GOAL Bolond verzió szabálykönyve

Külön idővonalak és szerencsekártyák
Első tesztkiadás · 2026. október 4. · Tipszmix-frissítés: 2026. október 13. · Turáni átok és akciófrissítés: 2026. október 16. · Ingyen igazolás: 2026. október 16. · 2-5 játékos

A Bolond verzióban a gólvideók felismerése, az idővonal és a tokenek mellé szerencsekártyák kerülnek. Jó tippekkel tokeneket szerezhetsz, azokból extra lehetőségeket vásárolhatsz, a lapokkal pedig segítheted magadat vagy befolyásolhatod a többiek játékát. A részletes kártyaleírások a szabálykönyv külön fejezetében találhatók.

Ez az útmutató a külön személyes idővonalas változat szabályait foglalja össze. A szobanyitó a Bolond verzió mellett a befejezést is kiválasztja: hagyományos hosszabbítást vagy rövidített, 30 másodperces videós szétlövést, vagyis shootoutot. A választás a csatlakozóknak is látható.

Tartalom

- A cél és az előkészületek
- Teljes körök és videóakciók
- Az idővonal
- Titkos eredménytippek és tokenjutalmak
- Tizenegyespárbaj és telitalálat
- Külön tudástippek
- Egy videóakció sorrendje
- Bunda és Csapatkapitány
- Kihívás és titkos dátumos szétlövés
- Felfedés jutalmak és fizetések
- Extra akciók és passzolás
- Szerencsekártyák húzása és használata
- A Csere és más kártyák hatásai
- A záró extraszakasz és az időzítések
- Körvége és a győzelem
- Rövidített befejezés 30 másodperces shootouttal
- A képernyő és a játék tempója
- Az első tesztkiadás három beállítása
- A 32 szerencsekártya részletes szabályai

A cél és az előkészületek

A játékot 2-5 játékos játssza. Mindenkinek saját színe és saját idővonala van, és mindenki 2 tokennel kezd. A kezdő referenciakártya segít az első elhelyezésnél, de nem ér pontot.

Egy véglegesen megszerzett gólkártya 1 alappontot ér. Egyes szerencsekártyák külön bónuszpontot is adnak; ezek nem feltétlenül vándorolnak a gólkártyával együtt. A fehér dátumjelölők szintén az idővonal részei, de nem érnek pontot.

A győztes az, akinek egy teljes kör végén egyedül van a legtöbb pontja, és legalább 10 ponttal rendelkezik. A 10. pont elérése közben még nem áll meg a játék: a hátralévő rendes és extra akciók módosíthatják az állást.

Teljes körök és videóakciók

A játékosok az eredeti üléssorrendben következnek. Egy teljes körben mindenkinek egy rendes akciólehetősége van. Minden rendes akció után extra akciók következhetnek; a teljes kör csak az utolsó ilyen szakasz és a körvégi elszámolások után zárul le.

Az akciózó az, akinek a rendes vagy megvásárolt extra videóját nézitek. Az elhelyező az, aki végül megpróbálja a gólkártyát a saját idővonalára tenni. Általában ugyanaz a személy, de a Bunda vagy a Csapatkapitány átadhatja az elhelyezés jogát. Ettől a rendes sorrend nem változik.

Az idővonal

A gól helyét a már kint lévő kártyákhoz és fehér dátumjelölőkhöz képest kell megtalálni. A dátum a próbálkozás és a kihívások alatt rejtett. A feltételesen lerakott lap még nem megszerzett kártya és még nem pont.

Azonos napon játszott külön mérkőzések egymás melletti sorrendje szabad. A Bolond verzió a kezdő változat megengedő szabályát használja: ugyanazon mérkőzés több gólja között sem kell eltalálni a pontos gólsorrendet.

Titkos eredménytippek és tokenjutalmak

Minden rendes és megvásárolt extra videónál mindenki ingyen, titkosan tippelhet a mérkőzés végeredményére. Mindenki megkapja a saját jutalmát; az akciózónak nincs elsőbbsége. Mindig csak a legmagasabb teljesült jutalomsáv jár, a sávok nem adódnak össze.

A számokat a kiírt csapatsorrendhez rendeljétek. A gólkülönbség előjeles: az első csapat góljai mínusz a második csapat góljai. Fordított győztesre nem jár jutalom attól, hogy az abszolút különbség stimmel.

Nem büntetőpárbajos tipp	Jutalom
Pontos számszerű végeredmény	3 token
Helyes előjeles gólkülönbség, pontatlan végeredmény	2 token
Csak a győztes vagy a döntetlen helyes	1 token
Rossz győztes, fordított eredmény vagy be nem küldött tipp	0 token

Valós 2-1 mellett a 3-2 tipp 2 tokent, a 4-1 tipp 1 tokent, az 1-2 tipp 0 tokent ér. Az első tesztkiadásban a pontatlan, de helyes döntetlen a nulla gólkülönbség miatt 2 token: valós 1-1 mellett a 2-2 tipp 2, a pontos 1-1 pedig 3 token.

A be nem küldött eredménytipp helytelen tippnek számít. Token nem jár érte, és a Tipszmixnél sem számít telitalálatnak.

Tizenegyespárbaj és telitalálat

Büntetőpárbajnál külön kell megadni a mérkőzés eredményét, a párbaj tényét, győztesét és - ha tudod - pontos eredményét. Kétmeccses párharc összesített döntetlenje miatt akkor is lehetnek büntetők, ha a visszavágó nem döntetlen.

Büntetőpárbajos tipp	Jutalom
Pontos mérkőzéseredmény, párbajjelzés nélkül vagy rossz párbajgyőztessel	2 token
Pontos mérkőzéseredmény, jelölt párbaj és helyes párbajgyőztes	3 token
Pontos mérkőzéseredmény ÉS pontos számszerű párbajeredmény	4 token

Más esetben csak a ténylegesen teljesült alacsonyabb eredménysáv járhat. Példa: Videoton-Manchester United 1-0, büntetők 5-4. A 4 tokenhez az 1-0-t és az 5-4-et egyaránt pontosan kell megadni.

Telitalálat rendes meccsnél a pontos végeredmény; büntetős meccsnél mindkét pontos eredmény együtt. A csak helyes párbajgyőztesért járó 3 token nem telitalálat. Ugyanez a meghatározás számít a Csapatkapitánynál, a Tipszmixnél és a KO visszakapásánál.

Az Osztályozó az alapjutalmat duplázza: 1/2/3/4 helyett 2/4/6/8 token jár. A szerencsekártyák külön jutalmai ettől nem duplázódnak.

Külön tudástippek

A jogosult külön tippeket az eredménytippel egy időben, titkosan adhatod be. Az aktív Szövkap szövetségi kapitányra, a Továbbjutunk és Kiestünk válogatott-szakaszra, a Javuló és Romló koefficiens klubpárharcra vagy csoportküzdelemre ad lehetőséget. A Kupagyőztes egyszeri próbáját is itt kell beküldeni, még a Bunda és a kapitányértékelés előtt.

Külön tudástippet eredménytipp nélkül is beküldhetsz. Az ellentétes állításpárokból ugyanarra a videóra legfeljebb egyet választhatsz, de mindkettőt kihagyhatod. A kihagyás következményét mindig a konkrét lap szabálya mondja meg.

A tippek a tippfázis végén lezáródnak. A későbbi kijelzőadatok után már nem változtathatsz rajtuk. A külön tippek akkor is kiértékelődnek, ha a gólkártyát senki nem szerzi meg. A szabad szöveges válaszokhoz nincs válaszlista; a Szövkap csak a kis- és nagybetűeltérést engedi el.

Egy videóakció sorrendje

- Videó: mindenki megnézi, majd közvetlenül a titkos tippek következnek.
- Titkos tippek: eredmény és jogosult külön próbák. A válaszok lezáródnak.
- Bunda: az akciózó eladhatja a még meg nem szerzett lap elhelyezési jogát. A licit és az eladói döntés lezárul.
- Csapatkapitány: az érintett kapitány tulajdonosának előzetes telitalálata dönti el, átveszi-e az elhelyezési jogot.
- Feltételes elhelyezés: a kijelölt játékos a saját idővonalán megjelöli a helyet.
- Nyílt kihívások: a többiek üléssorrendben döntenek, elhelyezéseik azonnal láthatók.

- Törlés és kártyasors: jogosult Kihagyott helyzettel egy kihívás törölhető; több helyes kihívónál titkos dátumtippek döntenek.
- Teljes felfedés és elszámolás: előbb Felező, utána jutalmak és jóváírások, végül díjak.
- Folytatás: rendes videó után extraszakasz; extra videó után ugyanannak az extraszakasznak a következő játékosa.

Bunda és Csapatkapitány

A Bunda az elhelyezési lehetőséget árulja, nem egy már megszerzett pontot. A nyílt licit üléssorrendben folyik, legalább 1 egész tokennel indul, és csak magasabb ajánlattal emelhető. A megtett ajánlat nem vonható vissza. Korábbi passzoló új emelés után visszaszállhat; aki nem tud magasabbat fizetni, automatikusan passzol. A vezető licitáló nem emel saját magára.

Új emelés nélküli teljes vevői passzsor után az eladó elfogadhatja vagy elutasíthatja a legmagasabb ajánlatot. Másnak olcsóbban nem adhatja el. Elfogadáskor a vevő az eladónak fizet, az eladó további 4 tokent kap a banktól, a Bunda elhasználódik. Elutasításnál nincs pénzmozgás, a lap megmarad. Videónként egy aukció lehet; két főnél egy ajánlat után az eladó dönt.

Kapitányt 2 tokenért nevezhetsz meg. Egyszerre egy lehet, önként nem cserélheted le. Az első tesztkiadásban ugyanaz a kapitány csak egy játékoshoz tartozhat. Átigazolással elvesztett kapitány helyett később újat választhatsz; átvett kapitány mellett a régit elengeded, visszatérítés nélkül.

Ha a videó gólszerzője a kapitányod, és előzetes tipped telitalálat, te helyezel. Az eredményjelző ekkor a valódi eredményt és gólszerzőt mutatja, dátumot még nem. Hibás kapitánytippnél nincs új megoldásadat: a Bunda vevője, ennek hiányában az akciózó helyez.

A kapitány erősebb a Bundánál, de az elfogadott vételár és az eladó 4 banki tokenje megmarad. A vevő nem kap visszatérítést. A kapitány sem kap automatikus pontot: helyeznie kell, és kihívható.

Kihívás és titkos dátumos szétlövés

Ha szerinted az elhelyező rossz helyet választott, a saját kihívási sorodban másik helyet jelölhetsz. Az alapár 1 token a banknak. Kihagyott helyzet alatt mások ára 2. Aktív Ingyen igazolással a teljes belépődíjad 0 token, nulla tokennel is kihívhatsz; az automatikus passz a tényleges díjat vizsgálja. Eltiltás alatt Ingyen igazolással sem indíthatsz kihívást. Az aktuális elhelyező saját magát nem hívhatja ki. Jogváltás után az eredeti akciózó viszont kihívhat, ha más helyez.

A feltételes lap és minden kihívás a játékos színével, kissé kiemelve látszik. Az összes kihívás után, még a helyesség és a dátum felfedése előtt jöhet a Kihagyott helyzet törlése. A törölt kihívás ténylegesen befizetett teljes díja visszajár, ingyenes kihívásnál ez 0 token; gazdája ezen a videón nem indulhat újra vagy dátumos szétlövésben.

Ha az elhelyező helyesen választott, ő szerez 1 pontot. Ha hibázott, egyetlen helyes kihívó kapja a lapot. Több helyes kihívó egyszerre, titkosan tippel az évre, hónapra és napra. A tényleges dátumtól napokban legközelebbi tipp nyer; azonos legjobb távolságnál minden érintett kap pontot érő példányt a saját idővonalára. Ha senki nem választott helyesen, a lap kiesik.

A normál sikertelen kihívás díja nem jár vissza. A teljes dátum csak a dátumos szétlövés után válik nyilvánossá.

Az Ingyen igazolás három összesített hibás idővonalhelyig tart: a harmadik hibás kihívás még ingyenes, utána a lap elhasználódik. A helyes hely, az elveszített dátumos szétlövés, a passz és a törölt kihívás nem fogyaszt keretet; a helyes kihívás nem nullázza a korábbi hibákat. A Kontra utólagos díja ettől függetlenül érvényes.

Felfedés jutalmak és fizetések

A Felező automatikus szabály: újonnan húzott, magyar válogatott-győzelmet mutató gólkártya teljes felfedésekor minden legalább 6 tokenes játékos az akkori készlete felét, lefelé kerekítve, a banknak adja. Például 7-ből 3 elvész, 4 marad. Csak ezután járnak a tippjutalmak.

A tipp- és tudásjutalmak, a szerzési bónuszok és más jogosult jóváírások megelőzik a passzív díjakat. Több díj az aktív lapok eredeti kijátszási sorrendjében teljesül, mindig az akkor megmaradt készletből. A címzett lehet a bank vagy egy játékos.

Általános tartozás vagy banki pótlás nincs. A Kontra külön kivétele: nulla tokenes sikeres ellenfél-kihívó helyett a bank 2 tokent ad a lap gazdájának. A korai kapitánykijelzés nem teljes felfedés, nem indít Felezőt.

Automatikus jutalomlapnál az engedett szerzési hatások működhetnek, de nincs új videó, eredménytipp vagy kihívás. A Turáni átok a teljes videóakció összes végleges nyertesével és új jutalomlapjával együtt legfeljebb egyszer terhel; egy külön automatikus gólkártya-vásárlás önálló esemény. Így az ilyen lap nem változtatja meg a Tipszmix körvégi feltételét vagy jutalmának összegét.

Extra akciók és passzolás

A rendes akció után annak eredeti akciózója kapja az első extra lehetőséget. Utána üléssorrendben jártok körbe. A szakasz akkor zárul le, ha az utolsó extra művelet után mindenki egymás után passzolt. Bármely új akció, vásárlás vagy kijátszott lap új teljes passzkört igényel; a korábban passzolók újra sorra kerülhetnek.

Extra videó után ugyanebben a sorrendben folytattok. Ha nincs pénzed videóra, de van ingyen kijátszható lapod vagy más szabályos lehetőséged, dönthetsz. Automatikus passz csak akkor történik, ha most nincs semmilyen szabályos lépésed.

Az árat előre ki kell tudnod fizetni. A várható jutalom még nem fedezet: 4 tokenből akkor sem vehetsz 5 tokenes videót, ha Lepattanóból később 1-et kapsz vissza.

Lehetőség	Ár
Új videó, teljes tippeléssel és kihívásokkal	5 token
Új gólkártya automatikusan helyes helyre, 1 pontért	10 token
Plusz fehér dátum egy ellenfél idővonalára	1., 2., 3.: 1-1; 4.: 2; 5.: 3 token
Csapatkapitány	2 token
Szerencsekártya	3 token; aktív Játékosügynökkel 2
Már birtokolt lap kijátszása	Általában 0; Öngól további 4 token

Idővonalanként legfeljebb 5 plusz dátum lehet. Az ár a célon jelenleg lévő jelölők számától függ. A Bíróküldés sem vihet oda hatodikat; egy ellenfélhez legfeljebb 2 jelölőt küldhet, kétfős játékban is. Az át nem helyezhető jelölők nálad maradnak.

Szerencsekártyák húzása és használata

Vásárláskor titkosan megnézed a pakli felső 2 lapját, egyet kézbe veszel, a másik visszakerül a legtetejére. Aktív Scouttal 3 lapból választasz egyet, a többi automatikusan a tetején marad. A többi lap sorrendje változatlan; visszarakási sorrendről nincs külön döntés.

Kevés lapnál a megmaradtakból választhatsz. Az utolsó egy lap is megvehető, üres pakliból viszont nem vásárolhatsz. Játék közben nincs újrakeverés. A megtekintés már a vállalt vásárlás része, elállással nem nézegethetsz új kínálatokat.

A kézlap nem aktiválódik magától. Saját időzítése szerint kell kijátszani, akár közvetlenül a vásárlás után, ha most szabályos. A többi játékos csak kézlapjaid számát látja. Az aktív lapok neve nyilvános, szabályuk kattintással vagy koppintással olvasható.

A lap lehet egyszeri, ideiglenes vagy tartós. Átvételkor a megmaradt idő és használati korlát nem indul újra. Átigazolás aktív lapot vagy kapitányt vesz át; Huligán titkos kézlapot ad a kézbe, nem aktiválja automatikusan.

A Csere és más kártyák hatásai

A Csere egy saját és egy ellenfél végleges, pontot érő lapját cseréli, beleegyezés nélkül. Referenciát, fehér dátumot vagy feltételes lapot nem cserélhetsz. A kártyák ismert dátummal, helyes helyre kerülnek; az alappontszám változatlan. A korábbi külön bónuszpont az eredeti gazdájánál marad.

- Csak a kijátszó saját aktív Újpesti, Divat és Nerencváros szerzési bónusza működhet. A partner nem kap új pozitív bónuszt.
- A kijátszó a kapott lap miatti passzív díjaktól erre a cserére mentes. A partner rendesen fizet, akár harmadik játékosnak. Későbbi MLSZ-díjra nincs mentesség.
- Csak a kijátszó saját Szövkapja és négy állításlapja adhat új tudástippet, még fel nem fedett válaszra. Másik gólkártyán korábban megismert azonos adat már nem tippelhető újra. Téves tudástipp miatti lapvesztést a mentesség nem véd.
- KO és Kupagyőztes egyik cserélt lapra sem használható. Nincs új eredménytipp, kihívás, kapitányi jogátvétel vagy Felező; a Csere nem változtatja meg a Tipszmix körvégi feltételét vagy jutalmának összegét.

A záró extraszakasz és az időzítések

Az utolsó rendes játékos után még extra akciók jönnek. A Tipszmixet először itt, a saját lehetőségednél aktiválhatod, ingyen; az aktiváláskor nincs kifizetés. A tartósan aktív lap minden teljes kör végén, az összes extra akció után fizet, ha az egész körben egyetlen telitalálatod sem volt. Az aktiválás előtti rendes és extra videók is számítanak; akár egy extra videó telitalálata is kizárja az adott kör jutalmát. A jutalom az induló játékosszámnak megfelelő 2/3/4/5 token, a videók száma nem növeli. A pénz a következő körben költhető, és nem nyitja újra az extraszakaszt.

Az MLSZ regisztrációs díj bejelentése a záró extraszakasz végén történhet. Utána még reagálhattok, és új teljes passzkör kell. Ha lesz következő rendes kör, annak elején az érintettek egyszerre fizetnek vagy kihagyják saját rendes videójukat. Tippelési, kihívási és extra jogaik megmaradnak.

Az Osztályozó akkor indítható, amikor te és a legalább 8 pontos, legalább 2 ponttal vezető játékos már befejeztétek rendes akciótokat. A többiekre nem kell várni. Azonnal dupláz; az aktuális kör maradéka nem fogyasztja a következő 1 teljes körét, két főnél 2 teljes körét.

A Kihagyott helyzet és az Eltiltás eltérően, a kijátszás normál sorrendi helyétől számítja körbejárásait. Az extra videók alatt is hatnak, de ezek nem fogyasztanak új körbejárást. A részleteket a lapok leírása mutatja.

Körvége és a győzelem

Teljes záró passzkör után jönnek a körvégi elszámolások, köztük az aktív Tipszmix és az esedékes Mumus. Az ebből kapott tokenek a következő rendes körben költhetők; nem nyitják újra az extraszakaszt. Ezután nézitek meg a győzelmi feltételt.

Egyedüli vezető legalább 10 ponttal nyer. Ha még nincs ilyen állás, a játék folytatódik. Legalább 10 pontos vezető holtversenynél a szobanyitáskor választott befejezés érvényes: hagyományos hosszabbításban mindenki tovább játszik teljes köröket; a rövidített változatban csak a vezető holtversenyesek mennek shootoutba.

Rövidített befejezés 30 másodperces shootouttal

A bennmaradt játékosok sorrendben új videót kapnak. Az első tényleges indítástól összesen 30 másodpercük van a nézésre és saját idővonalukon az elhelyezés beküldésére. A homokóra automatikusan indul. Rövid klipet újranézhetsz, hosszúba szabadon beletekerhetsz; megállítás és újranézés nem indít új időt. Határidőre hiányzó elhelyezés hiba.

Minden bennmaradt résztvevő kap egy próbát, és csak mindannyiuk után történik kiesés. Ha valaki sikeres, a hibázók kiesnek. Ha mindenki hibázott vagy mindenki sikeres, mindenki folytatja. Egyetlen bennmaradt játékos nyer; több résztvevővel új shootout-kör jön. Nincs kötelező ötperces lezárás.

A sikeresen elhelyezett lap végleg saját idővonaladra kerül, 1 alapponttal; a következő próbán új viszonyítási pont. A győztest azonban a bennmaradás dönti el.

Itt csak videó és saját elhelyezés van: nincs eredmény- vagy tudástipp, Bunda, kapitányi jogátvétel, kihívás, extra akció, token- vagy szerencsekártya-hatás. Felező, bónuszok és díjak sem futnak. A korábbi lapok, fehér dátumok és pontok megmaradnak; az aktív szerencselapok nem fogynak el ettől.

Csak saját idővonaladat látod. Az eredményjelző a következő elhelyezésig az utolsó lezárt akciókártya adatait mutatja, kudarc esetén is. Böngészőfrissítés nem ad új 30 másodpercet.

A képernyő és a játék tempója

Az alsó akciódobozban találod a most lehetséges lépéseidet. Ha döntésedre várunk, pulzál; a pulzálás kikapcsolható. Az eseménysáv az aktuális vagy legutóbbi akciót mutatja.

Az aktív kártyanévre kattintva vagy koppintva olvashatod a szabályt és az ideiglenes hatás hátralévő idejét. Telefonon a döntések koppintással is elvégezhetők. A rendes játék tempójához a homokórával adhattok udvarias jelzést; részleteit a mellette lévő információs jel útmutatójában találjátok.

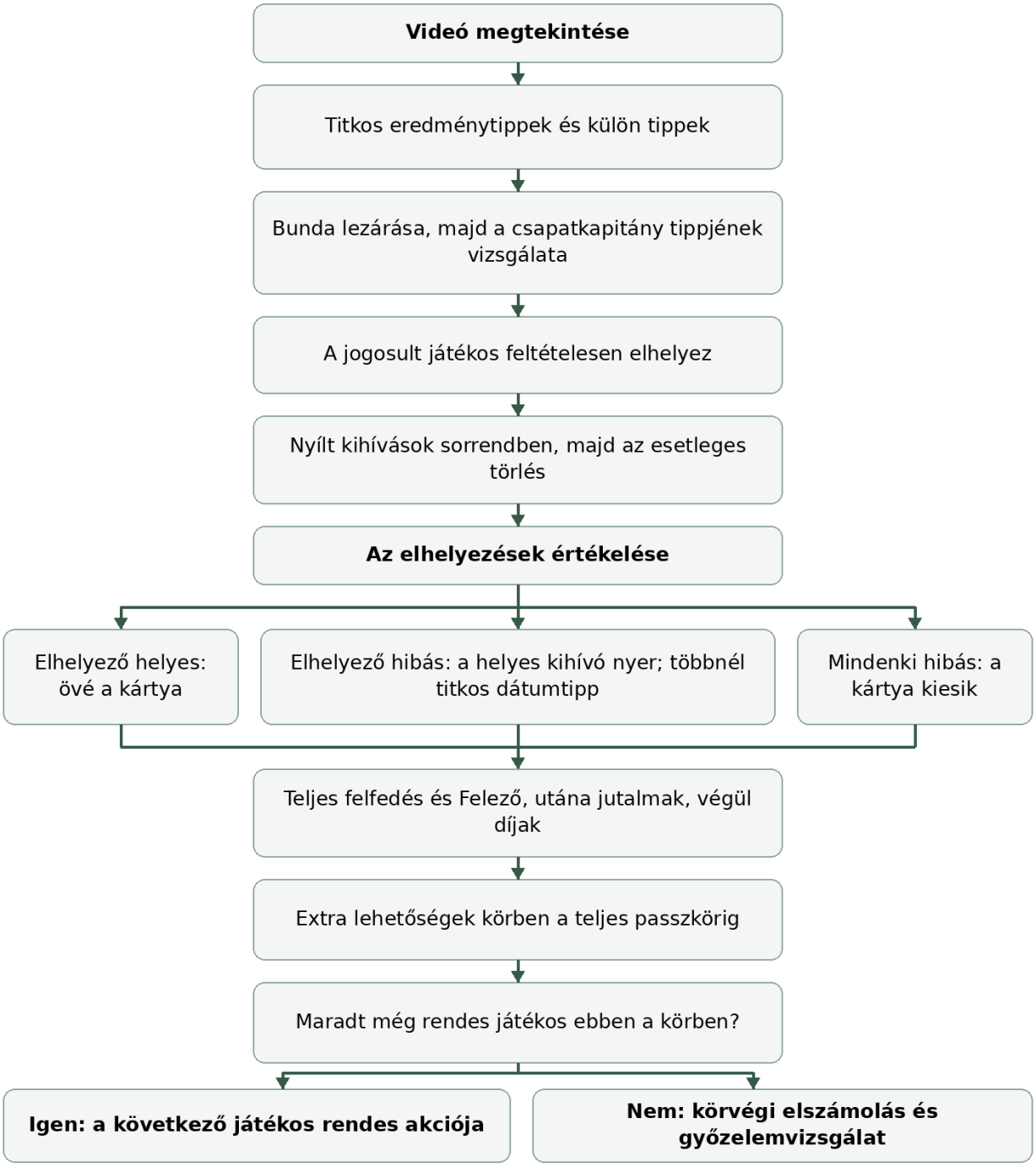
A parti szüneteltethető és folytatható. Az első tesztkiadásban a gólpakli elfogyása is megőrzött, folytatható állapotban megállítja a partit; nincs újrakeverés vagy teljesíthetetlen új húzásért fizetés.

Az első tesztkiadás három beállítása

- A 32 szerencsekártyatípusból egy-egy példány van a pakliban.
- Egy megnevezett csapatkapitány egyszerre egy játékoshoz tartozhat.
- Nem büntetőpárbajos meccsnél a pontatlan, de helyes döntetlen 2 token a helyes nulla gólkülönbségért.

Ezek az első tesztkiadás beállításai. A végleges kártyaarányokat és az egyensúlyt a próbák alapján rögzítjük.

Egy videóakció áttekintése



A videót közvetlenül a titkos tippek követik. A kártyák kivételeit a saját leírásuk tartalmazza.

A 32 szerencsekártya részletes szabályai

Minden szerencsekártya vételára 3 token, aktív Játékosügynökkel 2 token. Kijátszásuk általában ingyenes; az Öngól használatához további 4 token szükséges. Kézben tartott lap még nem aktív. Az egyszeri lapok a saját leírásukban megadott felhasználás után elfogynak; a tartós lap a leírt feltételek szerint újra hat.

Az időleges lapok hátralévő idejét és az egyszeri jogok állapotát a felület mutatja. A tulajdonosváltás ezeket nem indítja újra. Ha egy lapnak nincs szabályos célja, a megerősítetlen művelet nem fogyasztja el.

1. Újpesti mindig jövőre
2. Antifradista
3. Divat
4. Nerencváros
5. Szövkap
6. Öngól
7. MLSZ regisztrációs díj
8. Kupagyőztes
9. KO
10. Catenaccio
11. Góleső
12. Továbbjutunk
13. Kiestünk
14. Javuló koefficiens
15. Romló koefficiens
16. Bunda
17. Átigazolás
18. Csere
19. Osztályozó
20. Huligán
21. Mumus
22. Kontra
23. Lepattanó
24. Bíróküldés
25. Kihagyott helyzet
26. Eltiltás
27. Játékosügynök
28. Sportigazgató
29. Scout
30. Tipszmix
31. Turáni átok
32. Ingyen igazolás

1. Újpesti mindig jövőre

Mikor használhatod: A saját extraakciós lehetőségednél, két videó között.

Meddig hat: Egyszeri bónusz; teljesüléskor a lap elhasználódik.

A kijátszás után elsőként megszerzett, újpesti győzelmet bemutató gólkártyádért az 1 alapponton felül 1 külön bónuszpontot kapsz. Nem kell előtte újpesti vereségnek történnie; a tizenegyespárbajos győzelem is számít.

Normál vagy extra elhelyezés, sikeres kihívás, Öngól és a te Csere akciód is teljesítheti a feltételt. A feltételes vagy sikertelen elhelyezés még nem.

A már megszerzett bónuszpont nálad marad akkor is, ha a gólkártyát később elrabolják vagy elcseréled. A kártyával csak az 1 alappont kerül át. Csere esetén csak a cserét kijátszó játékos kapott lapjára jár új saját bónusz; a cserepartnernek ebből a cseréből nem jár.

2. Antifradista

Mikor használhatod: A saját extraakciós lehetőségednél, két videó között. A következő videóakciótól hat.

Meddig hat: A kijátszástól a parti végéig.

Minden ellenfeled, aki véglegesen Ferencváros-mérkőzést bemutató gólkártyát szerez, 2 tokent fizet a banknak. A mérkőzés eredménye és a gólszerző csapata nem számít. Rád a díj nem vonatkozik.

A végleges tulajdonos a tippjutalmak és más jóváírások után fizet. Ha csak 1 tokenje maradt, 1-et ad; ha nincs, nem fizet, és nem lesz tartozása. Ha senki nem szerezte meg a lapot, nincs díj.

Öngóllal történő megszerzésre is vonatkozhat. Csere esetén a kijátszó a kapott lap díjától mentes, a cserepartner a hozzá kerülő lap után rendesen fizet, akár egy harmadik játékos Antifradistája miatt.

3. Divat

Mikor használhatod: A saját extraakciós lehetőségednél, két videó között.

Meddig hat: A kijátszástól a parti végéig.

Minden újonnan és véglegesen megszerzett saját gólkártyád után 3 tokent kapsz a bankból, ha a mérkőzésen a valóban otthon játszó csapat legalább 3 gól különbséggel győzött. Például a 4-1 megfelel, a 3-1 nem.

Hazainak kizárólag a valóban saját hazai pályáján játszó csapat számít; a hivatalos pályaválasztói megjelölés vagy a csapatok felsorolási sorrendje ennél a kártyánál nem irányadó.

A normál, extra és kihívással szerzett lapokra, valamint az engedett automatikus szerzésekre is járhat jutalom; régi lapjaidra visszamenőleg nem. Csere esetén csak a cserét kijátszó játékos kapott lapjára jár új saját bónusz; a cserepartnernek ebből a cseréből nem jár.

4. Nerencváros

Mikor használhatod: A saját extraakciós lehetőségednél, két videó között.

Meddig hat: A kijátszástól a parti végéig.

Minden újonnan és véglegesen megszerzett saját, 2010. április 1. és 2026. április 12. között játszott Ferencváros-mérkőzéses gólkártyád után 5 tokent kapsz a bankból. Mindkét határnap számít; az eredmény, a helyszín és a gólszerző csapata nem feltétel.

Normál, extra és kihívásos szerzés, Öngól és a te Cseréd is jogosíthat. Korábban megszerzett lapra nincs utólagos jutalom. Csere esetén csak a cserét kijátszó játékos kapott lapjára jár új saját bónusz; a cserepartnernek ebből a cseréből nem jár.

Ha Antifradista is hat rád, előbb megkapod az 5 tokent, majd fizeted a legfeljebb 2 tokenes díjat. A Csere kijátszójaként az átvett lap passzív díjától mentes vagy.

5. Szövkap

Mikor használhatod: A saját extraakciós lehetőségednél, két videó között. Tipp: az eredménytippel együtt, titkosan.

Meddig hat: A kijátszástól a parti végéig.

Magyar válogatottas videónként egyszer, ingyen megtippelheted az adott csapat akkori szövetségi kapitányának nevét. Helyes válaszért 1 tokent kapsz a bankból. Hibás vagy kihagyott válaszért nincs jutalom, de a lap megmarad.

A nevet szabadon írd be, segítségként adott névlista nélkül. Csak a kis- és nagybetűk eltérése megengedett; más elírás vagy ékezethiba nem. Dokumentált helyettesítésnél a kinevezett kapitány és a mérkőzésen őt helyettesítő edző neve egyaránt helyes lehet. Olimpiai válogatottnál az olimpiai csapat kapitányát kell megnevezni.

A jutalom nem függ az eredménytippedtől vagy a gólkártya megszerzésétől; csak a teljes videóakció után derül ki. Csere kijátszójaként a kapott lap még nem felfedett kapitányadatára új tippet adhatsz. Már nyilvánossá vált válaszért nem jár új jutalom. Öngól és automatikus jutalomlap nem ad új Szövkap-tippet.

6. Öngól

Mikor használhatod: A saját extraakciós lehetőségednél, két videó között.

Meddig hat: Egyszeri; sikeres elrabláskor elhasználódik.

További 4 tokent fizetsz a banknak, és egy ellenfeled idővonaláról elveszel egy véglegesen elhelyezett, pontot érő öngólos gólkártyát. A lap ismert dátummal, automatikusan a helyes helyre kerül a saját idővonaladon. A 4 tokennel már a kijátszás előtt rendelkezned kell.

Az ellenfél 1 alappontot veszít, te 1-et kapsz. Az ellenfél korábbi újpesti bónuszpontja nála marad. Referenciakártya, fehér dátumjelölő és feltételes lap nem vehető el. Célpont vagy elég token nélkül a szerencsekártya megmarad.

Nincs új videó, tippelés vagy kihívás. Az alkalmazható szerzési hatások - például saját Újpesti, Divat, Nerencváros és mások passzív díjai - működhetnek. KO beváltható, de friss eredménytipp hiányában vissza nem kapható. Új tudástipp és Kontra-díj nem keletkezik. A Turáni átok sem indul újra: az Öngól már korábban megszerzett kártyát mozgat.

7. MLSZ regisztrációs díj

Mikor használhatod: A kör utolsó rendes játékosa utáni záró extraszakasz végén, a saját lehetőségednél, még a szakasz lezárása előtt.

Meddig hat: Egyszeri bejelentés; a következő teljes körre hat.

Bejelentés után a többiek még reagálhatnak extra akciókkal és lapokkal; új teljes passzkör szükséges a lezáráshoz. Ha a parti folytatódik, az új kör elején minden ellenfeled a banknak fizet: 2 játékosnál 3, 3 játékosnál 2, 4-5 játékosnál 1 tokent. Te nem fizetsz.

Aki nem akar vagy nem tud fizetni, az adott körben csak a normál videóakcióját hagyja ki. Mások videóinál továbbra is tippelhet és kihívhat, továbbá extra akciókat is használhat. Nincs részfizetés vagy tartozás.

Mindenki egyszerre, az új kör elején fennálló készletéből rendezi a díjat; eközben már nincs új extra reakció. Bejelentéskor még nem kell fizetni. A Csere mentessége erre nem vonatkozik. Ha a parti a kör végén véget ér, nem következik új díjfizetés.

8. Kupagyőztes

Mikor használhatod: Saját vagy más játékos normál/extra videójának titkos tippelési szakaszában, a Bunda és a kapitány értékelése előtt.

Meddig hat: Egy próbálkozás; helyes és hibás beküldés után is elhasználódik.

Ha szerinted a videó Magyar Kupa- vagy MNK-döntőt mutat, nevezd meg titkosan a kupát végül elnyerő csapatot. A döntő felismerése és a győztes csapat egyaránt legyen helyes. A csapat nevét szabadon kell beírni.

Helyes tippért 1 pontot kapsz: a pakliból új gólkártya kerül automatikusan, helyes dátummal az idővonaladra. Nem az éppen játszott videó kártyáját kapod. A jutalom akkor is jár, ha az aktuális lapot végül senki sem szerezte meg; kiértékelés csak a teljes videóakció után történik.

Kétmeccses döntő mindkét mérkőzése számít; a végső győztest az összesítés és a büntetők alapján kell megadni. Az 1977. június 18-i Diósgyőr-Vasas, a körmérkőzéses döntő utolsó, kupagyőztest eldöntő meccse is megfelelő. Semleges pálya nem kizáró ok, nemzetközi kupadöntő viszont nem megfelelő.

Ha nem használod a lapot, megmarad. Csere közben nem használható. Az új jutalomlapra szerzési hatások működhetnek, de nincs új videó-, eredmény- vagy tudástipp, és Lepattanó-jutalom sem.

9. KO

Mikor használhatod: A saját extraakciós lehetőségednél, két videó között. Beváltás: megfelelő kártyaszerzés teljes lezárása után.

Meddig hat: Beváltáskor elhasználódik; egyszer visszakapható, így legfeljebb kétszer fizet.

Ha bárki végleg megszerez egy olyan új gólkártyát, amelynek mérkőzésén legalább 4 gól különbséggel győzött valamelyik csapat, a KO-t a gólkülönbséggel azonos számú banki tokenre válthatod. A hosszabbítás góljai számítanak, a tizenegyespárbaj találatai nem. Várhatsz egy későbbi alkalomra is; ha senki nem szerzett lapot, nincs beváltás.

Az első beváltáskor egyszer visszakapod és aktív marad a KO, ha az aktuális videóra előre leadott saját eredménytipped telitalálat volt. Büntetőpárbajnál ehhez a mérkőzés és a párbaj pontos számszerű eredménye együtt kell. Második beváltás után mindig elfogy. Ugyanaz a szerzés nem fizet kétszer.

Öngóllal megszerzett lap vagy automatikus jutalomlap is adhat beváltási alkalmat, de új videótipp nélkül nincs visszakapás. Csere egyik lapjára sem használható. Tulajdonosváltással a már felhasznált visszakapási jog nem újul meg.

10. Catenaccio

Mikor használhatod: A saját extraakciós lehetőségednél, két videó között.

Meddig hat: A kijátszástól a parti végéig.

Minden ellenfeled, aki olyan új gólkártyát szerez, amelynek mérkőzésén összesen 3-nál kevesebb gól esett, 1 tokent fizet közvetlenül neked. A 2-0 és az 1-1 megfelel, a 2-1 nem. Hosszabbítás számít, tizenegyespárbaj nem.

Normál, extra, kihívásos, Öngóllal történő és automatikus jutalomlap-szerzés is számít. A végleges tulajdonos a jóváírások után fizet. Saját szerzésedkor nincs fizetés. Nulla tokennél nincs átadás, tartozás vagy banki pótlás.

Csere esetén a kijátszó a kapott lap díjától mentes; a partner rendesen fizet a Catenaccio gazdájának, aki harmadik játékos is lehet. A Catenaccio és a Góleső ugyanarra a lapra nem hat együtt.

11. Góleső

Mikor használhatod: A saját extraakciós lehetőségednél, két videó között.

Meddig hat: A kijátszástól a parti végéig.

Minden ellenfeled, aki olyan új gólkártyát szerez, amelynek mérkőzésén összesen legalább 6 gól esett, 1 tokent fizet közvetlenül neked. A 3-3, 4-2 és 6-0 megfelel, az 5-0 nem. Hosszabbítás számít, a tizenegyespárbaj találatai nem.

Normál, extra, kihívásos, Öngóllal történő és automatikus jutalomlap-szerzés is számít. Saját szerzésedkor nincs fizetés. A jóváírások után fizetnek; nulla tokennél nincs átadás, tartozás vagy banki pótlás.

Csere esetén a kijátszó mentes, a partner rendesen fizet a Góleső gazdájának, akár egy harmadik játékosnak. Catenaccióval ugyanazon lapra nem működik együtt; KO-val igen, a beváltott KO jutalma a díjak előtt érkezik.

12. Továbbjutunk

Mikor használhatod: A saját extraakciós lehetőségednél, két videó között. Az állítás a későbbi videók eredménytippelésével együtt, titkosan adható le.

Meddig hat: A kijátszástól az első téves állításig; helyes vagy kihagyott tippnél megmarad.

A magyar válogatott VB-, EB- vagy olimpiai szereplésének, illetve selejtezőjének adott csoportjából vagy párharcából való továbbjutását vagy a megnyert döntőt állítod. A teljes adott szakasz eredménye számít, nem csupán a videón látható mérkőzésé. Egy későbbi szakasz kiesése nem írja át a korábbi továbbjutást. Egy elveszített mérkőzés is megfelelhet, ha az adott párharc vagy csoport összességében továbbjutást hozott.

Az állítás ingyenes és opcionális. Helyes válaszért 2-3 játékosnál 2, 4-5 játékosnál 1 tokent kapsz a banktól. Téves állításkor a szerencsekártya elvész, külön tokenbüntetés nélkül. Kihagyáskor nincs jutalom vagy lapvesztés. A teljes videóakció után akkor is értékeljük, ha senki nem szerzett gólkártyát; eredménytippet sem kötelező mellé leadnod.

Ha a Kiestünk is aktív nálad, ugyanarra a videóra csak az egyik lap állítását adhatod le; mindkettőt kihagyhatod. Csere kijátszójaként saját aktív lapoddal a kapott kártya még nem felfedett válaszadatára új állítást tehetsz, az eredeti jutalommal és hibánál lapvesztéssel. Öngól és automatikus jutalomlap nem ad új állítást.

13. Kiestünk

Mikor használhatod: A saját extraakciós lehetőségednél, két videó között. Az állítás a későbbi videók eredménytippelésével együtt, titkosan adható le.

Meddig hat: A kijátszástól az első téves állításig; helyes vagy kihagyott tippnél megmarad.

A magyar válogatott VB-, EB- vagy olimpiai szereplésének, illetve selejtezőjének adott csoportjából vagy párharcából való kiesését vagy az elveszített döntőt állítod. A teljes adott szakasz eredménye számít, nem csupán a videón látható mérkőzésé. Egy későbbi szakasz kiesése nem írja át a korábbi továbbjutást. A Magyarország-El Salvador 10-1 is megfelelő, mert abból a csoportból kiestünk. Barátságos mérkőzés nem megfelelő.

Az állítás ingyenes és opcionális. Helyes válaszért 2-3 játékosnál 2, 4-5 játékosnál 1 tokent kapsz a banktól. Téves állításkor a szerencsekártya elvész, külön tokenbüntetés nélkül. Kihagyáskor nincs jutalom vagy lapvesztés. A teljes videóakció után akkor is értékeljük, ha senki nem szerzett gólkártyát; eredménytippet sem kötelező mellé leadnod.

Ha a Továbbjutunk is aktív nálad, ugyanarra a videóra csak az egyik lap állítását adhatod le; mindkettőt kihagyhatod. Csere kijátszójaként saját aktív lapoddal a kapott kártya még nem felfedett válaszadatára új állítást tehetsz, az eredeti jutalommal és hibánál lapvesztéssel. Öngól és automatikus jutalomlap nem ad új állítást.

14. Javuló koefficiens

Mikor használhatod: A saját extraakciós lehetőségednél, két videó között. Az állítás a későbbi videók eredménytippelésével együtt, titkosan adható le.

Meddig hat: A kijátszástól az első téves állításig; helyes vagy kihagyott tippnél megmarad.

Magyar klub nemzetközi kupájának adott párharcából vagy csoportjából való továbbjutását vagy a megnyert döntőt állítod. A selejtező is számít; válogatott és hazai kupa nem. A teljes adott szakasz eredménye számít, nem csupán a videón látható mérkőzésé. Egy későbbi szakasz kiesése nem írja át a korábbi továbbjutást. A Željezničar-Videoton 2-1 is megfelelő lehet a teljes párharcban elért továbbjutás miatt.

Az állítás ingyenes és opcionális. Helyes válaszért 2-3 játékosnál 2, 4-5 játékosnál 1 tokent kapsz a banktól. Téves állításkor a szerencsekártya elvész, külön tokenbüntetés nélkül. Kihagyáskor nincs jutalom vagy lapvesztés. A teljes videóakció után akkor is értékeljük, ha senki nem szerzett gólkártyát; eredménytippet sem kötelező mellé leadnod.

Ha a Romló koefficiens is aktív nálad, ugyanarra a videóra csak az egyik lap állítását adhatod le; mindkettőt kihagyhatod. Csere kijátszójaként saját aktív lapoddal a kapott kártya még nem felfedett válaszadatára új állítást tehetsz, az eredeti jutalommal és hibánál lapvesztéssel. Öngól és automatikus jutalomlap nem ad új állítást.

15. Romló koefficiens

Mikor használhatod: A saját extraakciós lehetőségednél, két videó között. Az állítás a későbbi videók eredménytippelésével együtt, titkosan adható le.

Meddig hat: A kijátszástól az első téves állításig; helyes vagy kihagyott tippnél megmarad.

Magyar klub nemzetközi kupájának adott párharcából vagy csoportjából való kiesését vagy az elveszített döntőt állítod. A selejtező is számít; válogatott és hazai kupa nem. A teljes adott szakasz eredménye számít, nem csupán a videón látható mérkőzésé. Egy későbbi szakasz kiesése nem írja át a korábbi továbbjutást. A Real Madrid-Videoton 0-1 is megfelelő az elveszített döntő miatt.

Az állítás ingyenes és opcionális. Helyes válaszért 2-3 játékosnál 2, 4-5 játékosnál 1 tokent kapsz a banktól. Téves állításkor a szerencsekártya elvész, külön tokenbüntetés nélkül. Kihagyáskor nincs jutalom vagy lapvesztés. A teljes videóakció után akkor is értékeljük, ha senki nem szerzett gólkártyát; eredménytippet sem kötelező mellé leadnod.

Ha a Javuló koefficiens is aktív nálad, ugyanarra a videóra csak az egyik lap állítását adhatod le; mindkettőt kihagyhatod. Csere kijátszójaként saját aktív lapoddal a kapott kártya még nem felfedett válaszadatára új állítást tehetsz, az eredeti jutalommal és hibánál lapvesztéssel. Öngól és automatikus jutalomlap nem ad új állítást.

16. Bunda

Mikor használhatod: Csak a saját normál vagy extra videód titkos tippjeinek lezárása után, az idővonali elhelyezés és a kapitány értékelése előtt.

Meddig hat: Sikeres eladáskor elhasználódik; elutasítás vagy ajánlat nélkül megmarad.

Az aktuális, még el nem helyezett gólkártya elhelyezési jogát bocsátod árverésre. A többiek üléssorrendben, egész tokenekkel licitálnak. Első ajánlat legalább 1 token; minden új ajánlat magasabb az addigi legjobbnál. Ajánlat nem vonható vissza, a korábban passzoló később visszaszállhat. Akinek nincs elég tokenje emelni, automatikusan passzol; az aktuális vezetőnek nem kell önmagára licitálnia.

Minden emelés után a többiek újra lehetőséget kapnak. Ha új emelés nélkül minden más vevőjelölt passzolt, a licit lezárul; két főnél egy ajánlat után az eladó dönthet. Csak a licit győztesének, a legmagasabb áron adhatod el a jogot; ezt elfogadhatod vagy elutasíthatod.

Elfogadáskor a vevő a végső összeget neked fizeti, a bank további 4 tokent ad neked, a Bunda elfogy. A vevő saját idővonalán próbál elhelyezni, normál kihívásokkal. Jogosult Csapatkapitány azonban átveheti tőle az elhelyezést: az üzlet pénze és a lap elhasználása akkor is megmarad. Hibás elhelyezésért sem jár vissza a vételár.

Elutasítás vagy ajánlat nélkül nincs pénzmozgás, és megmarad az eredeti elhelyezési jog. Videónként legfeljebb egy árverés lehet. A tippek nem módosíthatók, a még ki nem fizetett tippjutalom nem licitfedezet. Már megszerzett lapra vagy Csere közben nem használható.

17. Átigazolás

Mikor használhatod: A saját extraakciós lehetőségednél, két videó között.

Meddig hat: Egyszeri; sikeres átvételkor elhasználódik.

Átveheted egy választott ellenfeled egyetlen, nyilvánosan aktív szerencsekártyáját vagy csapatkapitányát. Titkos kézlap, elhasznált lap és gólkártya nem célpont. Érvényes célpont nélkül a lap megmarad.

Az átvett lap aktív marad, de nem kezdődik elölről: hátralévő ideje, már felhasznált lehetőségei és korábbi aktiválási sorrendje megmarad. Korábbi pontjai és tokenjei az eredeti játékosnál maradnak; a további hatás az új gazdánál működik. A KO elhasznált visszakapása nem újul meg.

Ha kapitányt veszel át, saját régi kapitányodat el kell engedned, visszatérítés nélkül; egyszerre csak egy lehet. A kapitányát elveszítő játékos később 2 tokenért újat választhat.

Az aktív Ingyen igazolás a felhasznált és hátralévő hibázási lehetőségekkel együtt kerül át; két korábbi hibánál az új gazdának már csak egy hibázási lehetősége marad. Az átvétel nem nullázza a számlálót.

18. Csere

Mikor használhatod: A saját extraakciós lehetőségednél, két videó között.

Meddig hat: Egyszeri; sikeres cserénél elhasználódik.

Egy saját, végleges, pontot érő gólkártyádat egy ellenfél ilyen kártyájára cserélheted az ő beleegyezése nélkül. Mindkettő ismert dátummal, automatikusan helyes helyre kerül az új idővonalán. Referencia, fehér dátumjelölő és feltételes lap nem cserélhető. Érvényes pár nélkül a Csere megmarad.

Mindketten egy alappontos lapot adtok és kaptok, ezért az alappontszám nem változik. Régi külön újpesti bónuszpontjait mindenki megtartja. Nincs új videó, eredménytipp, kihívás vagy dátumos szétlövés.

A hozzád kerülő lapra saját aktív Nerencvárosod 5, Divatod 3 tokent adhat; még felhasználatlan Újpesti lapod 1 új bónuszpontot adhat, majd elfogy. A cserepartner ebből a cseréből nem kap új pozitív szerzési bónuszt.

Te erre a cserére mentes vagy a kapott lap megszerzése miatt esedékes passzív díjaktól. A cserepartner rendesen fizeti a hozzá kerülő lap Antifradista-, Catenaccio- vagy Góleső-díját, saját mentességeivel. Antifradista: legfeljebb 2 token a banknak. Catenaccio/Góleső: 1 token az aktív lap gazdájának, akár harmadik játékosnak. Tokenhiánynál a lapok rendes szabályai érvényesek; nincs tartozás vagy banki pótlás.

Csak te adhatsz új tudástippet a kapott lapra saját aktív Szövkap, Továbbjutunk, Kiestünk, Javuló vagy Romló koefficiens lapoddal, ha a megfelelő válaszadatot a játék még nem fedte fel. A korábban másik gólkártyán már megismert azonos adat sem jutalmazható újra. Az eredeti jutalom és hibakövetkezmény megmarad; a Csere a téves állítás miatti lapvesztéstől nem véd. Az ellentétes lappárokból csak egy állítás adható. A partnernek nincs új tudástippje ebből a cseréből.

KO és Kupagyőztes egyik cserélt lapra sem használható: nem fizetnek és nem fogynak el. Csapatkapitány nem vehet át jogot. Bunda, Öngól, Átigazolás és Huligán nem aktiválódik magától a cserével. Felező nem indul újra. A Turáni átok Csere miatt egyik játékostól sem von le: már megszerzett lapok mozognak. A későbbi MLSZ-díj alól a Csere nem mentesít.

Osztályozó nem duplázza a Csere jutalmait, és nincs új alap eredménytipp a Mumushoz vagy videó a Tipszmixhez. Előbb járnak a jogosult szerzési és tudástipp-jutalmak, utána következnek a díjak a korábbi aktiválási sorrendben.

19. Osztályozó

Mikor használhatod: Soron kívül indítható, amint a pontfeltételek és a két érintett játékos köregyenlősége teljesül.

Meddig hat: Az aktuális kör maradéka, majd 2 főnél még 2, 3-5 főnél még 1 teljes kör.

A vezetőnek legalább 8 pontja, neked pedig legalább 2 ponttal kevesebbed legyen. Neked és az összehasonlított vezetőnek az adott körben már le kell zárnia a rendes akcióját; a többi játékosra nem kell várni.

Aktiválásától azonnal duplázza a normál és extra videók alap eredménytipp-jutalmaidat: 1/2/3/4 helyett 2/4/6/8 tokent kapsz. A nulla jutalom nulla marad. Az aktiválási kör maradéka nem fogyasztja a további teljes köröket; régi jutalmakat nem dupláz visszamenőleg.

Más szerencsekártyák jutalmát, külön tudástippeket, pontot, árat vagy díjat nem módosít; Csere közben sem. A Mumus az eredeti, duplázás előtti alapjutalmakat számolja. A megadott idő végén a lap elhasználódik.

20. Huligán

Mikor használhatod: A saját extraakciós lehetőségednél, két videó között.

Meddig hat: Egyszeri; sikeres lopáskor elhasználódik.

Válassz egy ellenfelet, akinek van titkos, kézben tartott, nem aktív és nem elhasznált szerencsekártyája. Véletlenszerűen, egyenlő eséllyel kapsz egyet: egyikőtök sem választhatja ki a konkrét lapot, és előre nem nézhetsz bele a kezébe.

Az elvett lap a kezedbe kerül, nem aktiválódik automatikusan. Saját időzítése szerint később kijátszhatod, akár ugyanabban az extraszakaszban, amikor újra sorra kerülsz. Korábbi használati korlátjai megmaradnak. Érvényes célpont nélkül a Huligán megmarad.

Aktív lap, csapatkapitány és gólkártya nem vehető el. Aktív lap átvételére az Átigazolás szolgál. A többi játékos nem látja az elvett lap nevét. A Huligán elhasználása és az új lap miatt a te kézméreted összességében változatlan, az ellenfélé eggyel csökken. Nem paklihúzás, ezért Scout nem bővíti a választást.

21. Mumus

Mikor használhatod: A saját extraakciós lehetőségednél, két videó között.

Meddig hat: A következő teljes kör végétől minden teljes kör végén, a parti végéig.

A normál és extra videók alap eredménytippjeivel a körben szerzett tokenjutalmakat hasonlítjuk össze minden játékosnál, nálad is. Minden ellenfél, aki a pozitív legmagasabb összegen áll, 1 tokent fizet közvetlenül neked. Holtversenyben mindegyikük fizet, ha van tokenje.

Ha egyedül te vagy az első, nincs bevételed; a második helyezett nem fizet helyette. Magadnak nem fizetsz. Ha mindenki 0 alapjutalmat kapott, nincs fizetés. Nulla tokenes fizetőnek nincs tartozása, és a bank sem pótol.

A megkeresett alapjutalmak összege számít, nem a megmaradt készlet: vásárlások, Felező és más levonások nem csökkentik, külön tudástipp- és kártyajutalmak nem növelik. Osztályozóval duplázott jutalom itt az eredeti 1/2/3/4 értéken számít. A kör teljes extraszakasza után jár a pénz, csak a következő körben költhető; aktiválásod aktuális töredékköre kimarad.

22. Kontra

Mikor használhatod: A saját extraakciós lehetőségednél, két videó között.

Meddig hat: A kijátszástól a parti végéig.

Minden ellenfeled, aki idővonal-kihívással végleg gólt és pontot rabol, 1 tokent fizet közvetlenül neked. Több végleges nyertesnél mindegyikkel külön elszámolunk. Ha a díj rendezésekor nincs tokenje, helyette a bank 2 tokent ad neked; a kihívó nem adósodik el és nem veszti el pontját.

Saját sikeres kihívásod után nincs önfizetés vagy banki jutalom. A dátumos szétlövésben alulmaradó és a törölt kihívó nem fizet. Az akciózó pusztán hibás elhelyezése miatt nem fizet.

A teljes akció után, a jóváírások és az előbb aktivált passzív díjak figyelembevételével számolunk. A Kontra nem emeli a kihívás előre szükséges belépési árát. Öngól, Csere, Bunda, Átigazolás, Huligán és automatikus jutalomlap önmagában nem idővonal-kihívás.

Az Ingyen igazolás csak a kihívás belépődíját engedi el. A Kontra utólagos díja ingyenes belépés után is a fenti szabály szerint jár.

23. Lepattanó

Mikor használhatod: A saját extraakciós lehetőségednél, két videó között.

Meddig hat: A kijátszástól a parti végéig.

Minden saját vagy más játékos által megvásárolt 5 tokenes extra videó és 10 tokenes automatikus gólkártya után 1 tokent kapsz a bankból. Az extra videó teljes kudarca is számít. Vásárlásonként egyszer jár, akárhány végleges kihívásnyertes lett.

A jutalom az akció teljes lezárásakor, a passzív díjak előtt érkezik. Az 5 vagy 10 tokenes teljes vételárnak előre meg kell lennie; a várható 1 token nem fedezet.

Normál húzás, referencia, ingyenes jutalomlap, szerencsekártya-vásárlás, Dátum, Csere, Öngól, Átigazolás és Huligán nem jogosít. Egy Bunda-eladás sem új ilyen vásárlás: a már megvett extra videó egyszer számít, normál videó eladása pedig nem lesz Lepattanó-alkalom.

24. Bíróküldés

Mikor használhatod: A saját extraakciós lehetőségednél, két videó között.

Meddig hat: Egyszeri; sikeres áthelyezéskor elhasználódik.

Saját idővonalad fehér, pontot nem érő Dátum-jelölőit ellenfeleid idővonalára helyezheted át. Egy ellenfélhez e kijátszásból legfeljebb 2 jelölőt küldhetsz, kétfős játékban is. Minden célidővonalon összesen legfeljebb 5 plusz dátumjelölő lehet.

Te választod ki a dátumokat és a céljátékosokat. Változatlan dátummal, automatikusan helyes helyre kerülnek; pontot nem adnak. Ami a korlátok miatt nem vihető át, nálad marad. Ha a célon már 4 jelölő van, még 1-et fogadhat; 5-nél semmit.

Gólkártya, referencia és feltételes lap nem mozgatható, fehér referencia sem számít Dátum-jelölőnek. Áthelyezhető jelölő nélkül a lap megmarad. Jelölőt nem másolsz, és a mozgatás nem vált ki gólkártyaszerzési bónuszt vagy díjat.

25. Kihagyott helyzet

Mikor használhatod: A saját extraakciós lehetőségednél, két videó között. Törlés: az összes kihívás elhelyezése után, felfedés és dátumos szétlövés előtt.

Meddig hat: 2 főnél 2, 3-5 főnél 1 normál üléssorrendi körbejárás a kijátszás helyétől.

Amíg aktív, a te kihívásod 1, minden más játékosé 2 token a banknak. Ez a rendes belépési ár: ellenfél 1 tokennel nem hívhat ki, kivéve aktív Ingyen igazolással, amely a teljes, 2 tokenre emelt belépődíjat is 0-ra csökkenti. Az időszakban összesen egyszer törölheted egy másik játékos elhelyezett kihívását, saját vagy más játékos videóján; a döntéskor nem tudhatod előre, melyik helyes.

A törölt kihívó a teljes befizetett díjat visszakapja (ingyenes kihívásnál 0 tokent), de ugyanazon videón nem hívhat ki újra és a dátumos szétlövésben sem vehet részt. A többiek kihívása marad. Ha most nem törölsz, a jog megmarad; a törlés után a drágítás tovább él a lejáratig.

A lejáratot a normál sorrendhez kötjük, az utolsó érintett normál hely extraszakaszának végéig. Extra videókra is hat, de nem fogyasztanak új körbejárást; szabályosan kihagyott normál hely előreléptei a sorrendet. Lejáratkor a lap és a megmaradt törlési jog is elfogy.

Törölt kihívás után nincs Kontra-díj, és az Eltiltás korai feloldásába sem számít. Ha ugyanazon videón más megmaradt kihívás van, az az Eltiltás szempontjából számíthat.

A törölt kihívás nem fogyasztja az Ingyen igazolás hibázási keretét. Nulla befizetésből nem jár pozitív visszatérítés.

26. Eltiltás

Mikor használhatod: A saját extraakciós lehetőségednél, két videó között. Aktiváláskor egy ellenfelet választasz.

Meddig hat: 2 főnél 2, 3-5 főnél 1 normál üléssorrendi körbejárás; korábban is feloldódhat.

A megnevezett ellenfél nem indíthat idővonal-kihívást, ezért abból dátumos szétlövésbe sem kerülhet. Nem fizet kihívási díjat, és külön passzolnia sem kell. Minden más szabályos lehetősége megmarad: tippek, saját elhelyezés, vásárlás, lapkijátszás és extra akciók.

Az időt a Kihagyott helyzethez hasonlóan a kijátszás normál sorrendi helyétől számítjuk, az utolsó érintett hely extraszakaszának végéig. Extra videókra is érvényesek a korlátozások, de ezek nem rövidítik az időt; kihagyott normál hely előrelépteti a sorrendet.

Korábban feloldódik, ha a kijátszás óta két különböző akciózó játékos videója kapott megmaradt kihívást. Az akciózók száma számít, nem a kihívásoké vagy kihívóké; ugyanazon akciózó több videója csak egyszer. A Kihagyott helyzettel törölt kihívás nem számít, a megmaradt helyes és helytelen igen.

A második ilyen videó teljes lezárásakor szűnik meg; az eltiltott csak a következő videón hívhat ki újra. Kétfős játékban ez a korai feloldás nem teljesülhet, ott a két körbejárásos idő érvényes. Lejárat vagy feloldás után a lap elhasználódik.

Az Ingyen igazolás az Eltiltás alól nem ad felmentést: az eltiltott játékos akkor sem hívhat ki, ha a belépődíja egyébként 0 lenne.

27. Játékosügynök

Mikor használhatod: A saját extraakciós lehetőségednél, két videó között.

Meddig hat: A kijátszástól a parti végéig.

Amíg aktív nálad, minden későbbi szerencsekártya-vásárlásod 3 helyett 2 tokenbe kerül. A 2 tokent előre fizeted; más akciók ára és más játékosok vásárlása nem változik.

Saját korábbi megvásárlására nincs utólagos kedvezmény. A közös lapválasztás ugyanaz marad; aktív Scouttal 3 felső lapból választhatsz egyet, 2 tokenért.

Átigazolás után az új gazda további vásárlásai olcsóbbak, a korábbi gazdáéi már nem. Régi vásárlást vagy választást nem nyitunk újra.

28. Sportigazgató

Mikor használhatod: A saját extraakciós lehetőségednél, két videó között.

Meddig hat: Egyszeri, azonnali jutalom; utána elhasználódik.

Kijátszásakor az összes játékos már aktív szerencsekártyái után laponként 1 tokent kapsz a bankból, saját lapjaidat is beleértve. A Sportigazgató önmagát nem számolja; több hatású lap is csak egyszer ér 1 tokent.

Titkos kézlap, elhasznált és lejárt lap, gólkártya, referencia, fehér dátum és a külön Csapatkapitány-akció nem számít. Később aktivált vagy lejárt lap nem változtatja meg a már kifizetett összeget.

A pénzt még ugyanabban az extraszakaszban elköltheted, amikor üléssorrendben újra sorra kerülsz. Osztályozó nem duplázza, Mumus nem számolja alap tippjutalomként.

29. Scout

Mikor használhatod: A saját extraakciós lehetőségednél, két videó között.

Meddig hat: A kijátszástól a parti végéig.

Későbbi szerencsekártya-húzásaidnál a pakli felső 2 helyett 3 lapját nézheted meg titkosan. Egyet választasz kézbe, a másik kettő automatikusan visszakerül a pakli tetejére; külön sorrendválasztás nincs. A többi lap sorrendje változatlan.

Kevesebb mint 3 lapnál a megmaradtakból választasz; egy lap is vehető, üres pakliból nem. A paklit nem keverjük újra. A Scout saját megszerzésénél még a szokásos kétlapos választás érvényes.

Játékosügynökkel együtt 3 lapból választhatsz egyet 2 tokenért. Átigazoláskor a későbbi háromlapos választás joga az új gazdáé; régi húzás nem ismétlődik. Huligán, Átigazolás és meglévő lap visszakapása nem paklihúzás, ezért a Scout nem hat rájuk.

30. Tipszmix

Mikor használhatod: A kör utolsó rendes akciójának lezárása utáni záró extraszakaszban, a saját lehetőségednél. Az első aktiválás ingyenes, és ekkor még nem kapsz tokent.

Meddig hat: Tartós; a kijátszástól a parti végéig aktív, minden teljes kör végén legfeljebb egyszer fizet.

Kijátszása után minden kör végén kapsz annyi tokent, ahányan játszotok, amikor egy meccs pontos végeredményét sem találtad el.

A kifizetés automatikusan a teljes kör végén, az összes rendes és extra akció lezárása után történik, a bankból. Az egész kör minden rendes és megvásárolt extra videóján adott eredménytippedet figyelembe vesszük, az aktiválás előttieket is. Ha legalább egy telitalálatod volt, abban a körben 0 token jár; a lap továbbra is aktív marad.

A jutalom a parti indulásakor rögzített játékosszámával egyezik meg: 2/3/4/5 fős partiban 2/3/4/5 token.

A videók száma nem növeli a jutalmat, az extra videóké sem. Egy extra videó telitalálata ugyanúgy kizárja az adott kör jutalmát. Rendes meccsnél telitalálat a pontos végeredmény; büntetőpárbajnál a mérkőzés és a párbaj pontos számszerű eredménye együtt. Részleges jutalom, a helyes párbajgyőztes önmagában és a be nem küldött eredménytipp nem telitalálat.

A körvégi jóváírás nem nyitja újra az extraszakaszt; a kapott tokeneket a következő körben költheted el. Csere és automatikus jutalomlap nem hoz új eredménytippet. Osztályozó nem duplázza a Tipszmix jutalmát, Mumus nem számolja alap tippjutalomként. A 30 másodperces videós shootoutban a lap nem fizet.

31. Turáni átok

Mikor használhatod: A saját extraakciós lehetőségednél, két videóakció között, ingyen. A vételár 3 token, aktív Játékosügynökkel 2 token.

Meddig hat: A kijátszás utáni következő új kártyaszerzéstől a parti végéig; tartósan aktív marad.

Amikor valaki véglegesen megszerez egy magyar válogatott-vereséget bemutató új, pontot érő gólkártyát, minden ellenfeled a banknak fizet: 2-3 játékosnál fejenként 2, 4-5 játékosnál fejenként 1 tokent. A parti indításakor rögzített játékosszám számít. Te, a lap aktuális tulajdonosa, akkor sem fizetsz, ha te kapod a gólkártyát.

Minden fizető legfeljebb az elszámoláskor meglévő tokenjeit adja: 1 tokenből legfeljebb 1-et, nullából semmit. Tartozás és banki pótlás nincs. Előbb járnak a tipp-, tudás- és szerzési jutalmak, utána következnek a passzív díjak az eredeti aktiválási sorrendben, mindig az akkor megmaradt készletből.

Normál és extra videó, sikeres kihívás, új automatikus vásárlás és új jutalomlap is jogosíthat. Egy teljes videóakció - minden végleges nyertesével és új jutalomlapjával együtt - legfeljebb egyszer vált ki levonást. Az önálló, 10 tokenes automatikus gólkártya-vásárlás külön esemény. Új, végleges, pontot érő kártyaszerzés nélkül nincs levonás.

A magyar válogatott mérkőzésének végleges kimenetele számít, hosszabbítással és az esetleges büntetőpárbajjal együtt. A párharcból való kiesés önmagában nem mérkőzésvereség. A gólszerző csapata nem feltétel.

Csere, Öngól és már korábban megszerzett kártyák mozgatása nem váltja ki; referencia, fehér dátumjelölő és feltételes elhelyezés sem. A végső, 30 másodperces videós shootout alatt nem működik.

Átigazoláskor a lap aktív állapota és eredeti aktiválási sorrendje megmarad; minden további eseménynél az új tulajdonos mentes. A már lezárt elszámolás nem ismétlődik meg oldalfrissítéskor, újracsatlakozáskor vagy mentésből folytatáskor.

32. Ingyen igazolás

Mikor használhatod: A saját extraakciós lehetőségednél, két videóakció között, ingyen. A vételár 3 token, aktív Játékosügynökkel 2 token.

Meddig hat: Az aktiválástól a harmadik összesített hibás kihívásod lezárásáig. A harmadik hibás kihívás még ingyenes, utána a lap elhasználódik.

Aktiválásától a kihívásaid belépődíja 0 token. A következő kihívásért a lap elhasználódása után már az akkor érvényes rendes díjat kell fizetned. A helyes kihívás nem fogyasztja a keretet, és nem nullázza a korábbi hibákat.

Hibásnak csak a szokásos elhelyezési szabályok szerint rossz idővonalhelyre tett, megmaradt kihívás számít. Helyes idővonalhely esetén nem fogy a keret akkor sem, ha más szerzi meg a gólkártyát, vagy elveszíted a titkos dátumos szétlövést. Nem a kártya végleges megnyerése dönti el a hibát.

A passz és más hatás által törölt kihívás nem fogyaszt hibázási lehetőséget. Egy kihívás legfeljebb egyszer növeli a hibaszámlálót. A fennmaradó keret normál és extra videóakciók között is megmarad.

Nulla tokennel is kihívhatsz: az automatikus passz a ténylegesen fizetendő díjat vizsgálja. Az Eltiltás továbbra is tiltja a kihívást; az ingyenesség nem ad felmentést.

A Kihagyott helyzet által 2 tokenre emelt teljes belépődíj is 0. Törléskor csak a tényleges befizetés térül vissza, így ingyenes kihívásnál 0 token. A Kontra utólagos díja a meglévő szabály szerint érvényes: ez a lap csak a belépődíjat engedi el.

Átigazoláskor a lap aktív állapota és megmaradt kerete együtt kerül át az új gazdához. Két korábbi hibával átvett lapnak már csak egy hibázási lehetősége marad. A mentés, oldalfrissítés és újracsatlakozás nem nullázza a keretet, és nem számol el újra lezárt kihívást.

A hátralévő hibázási lehetőségek száma a játékos mellett és a lap megnyitható leírásában látható: 3, 2 vagy 1. A harmadik hiba után a lap nem aktív. A végső videós shootoutban nincs kihívás, így ott a lap nem hat és nem fogy.