

INNEHÅLL

1 spelplan, 12 vita speltärningar, 1 svart returtärning, 1 bollpollett, 5 målkort

SPELET I KORTHET

Dice Dribble är så mycket fotboll att du nästan kan känna doften av nyklippt gräs om du bara sluter ögonen för en stund. Med hjälp av offensiva och defensiva tärningar – och de fördelar som spelplanens olika zoner erbjuder – kan spelet vända snabbt! Så håll koll bakåt, glöm inte bort din taktik och när rätt läge uppenbarar sig: skjut en stenhård vrist rätt upp i krysset!

Först till tre mål vinner matchen.

INNAN SPELET BÖRJAR

1. Placera spelplanen på bordet mellan er.
2. Lägg de fem målkorten vid sidan av spelplanen.
3. Dela upp de 12 vita speltärningarna, så att ni har 6 tärningar var.
4. Ta fram bollpolletten.
5. Välj varsin sida av bollpolletten. Singla sedan bollpolletten. Den spelare som vinner pollett-singlingen börjar spelet som **anfallande spelare**.

6. Placera bollpolletten i spelplanens mittcirkel, med bollsidan uppåt och **pilen riktad mot försvarande spelares mål.**

7. Ta fram returtärningen.



Obs, för att snabbt komma igång kan ni hoppa över styckena i blå rutor. Dessa avser avancerade regler som med fördel kan läggas på efter att ni spelat en match.



SÅ HÄR SPELAR NI

Anfallande spelare börjar spelet genom att slå **5 av sina 6 tärningar, upp till tre gånger**. Mellan slagen får spelaren spara valfritt antal tärningar. Tärningar som sparas läggs åt sidan och slås inte om. **Det är bara den som börjar spelet som måste klara sig utan en av sina tärningar. Och det gäller bara spelarens första drag.** Oavsett om spelaren lyckas med sin manöver eller inte kommer spelaren därefter att spela med alla sina 6 tärningar.

Det gäller att få ihop så många tärningar som möjligt, med samma symbol.

Anfallande spelare gynnas av följande tärningssymboler



När anfallande spelare är färdig med sina slag, säger hen högt vad hen vill göra. Exempelvis "Jag dribblar".



Nu är det försvarande spelares tur att slå sina tärningar i hopp om att motverka anfallande spelares manöver. Försvarande spelare slår alla sina 6 tärningar.

Även för försvarande spelare gäller att få ihop så många tärningar som möjligt, med samma symbol.

Försvarande spelare gynnas av följande tärningssymboler

BRYTNING



Motverkar
PASS

TACKLING



Motverkar
DRIBBLING

RÄDDNING



Motverkar
SKOTT



Försvarande spelare motverkar PASS, DRIBBLING eller SKOTT om hen har **minst lika många** BRYTNING, TACKLING eller RÄDDNING. Bollen går då över till försvarande lag och **boll-polletten vänds** så att pilen står i motsatt riktning.

Anfallande spelare lyckas med sin manöver om hen har **fler** PASS, SKOTT eller DRIBBLING.

Ju fler fler tärningar som visar samma symbol desto lättare blir det alltså att lyckas med respektive manöver.

Får du dessutom ihop fler symboler än de som krävs kan du få ytterligare fördelar.

När anfallande spelare lyckas med en manöver händer följande:



PASS

Avancera mot försvarande spelares mål genom att flytta bollpolletten **en zon** i pilens riktning. Anfallet fortsätter.

SUPERPASS

Om anfallande spelare har **två PASS fler** än försvarande spelare har BRYTNING får anfallande spelare istället flytta bollpolletten **två zoner** i pilens riktning. Anfallet fortsätter.

Obs, det går inte att passa längre än till zon E. Om anfallande spelare har bollen i zon E måste hen skjuta.



DRIBBLING

Avancera mot försvarande spelares mål genom att flytta bollpolletten **en zon** i pilens riktning. Anfallet fortsätter.

SUPERDRIBBLING

Om anfallande spelare har **två DRIBBLING fler** än försvarande spelare har TACKLING får anfallande spelare flytta bollpolletten **en zon** i pilens riktning och **försvarande spelare måste dessutom lägga en av sina tärningar åt sidan** i sitt fortsatta försvarsarbete. Anfallet fortsätter.

Obs, försvarande spelare kan råka ut för superdribbling flera gånger i rad. Ytterligare en tärning läggs åt sidan för varje lyckad superdribbling.

Försvarande spelare får tillbaka alla sina tärningar så snart hen övertagit bollen (eller om det blir mål).

Obs, det går inte att dribbla längre än till zon E. Om anfallande spelare har bollen i zon E måste hen skjuta.



SKOTT

Bollen går i mål och du tilldelas en målpollett. Anfallet går över till motspelaren som får **börja sitt anfall från mittzonen.**

Obs, på spelplanen finns en SKOTT-symbol i varje anfallszon. Om anfallande lag har bollen i just anfallszonen adderas ett SKOTT till spelarens träningsresultat.

RETUR

Om skottet räddas kan anfallet ändå fortsätta. Mer om detta i blå text under RÄDDNING.

KOMBINATIONER

Om träningsresultatet innehåller både PASS och SKOTT eller DRIBBLING och SKOTT kan anfallande spelare välja att försöka sig på en kombination. I samma drag får spelaren då utnyttja både PASS eller DRIBBLING och SKOTT.

Om spelaren lyckas med PASS/SUPERPASS eller DRIBBLING/SUPERDRIBBLING får hen flytta fram en (eller två) zoner och därifrån direkt gå på SKOTT.

Försvarende spelare måste då ta ställning till om hen ska försöka motverka PASS/DRIBBLING eller SKOTT.

Exempel

Bollen är i zon C och anfallande spelare har efter sina tre tärningsslag följande resultat:



Anfallande spelare väljer att försöka sig på en PASS/SKOTT-kombination.

Försvarende spelare har efter sina tre tärningsslag följande resultat:



Eftersom anfallande spelare har två PASS fler än försvarande spelare har BRYTNING, får anfallande spelare flytta fram bollpolletten två zoner – till zon E.

Anfallande spelare adderar SKOTT-symbolen i zon E till sitt tärningsresultat vilket ger totalt tre SKOTT. Skottet räddas då försvarande spelare har fyra RÄDDNING.

När försvarande spelare lyckas motverka en manöver händer följande:



BRYTNING (motverkar PASS)

Försvarande spelare tar bollen och blir nu anfallande. Låt bollpolletten ligga kvar i den zon i vilken passningen lades, men vänd på den så att pilen pekar åt motsatt håll.

SUPERBRYTNING

Om försvarande spelare har **två BRYTNING fler** än anfallande spelare har PASS övertar försvarande spelare bollen och får dessutom flytta bollpolletten **en zon** närmare motspelarens mål.



TACKLING (motverkar DRIBBLING)

Försvarande spelare tar bollen och blir nu anfallande. Låt bollpolletten ligga kvar i den zon i vilken dribblingen utfördes men vänd på den så att pilen pekar åt motsatt håll.

SUPERTACKLING

Om försvarande spelare har **två TACKLING fler** än anfallande spelare har DRIBBLING övertar försvarande spelare bollen och får dessutom flytta bollpolletten **en zon** närmare motspelarens mål.



RÄDDNING (motverkar SKOTT)

Försvarende spelare tar bollen och blir nu anfallande. Låt bollpolletten ligga kvar i den zon i vilken skottet togs men vänd på den så att pilen pekar åt motsatt håll.

Obs, på spelplanen finns ett antal RÄDDNING-symboler. Beroende på vilken zon bollen befinner sig i får försvarende spelare addera räddningar till sitt träningsresultat. Läs mer på sidan med spelplanen.



RETUR

Om försvarende spelare får ihop **precis lika många** RÄDDNING som anfallande spelare har SKOTT kan det bli retur. Slå returtärningen. **Om returtärningen visar retursymbolen** behåller anfallande spelare bollen i den zon skottet togs. Annars övertar försvarende spelare bollen och blir anfallande. Låt då bollpolletten ligga kvar i den zon i vilken skottet togs men vänd på den så att pilen pekar åt motsatt håll.

På nästa sida följer ett spelexempel.

Exempel

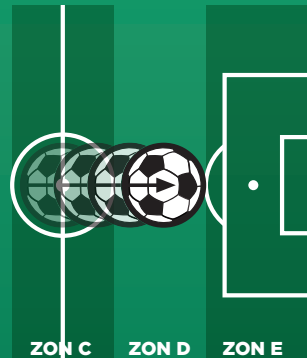
Anfallande spelare börjar spelet i mittzonen (Zon C) och försöker sig på en dribbling efter följande tärningsslag:



Försvarende spelare försöker motverka dribblingen genom att slå så många tacklingar som möjligt. Resultatet efter försvarende spelares tre tärningsslag är följande:



Försvarende spelare lyckades bara få ihop två tacklingar. **Anfallande spelare lyckas därmed med sin dribbling och får flytta bollen en zon framåt, mot försvarende spelares mål.**



Anfallande spelare slår sina tärningar igen och får följande:



Anfallande spelare väljer SKOTT och håller tummarna att ha turen på sin sida.

Försvarende spelare behöver två RÄDDNING för att hindra anfallande spelare från att gör mål. Resultatet blir:



Maximal otur för försvarende spelare! En RÄDDNING räcker inte och anfallande lag gör därmed mål. 1-0! Bollen går över till försvarende spelare som får inleda sitt anfall från mittzonen.



