manažéra maximálne raz**.

PODMIENKY KAPACITY

- Pod hráča sa **nedá** vložiť viac žltých kariet vylepšenia, **než je jeho kapacita**.
- Zo žltých kariet vylepšenia môže byť pod hráčom **najviac jedna karta danej kategórie** (hráč nemôže mať dve karty vybavenia, dve karty privilégií a pod.).

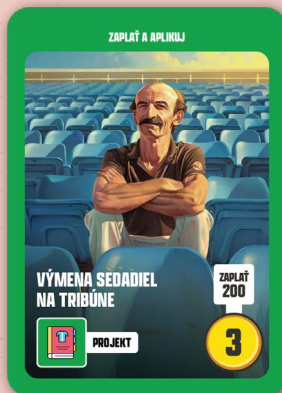
3. AKČNÉ KARTY

Ako **jediné** sa dajú použiť aj **mimo poradia**, ale vždy iba v utorko alebo v rámci "deadline day". Delia sa na **karty sabotáže**, ktoré sa dajú použiť proti súperom, na **karty liečenia**, ktoré odstraňujú zranenie, a na **karty intervencie**, ktoré riešia klubové problémy.



4. PROJEKTY A POKROK

Karty **zvyšujúce klubovú prestíž alebo úroveň tréningu**. Za ich realizáciu musí manažér zaplatiť.



5. MANAŽÉRSKE KIKSY

Smolné udalosti, ktoré znižujú klubovú prestíž. Tieto karty musí manažér v utorko **ihneď** vyložiť.



TRÉNING

Tréningový progres sa eviduje na manažérskom mate (vľavo). Každý manažér začína partiu na úrovni 0.

Dosiahnuté úrovne tréningového progresu **umožňujú využiť žlté karty manažérskych vylepšení, či karty sabotáže a intervencie**.. Úroveň 2-4 okrem toho ponúka dodatočnú výhodu opísanú na manažérskom mate.

Tréningový progres sa dosahuje dvomi cestami:

- ▶ aktivitou počas víkendu (viac na str. 10);
- ▶ zelenými situačnými kartami “tréningový progres” (viac na str. 13).

LEVEL 4

Dosiahnutie tejto úrovne znamená **imunitu voči všetkým akčným kartám typu sabotáž** (klubová špionáž, voodoo bábika, služby klubového šamana).

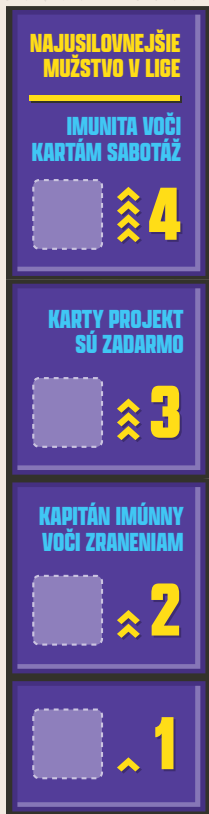
Prvý manažér, ktorý túto úroveň dosiahne, získava kartu “**Najusilovnejšie mužstvo v lige**” a príslušnú odmenu 10 bodov.

LEVEL 3

Manažér môže realizovať **zelené karty projektov zadarmo**, a to v neobmedzenom počte.

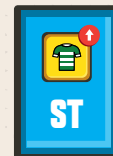
LEVEL 2

Manažér získa pre svojho **kapitána imunitu voči zraneniam**.



PREDAJ HRÁČOV

Streda je vyhradená na predaj doposiaľ vydražených hráčov. Ťah je dobrovoľný a počet predaných hráčov je ľubovoľný.



Hráč sa predáva do fiktívneho klubu z vedľajšej ligy. Manažér môže speňažiť hráča, ktorý mu nesedí do koncepcie, ktorého takticky kupoval kvôli zisku alebo preto, aby ho nezískal súper.

Predajná cena hráča sa počíta ako **100-násobok jeho základnej prestíže + prestíže všetkých kariet jeho vylepšenia**.

Príklad: predajná cena hráča (amatéra) so základnou prestížou 5 a dvomi kartami vylepšenia s prestížou 2 a 1, sa vypočíta ako: $(5+2+1) \times 100 = 800$

Poznámka: do predajnej ceny sa **nepočíta** bonus za kapitána.



PRAVIDLÁ STREDY

- ▶ Manažéri sa vyjadrujú podľa poradia (aj keď v tomto kole nepredávajú).
- ▶ Predaný hráč sa natrvalo odstráni z hry **spolu s kartami vylepšenia**.
- ▶ Hráča **so zranením nie je možné predat**.

URČOVANIE PORADIA

Štvrtok je vyhradený na stanovenie (nového) poradia manažérov. Toto poradie vstupuje do platnosti od najbližšej dražby.



PRAVIDLÁ ŠTVRTKA

- ▶ Poradie manažérov sa určuje podľa aktuálnej výšky prestíže v kabíne. Do úvahy sa berie iba **základná prestíž hráčov, prestíž ich vybavenia a prípadné zranenia**. Prestíž hráča v rarite talent sa počíta podľa pravidla odvodennej prestíže, ktoré vysvetľujeme na str. 16
- ▶ Prestíž za personál, prestupové ciele ani filozofiu sa do poradia **nepočítajú**.
- ▶ **Prvý** v poradí je manažér s najvyššou prestížou a ďalšie poradie manažérov sa určuje **zostupne**.
- ▶ V prípade rovnosti rozhoduje o vyššom umiestnení manažéra: **1.** viac hráčov v kabíne, **2.** vyššia úroveň klubového tréningu, **3.** hráč s najvyššou celkovou prestížou v kabíne, **4.** vyšší kumulatívny vek hráčov, **5.** žreb.

Poradie na začiatku hry sa určuje zvlášť. Manažéri zorganizujú náhodný žreb alebo zvolia kreatívny prístup. Napríklad určia úvodné poradie podľa toho, kedy naposledy kopli do lopty.

Výhoda poradia je relatívna a závisí od okolností. Pri dražbe má väčšinou výhodu posledný manažér, no pri rozdeľovaní situácií nemá možnosť voľby. Prvá pozícia v dražbe znamená pre manažéra riziko, že ho konkurenti preplatia, no zároveň má možnosť obsadiť políčko aktivity.

VÝPLATNÝ DEŇ

Piatok je vyhradený na **dopĺňanie financií do rozpočtu**. Výšku výplaty upravuje karta sponzora. Tento úkon poradiu nepodlieha, no odporúčame ho dodržať kvôli prehľadnosti.

Každý manažér oznámi, či splnil vedľajšiu úlohu na sponzorskej karte, ktorá je viazaná k výplatnému termínu.



VEDĽAJŠIE ÚLOHY SPONZORA

Na každej sponzorskej karte je **iná štruktúra** vedľajších úloh. Sú to finančné odmeny za aktivitu.

- ▶ Po prvom týždni ponúka každý sponzor bonus za **2 hráčov v kabíne** (s rôznou výškou odmien).
- ▶ Po druhom týždni ponúka bonus za **2 konkrétnych hráčov v kabíne**, ktorých bližšie definuje.
- ▶ Po treťom týždni ponúka bonus za **3 hráčov s vylepšením** alebo **3 hráčov a tretiu dosiahnutú úroveň tréningu**.

Každý sponzor má inú kombináciu vedľajších úloh.



ĎALŠIE DÔLEŽITÉ PRAVIDLÁ

ZÁPASY VYHRÁVAJÚ DETAILS

Partiu Víkendového manažéra môžu rozhodnúť maličkosti. Preto treba vedieť, ako funguje rarita **talent**, **kapitán tímu**, **zranenia**, ich **liečenie** a ako môže manažér **vyradiť hráča** z kádra.

TALENT



Talent je špeciálna úroveň rarity. Hodnota prestíže v jeho prípade nie je vyčíslená priamo, ale je **odvodená od jeho mentora** (najlepší hráč v kabíne).

- ▶ Mentoring manažér **nemusi ohlasovať**, ani označiť, deje sa automaticky (mentorom talentu sa stáva z logických dôvodov najlepší hráč v kabíne).
- ▶ Talent **získava základnú prestíž** svojho **mentora**.
- ▶ Zranenie mentora ani jeho vylepšenia do tohto vzťahu **nevstupujú**.
- ▶ Mentorom talentu môže byť **ktorýkoľvek** ďalší hráč v kabíne bez ohľadu na svoju raritu, pozíciu, či vek.

- ▶ Mentorom talentu **nemôže** byť iný talent.
- ▶ Predajná cena talentu sa odvíja od jeho (odvodenej) prestíže a prípadných kariet vylepšenia.
- ▶ **Ak talent nemá mentora** (v kabíne nie je iný hráč s prestížou), nie je možné ho predať a **jeho prestíž je zatiaľ nulová**.
- ▶ Ak sú v kabíne **dvaja hráči s raritou talent**, **každý musí mať svojho mentora** (nie je možné mentorovať dva talenty jedným hráčom).

KAPITÁN

V kabíne sa nachádza miesto, ktoré je určené pre kapitána tímu. Je to **miesto pod kartou personálu**. S kapitánom sa viažu 3 výhody:

- ▶ bonus za **ideálneho kapitána**, ktorý ponúka karta personálu (ak má vhodnú raritu a pozíciu);
- ▶ získava imunitu voči zraneniam, ak klub dosiahne tréningovú úroveň LEVEL 2;
- ▶ môže získať najsilnejšiu kartu hráčskeho vylepšenia (kapitánska páska = 5P).



**MÁRIO RIGO MÁ PRESTÍŽ 8
OD MENTORA HATORIHO BABETU**

**SILVESTER MACEJKO MÁ PRESTÍŽ 7
OD MENTORA TIMOTEJA KOCÚRA**

ZRANENIA

Manažéri môžu svojim súperom komplikovať hru tým, že pod ich hráča vložia kartu zranenia (v utorok alebo počas "Deadline day")

Karty zranenia spôsobujú tieto **negatívne efekty**:

- ▶ mínusovú prestíž (započítava sa na konci hry, ak hráč nie je vyliečený);
- ▶ zranený hráč nemôže v čase zranenia získať ďalšie karty vylepšenia (je blokovaný);
- ▶ zranený hráč sa nedá predat.

Aj keď zostane hráč na konci hry zranený, do prestupových cieľov a iných splnených úloh (napr. hierarchia v kabíne) ho manažér započítať môže.

Hráč nemôže mať viac ako jedno zranenie.

Hobbysta Pišta Uhrin (2P), ktorý je vybavený značkovou teplákovou súpravou (2P), inkasuje od súpera poškodený meniskus (-3P). Pod Pištu tak jeho manažér nemôže vložiť ďalšiu kartu vylepšenia, ani hráča predat. Pištovi dočasne klesá prestíž z potenciálnych 4P na 1P.



LIEČENIE A IMUNITA

Každý manažér má možnosť zraneného hráča **vyliečiť**, čo znamená, že spod neho natrvalo odstráni príslušnú kartu zranenia.

V hre sa nachádzajú dva spôsoby liečenia:

- ▶ manažér využije jeden z víkendových ťahov a namiesto dražby zvolí fínsku saunu ako regeneračnú aktivitu;
- ▶ použije bielu akčnú kartu liečenie, ktorou môže zareagovať v utorok (alebo v "Deadline day") aj mimo poradia.

Vstup do sauny aj biela akčná karta vyliečia vždy iba jedného hráča.

V hre sa nachádza efekt imunity kapitána. Manažér ju dosiahne ak jeho klub zvýši svoju tréningovú úroveň na LEVEL 2.

VYRADENIE HRÁČA Z KÁDRA

Manažér môže ktoréhokolvek hráča vyradiť z kádra, a to kedykoľvek je na ťahu. Týmto spôsobom vie v plnej kabíne uvoľniť miesto pre nového hráča.

Pravidlá vyradenia:

- ▶ vyradený hráč odchádza zadarmo aj so všetkými kartami vylepšenia;
- ▶ hráč môže byť vyradený aj so zranením.

Ak je vyradený hráč zranený, **karta zranenie ostáva v klube** a započíta sa na konci hry ako body mínusovej prestíže.

DEADLINE DAY

POSLEDNÁ ŠANCA NA ZVRAT

Posledné kolo sa končí špeciálnym dňom, ktorý **uzatvára celú partiu**. Namiesto výplatného dňa (ktorý už v štvrtom kole nie je) prichádza tzv. "Deadline day". Deň prestupovej uzávierky **má podobu dražby s upraveným výberom hráčov**. Pre manažérov je to posledná možnosť doplniť káder, trénovať, liečiť alebo použiť zostávajúce situačné karty, ktoré si manažér takticky podržal.

1

Manažéri majú možnosť nominovať hráčov do dražby, pričom **posledný manažér v poradí hráča nominovať nemôže**, ale môže sa dražby zúčastniť.

2

Každý manažér (okrem posledného) si **potiahne 3 hráčov a vyberie z nich jedného**, ktorého nominuje do dražby (položí jeho kartu na aukčný panel). Každý manažér (vrátane posledného) si navyše **potiahne jednu situačnú kartu**.

3

Prebehne posledná dražba v štandardných pravidlách (otvorené sú všetky políčka aktivít)

Manažér nie je povinný hráča získaného v DD umiestniť do kabíny. Svojho ťahu sa môže zriecť.

Po dražbe dostávajú manažéri poslednú možnosť použiť situačné karty, ktoré im ostali na ruke. Aplikujú ich podľa poradia (mimo poradia sa dajú použiť akčné karty).

















V tomto momente sa partia formálne končí, no manažéri ešte nehybu so stavom klubovej kasy. Ušetrené financie sa automaticky investujú do marketingovej kampane na podporu návštevnosti. **Za každých 100 na účte získavajú 1 bod prestíže.**

POČÍTANIE PRESTÍŽE KTO BUDE NAJLEPŠÍ VÍKENDOVÝ MANAŽÉR?

Centrálny mat sa otočí na stranu počítadla. Prestíž sa počíta každému manažérovi samostatne a pod verejným drobnohľadom. Bilancuje sa od najnižšieho miesta v poradí. Priebežný stav prestíže sa pri počítaní značí klubovou figúrkou.

V prípade rovnosti bodov rozhodujú tieto kritéria:

- ▶ viac hráčov v kabíne;
- ▶ vyššia úroveň klubového tréningu;
- ▶ viac hráčov klubového archetypu;
- ▶ viac získaných bodov za prestupové ciele;
- ▶ najlepší hráč v kabíne;
- ▶ vyšší kumulatívny vek hráčov;
- ▶ žreb.

- ✓ **PRESTÍŽ HRÁČOV SPOLU S**  & 
- ✓ **BONUS ZA KAPITÁNA A PERSONÁL**
- ✓ **MARKETINGOVÁ KAMPAŇ**
100 = 1
- ✓  **PROJEKTY**
 **MANAŽÉRSKE KIKSY**
 **TROFEJ ZA TRÉNING**
- ✓ **HIERARCHIA V KABÍNE**
VEK →
- ✓ **BONUS ZA FILOZOFIU**
   
   
- ✓ **PRESTUPOVÉ CIELE**
  



KEĎŽE MANAŽÉR SO SVOJÍM KLUBOM AKO PRVÝ DOSIAHOL ÚROVEŇ TRÉNINGU 4, ZÍSKAL TROFEJ ZA NA JUSILOVNEJŠIE MUŽSTVO V LIGE

- 1 Riki Samba: 9P (odvodená prestíž od mentora) + 4P za nožníčky - 3P za zranenie — 10
- 2 Wolfgang Vinkel: 9P + 3P za tetovanie loga (pretože je macher) — 12
- 3 Radek Žvejkal: 5P + 5P za kapitánsku pásku — 10
- 4 Edo Jánoš: 6P + 1P dres číslo 8 (ak by bol Jánoš záložník, získal by 3P namiesto 1P) — 7
- 5 Ideálneho kapitána sa nepodarilo zohnať (OP), bonus za personál je (1P x 4 vylepšenia) — 4
- 6 Manažérovi ostalo na účte 500 a za každých 100 získava 1P (dokopy teda 5P) — 5
- 7 Za Najusilovnejšie mužstvo získava 10P, avšak za vytečenú žumpu do areálu -3P — 7
- 8 Hráči nie sú zoradení od najmladšieho po najstaršieho (OP) — 0
- 9 Manažér preferuje v rámci filozofie pivárov a podarilo sa mu ich získať dvoch (10P), avšak dvaja súper i získali do kabíny* po jednom pivárovi, za čo je pokuta (-3P x 2) — 4
- 10 V kabíne sedia 2 útočníci, 1 záložník a 1 obranca, takže prestupové ciele sa podarilo naplniť (14P). Bonus za špeciálnu pozíciu je za kladivo (5P) — 19



VÝSLEDNÁ PRESTÍŽ MANAŽÉRA

78

**ĎAKUJEME NAŠIM PODPOROVATEĽOM,
VÍKENĎÁK VZNIKOL AJ VĎAKA VÁM!**



Adam Lazar · Štefan Ďurajka · Miroslav Turček · Leo Siegfried · Zuzana Petrová · Braňo Balaško · Albert Boroška
Dávid Hancko · Jakub Vážan · Luky Chilli Hargaš · Igor Janiš · Peter Uchal' · Juraj Kucka · Boris Haulik · Dominik Holec
Marek Wallner · Norbert Ondrášik · Mother Flower · Lukáš Joppa · Pavol Porubský · Maroš Čambal · Martin Kmeť · Vladimír Kertesz
Martin Kováčik · Peter Kamiač · Tomáš Doubrava · Róbert Boženík · Peter Vavrek · Jakub Birka · Cyril Dolinský · Matej Flaska
Benjamin Stránsky · Ladislav Jakab · Ondrej Šurina · Marián Varga · Eugen Németh · Michal Nespala · Jakub Kimak
Branislav Hybben · Juraj Vrabel · Pavel Pubal · Jakub Chylý Dominik Zábavčík · Ivan Krechňák · Peter Ardan