

# ФУТБОЛЬНИЙ КЛУБ



# ПРАВИЛА ГРИ

## Опис та мета гри

«Футбольний клуб» - це захоплююча спортивно-економічна гра, яка занурить вас у світ футбольних перипетій. Дасть змогу кожному проявити свої стратегічні, тактичні та математичні здібності. Відчути себе справжнім власником футбольного клубу.

Протягом гри, кожен з учасників матиме змогу розвивати свою команду, вдосконалюючи стадіон, магазин атрибутики, тренерський штаб. Купувати та продавати футболістів і, звичайно ж, проводити футбольні матчі. В ході цих зустрічей, гравці вашої команди будуть отримувати жовті та червоні картки, травми, що неодмінно створить ефект несподіванки. За розвиток клубу і вдале проведення матчів ви будете отримувати прибуток, а також очки рейтингу вашої команди, які необхідні для перемоги у грі. Учасники гри проведуть два футбольні чемпіонати. В результаті, той хто набере найбільшу кількість рейтингових очок перемаже у грі.

## Комплектація гри

Ігровий планшет - 4 шт.; Інформаційний планшет - 1 шт.;  
Карточки футболістів - 100 шт.; Фішки футболістів - 100 шт.;  
Картки віртуальних команд - 12 шт.;  
Гроші: 10 000 - 16 шт.; 50 000 - 16 шт.; 100 000 - 16 шт.; 200 000 - 16 шт.;  
Фішки тренування - 12 шт.; Маркери характеристик - 20 шт.;  
Маркери результатів матчу - 48 шт.; Кубик - 1 шт.

## Опис ігрового планшету

Кожен гравець використовує свій особистий планшет від початку і до кінця гри. У верхній частині планшета розміщена шкала тренувань. Вона складається з трьох шкал амплуа гравців. Оранжева лінійка відповідає захисникам, фіолетова – півзахисникам, коричнева – нападникам. На цих шкалах учасники гри будуть відображати фішками рівень тренування своїх футболістів. Також над шкалою тренувань вказані три рівні тренера. Тренер 1-го рівня може підняти рівень футболістів до значення «6», Тренер 2-го рівня – до значення «12» і Тренер 3-го рівня – до максимального значення «20».

Нижче шкали тренувань, по периметру зображена шкала рейтингу клубу від 1 до 40. На ній гравці відзначатимуть маркером рейтинг, який здобуватимуть протягом гри.

Також на планшеті розташовані три характеристики вашої команди. Це Стадіон, Магазин атрибутики і Тренер. Кожна характеристика вдосконалюється і може сягати третього рівня. Навпроти кожної характеристики знаходяться три кружечки. В них вказана сума, яку потрібно заплатити, щоб вдосконалити відповідний рівень характеристики. Під кружечками вказується прибуток, який гравець отримує за цей рівень. Значення, які наведені під рівнями Тренера (+2;+3;+4) означають на скільки підвищується рівень майстерності гравців одного з амплуа після тренування.

Для відображення гравців, які отримали в матчі жовті та червоні картки мають місце два поля з відповідними кольорами. На них учасники викладають фішки з номерами футболістів. Крім цього, на планшеті наведені варіанти схем і тактик, які гравці будуть використовувати у грі. Тактиці «контратака» (КА) відповідають дві схеми – 5-4-1 та 5-3-2. Тактиці «атака по флангу» (АФ) – 4-3-3 та 3-4-3. Відповідно, тактиці «атака по центру» (АЦ) – 4-5-1 та 3-5-2. Стрілками вказується, яка з тактик яку переважає. Тобто, КА переважає над АФ, АФ переважає над АЦ і АЦ бере гору над КА.

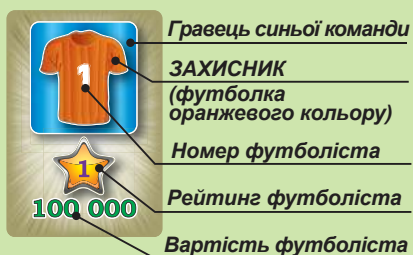
## Опис інформаційного планшету

В лівій частині планшета розташована таблиця результатів матчу. В ній гравці фіксують результати зіграних матчів. В комплектацію гри входять 48 маркерів за допомогою яких відзначатимуться перемоги, поразки та нічії. 24 з них – це жовті кружечки, які будуть вставлятися у комірки таблиці у випадку нічії. По 12 зелених і червоних – у випадку перемоги для однієї команди і поразки для іншої.

Під таблицею результатів наведений календар чемпіонату, який складається з 6 турів. Згідно нього учасники будуть проводити матчі. Поруч розташований графік ігрових етапів. Згідно нього відбувається ігровий цикл. В правій частині поля розміщена «Рулетка». За її допомогою гравці визначатимуть, хто з футболістів отримав картку або травму в матчі.

## Опис карточок та фішок футболістів

У грі «Футбольний клуб» використовуються 100 карточок футболістів і стільки ж фішок. Кожному футболісту присвоєний номер від 1 до 00. Футболісти з оранжевими футболками – це захисники, з фіолетовими – півзахисники, з коричневими – нападники. Кожен клуб на початку гри буде мати у своєму розпорядженні по 13 футболістів. З них: 5 захисників, 5 півзахисників і 3 нападника. Футболки футболістів синьої команди відображені на синьому фоні, червоної – на червоному, зеленої – на зеленому і, відповідно, жовтої – на жовтому. Рейтинг цих гравців становить від 1 до 3 і вказаний він на фоні зірочки. Порядковий номер футболіста зображений на футболці. Внизу карточки вказана трансферна вартість гравця. Отож, 4 команди по 13 гравців налічують 52 футболіста. Решта 48 футболістів мають більший рейтинг і придбати їх можна буде на трансферному ринку. Фішки футболістів використовуються для відображення гравців, що отримали жовті або червоні картки в матчах. Їхній фон і порядковий номер відповідає кольору футболок і номеру на карточках футболістів.



## Підготовка до гри

Перед початком гри учасники визначають між собою за команду якого кольору вони будуть грати. Відповідно до вибраного ними кольору отримують:

- 3 фішки для відображення рівня тренування;
- 4 маркери: 3 маркери для відображення характеристик команди (Стадіон, Магазин атрибутики, Тренер) і 1 маркер для відображення рейтингу команди;
- комплект футболістів (13 карточок) з фоном відповідного кольору;
- фішки футболістів з тими ж номерами, що і на карточках футболістів (13 фішок);
- ігровий планшет;
- по 500 000 грошей (1 купюра по 200 тис., 2 купюри по 100 тис. і 2 купюри по 50 тис.).

На початку гри кожному гравцю дається по 8 очок рівня тренування, які вони розподіляють на шкалах рівня тренувань. Після розподілу, значення жодного з ампула не повинно перевищувати «6». Наприклад, учасник може поставити фішку на позначку «6» на шкалі рівня тренувань захисників і по одній фішці на «1» на шкалах півзахисників і нападників. Або розділити будь-яким іншим чином по трьох шкалах, але так, щоб сума трьох показників була рівною 8.

Чотири маркери характеристик, які гравці отримали кладуться поряд зі своїм планшетом, так як ніякого рейтингу і характеристик команди клуб ще немає. Фішки та карточки футболістів учасники також розміщують біля своїх планшетів. Якщо у грі беруть участь 2 або 3 гравців, то зайві комплекти футболістів і їхні фішки ховаються в коробку (в грі вони використовуватись не будуть). Натомість, в цьому випадку, потрібно на стіл викласти віртуальні команди (детальніше про них буде описано нижче). 48 футболістів з вищим рейтингом (від 4 до 10) викладаються посередині столу «сорочкою» вверх, формуючи 3 стопки (окремо захисники, півзахисники, нападники). Попередньо їх потрібно перетасувати. Фішки цих футболістів викладаються на стіл номерами вверх. Разом з грошима, які залишились після роздачі, вони будуть формувати Банк. Гравці між собою вирішують, хто буде проводити розрахунки з Банком, або можуть ці розрахунки проводити кожен сам за себе.

Також на стіл потрібно виставити інформаційний планшет. Попередньо, потрібно витиснути з комірок таблиці жовті кружечки («Нічия»), які разом з зеленими («Перемога») та червоними («Поразка») кружечками кладуться поряд з Банком.

Коли всі маніпуляції по підготовці до гри завершені, можна розпочинати гру.

## Хід гри

У гри «Футбольний клуб» потрібно провести два чемпіонати, кожен з яких складається з 6 турів. Ігровий цикл розбитий на 6 етапів.

### Етап 1. Інфраструктура

На цьому етапі учасники мають змогу вдосконалювати характеристики свого клубу. А саме придбати Стадіон, Магазин атрибутики, Тренера. Кожне наступне придбання Стадіону або Магазину атрибутики гарантує його власнику більший прибуток. А придбання Тренера дає змогу швидше проводити тренування його команди. Вдосконалювати потрібно поступово. Спочатку вдосконалюється перший рівень, потім – другий, згодом – третій. Не можна відразу вдосконалити другий рівень якоїсь характеристики, якщо немає першого. Також не можна за один раз вдосконалити декілька рівнів однієї характеристики. Тобто гравець не може відразу купити Тренера першого рівня і другого рівня одночасно. Проте, учасники мають право вдосконалити відразу декілька характеристик. Наприклад, у гравця є Стадіон 1-го рівня, Магазин атрибутики 2-го рівня і Тренер 1-го рівня. Тож учасник відразу може придбати Стадіон 2-го рівня, Магазин атрибутики 3-го рівня і Тренера 2-го рівня, якщо ж в цьому є необхідність ну і, звісно, кошти.

За кожне вдосконалення характеристики учасникам нараховуються рейтингові очки, які вони відображають маркером на шкалі рейтингу. Наприклад, ви купили Стадіон 1-го рівня за 100 тис. Ви берете маркер характеристик і ставите його на відповідну позицію характеристики Стадіон, яка зображена на планшеті. Далі, ви пересуваєте маркер на шкалі рейтингу на одну позначку в сторону зростання. Якщо ви вдосконалюєте якусь характеристику до 3-го рівня, вам додатково нараховуються ще 3 очки рейтингу. Наприклад, ви вдосконалюєте тренера з 2-го до 3-го рівня. 1 очко рейтингу вам нараховується за вдосконалення плюс ще 3 за повне закриття характеристики. Таким чином, маркер на шкалі рейтингу пересувається на 4 позначки.

На цьому етапі учасники можуть відмовитись від проведення вдосконалень. В такому разі гравець оголошує «Пас» і не проводить ніяких маніпуляцій.

### Етап 2. Тренування

На даному етапі учасники мають змогу покращити навички своїх футболістів. Для цього вони повинні мати в наявності Тренера. Перший рівень Тренера дає вам можливість підвищити рівень майстерності футболістів на 2 пункти. Другий рівень Тренера – на 3 пункти, третій рівень – на 4 пункти. За одне тренування можна підвищити рівень тільки в одному з амплуа – або захисникам, або півзахисникам, або нападникам. Фішка тренувань, при цьому, пересувається на відповідну кількість позицій в сторону збільшення на планшеті.

Тренер першого рівня може підвищувати рівень майстерності футболістів тільки до значення «6» на шкалі тренувань; другого рівня – до значення «12»; третього – до максимального значення «20». Наприклад, у вас тренер 2-го рівня. Фішка на шкалі тренувань захисників стоїть на позначці «10», півзахисників – на позначці «11», нападників – на позначці «10». Ви можете покращити рівень одного з амплуа максимум до позначки «12». Щоб збільшувати навички футболістів після позначки «12» вам буде необхідно вдосконалити свого Тренера до 3-го рівня.

### Етап 3. Трансфери

В нашій грі, так як і у великому футболі можна купувати і продавати гравців, тобто проводити трансфер. Під час приготування до гри на стіл було викладено три стопки карточок футболістів «сорочкою» вверху. Це стопка захисників (18 футболістів), стопка півзахисників (18 футболістів) і стопка нападників (12 футболістів). З кожної стопки перевертається по одній картці. Тобто на трансферний ринок виставлено по одному футболісту з кожного амплуа. Торги по кожному футболісту проводяться почергово. Починаються вони з захисника. Якщо хтось з учасників гри захотів придбати цього захисника він оголошує своє бажання. Коли охочих купити цього гравця більше немає, то учасник сплачує в Банк суму, яка вказана на картці футболіста. Забирає собі цього захисника, а також фішку з номером футболіста. У випадку, коли бажаних придбати цього гравця є декілька, то проводяться торги. Кожен з охочих пропонує свою суму, вищу від суперника. В торгах перемагає той, хто запропонував найбільшу ціну. Цю суму він

сплачує в Банк, забирає собі цього футболіста і фішку з відповідним номером. Якщо в нього недостатньо коштів, щоб здійснити трансфер, учасник має право здійснити продаж своїх футболістів. При продажу футболіста його вартість завжди нижча на 10%. Припустимо вартість гравця 300 тис. Учасник за нього отримує 270 тис. Продані гравці разом з їхніми фішками кладуться поруч з основними футболістами трансферу. Якщо учасник не має достатньої суми для купівлі футболіста, але заявив своє бажання про його придбання, він змушений продавати своїх футболістів, щоб назбирати потрібну суму.

Таким самим чином відбувається трансфер спочатку по півзахисниках, а потім по нападниках. Якщо футболісти, які були виставлені на трансфер, не були придбані, в наступному циклі вони в трансферах участі не приймають. Після того, як відбувся трансфер по всіх трьох амплуа, учасники гри мають можливість придбати гравців, які були щойно продані. При цьому, їхня вартість знову становить 100 %, тобто та, яка вказана на карточці футболіста. Торги по них відбуваються таким ж чином.

Футболістів, які мають в наявності жовті картки можна продавати. При чому, якщо такий гравець був проданий, а інший учасник його придбав, то ця картка анулюється. Гравців з червоними картками і тих, які мають травму продавати заборонено. Футболісти, які були продані на цьому етапі не можуть бути знову придбані попереднім власником. Після того, коли учасники гри завершили всі трансферні операції, футболісти, котрі не були придбані на вторинному ринку (а також їхні фішки) скидаються в коробку. Більше у гри вони участі не приймають.

#### **Етап 4. Фінансові операції**

Кожен з учасників гри на цьому етапі отримує фінансові надходження від спонсорів, а також прибуток від своїх Магазинів атрибутики. Спонсорська допомога складає 200 тис., яку учасники отримують з Банку. Прибуток від Магазину атрибутики залежить від його рівня. Чим він вищий, тим більшу суму ви отримуєте з Банку. На ігровому планшеті вказаний прибуток для кожного рівня вашого магазину. Якщо ви ще не придбали магазину, то на цьому етапі отримуєте гроші тільки від спонсорів.

#### **Етап 5. Матч**

Матчі проводяться згідно розкладу, який наведений на інформаційному планшеті. Перед матчем, кожен з учасників гри має визначитись по якій схемі йому проводити матч. Це дуже важливий момент, тому що він, частенько, вагомо впливає на кінцевий результат. Вибір схеми залежить від кількості та якості футболістів, які знаходяться у вашому розпорядженні. Через перебір карток та травм ваших футболістів у вас може бути обмежений вибір по схемам. Тому суперник легко може спрогнозувати ймовірність вашого вибору схеми. Варіанти схем приведені на ігровому планшеті. Кожній з схем відповідає своя тактика. А саме:

- схемам 5-4-1 та 5-3-2 відповідає тактика – контратака (КА);
- схемам 4-3-3 та 3-4-3 відповідає тактика – атака по флангах (АФ);
- схемам 4-5-1 та 3-5-2 відповідає тактика – атака по центру (АЦ).

Після того, як учасники визначились по якій схемі будуть проводити матч, вони оголошують свій вибір і викладають стопку заявлених футболістів на стіл. Наприклад, гравець оголошує, що буде проводити матч по схемі 4-3-3. В цьому випадку, в його стопці заявлених футболістів повинно бути 4 захисника, 3 півзахисника і 3 нападника. Ці дії учасники матчу повинні проводити одночасно.

#### **Результат матчу розраховується по 4 параметрах:**

- 1) по тактиці; 2) по захисниках; 3) по півзахисниках; 4) по нападниках.

**По тактиці.** На ігровому планшеті стрілками вказано, яка тактика над якою переважає. А саме: КА>АФ; АФ>АЦ; АЦ>КА. Якщо учасники грають за однаковими тактиками, тоді по цьому параметру фіксується нічия.

**По захисниках.** Тут підраховується рейтинг захисників виставлених на гру. До нього додається рейтинг захисників, який відображений на шкалі тренувань, а також ще враховується кидок кубика.

**По півзахисникам і по нападникам.** Аналогічно підрахунок захисту.

## Наведемо приклад розрахунку матчу:



Синя команда грає за тактикою АЦ по схемі 3-5-2, а червона – за АФ по схемі 3-4-3. Так як, АФ переважає над АЦ, то по цьому параметру перемагає червона команда (0-1). Далі порівнюється захист команд. В синьій команди рейтинг виставлених на гру захисників складає 11, рейтинг захисників на шкалі тренувань – 9, а після кидка кубика випало значення «4». Тож загальний показник захисту в синьій команді – 24. В червоної команди рейтинг заявлених на гру захисників складає 9, рівень тренування – 8 і значення кубика «3». Всього: 9+8+3=20. Порівнюємо: 24>20. По захисту виграла синя команда (1-1). Ті ж самі дії проводимо по півзахисту і нападу. Отже з прикладу бачимо, що перемогла червона команда з рахунком 2-1.

**Примітка.** На матч кожен з учасників виставляє по 10 гравців (воротар у грі не враховується). Але бувають випадки, коли учасник не може на гру виставити повний склад. Це означає, що він автоматично програє по тактиці. Якщо ж в гравця менше 8-ми футболістів – йому зараховується технічна поразка (матч не проводиться). Також може виникнути ситуація, коли кількість футболістів дозволяє проводити матч, але утворена схема не підходить ні під одну з дозволених схем (в тому числі і схема 4-4-2). В цьому випадку гравець також, завідомо, програє по тактиці.

Команда, що перемогла додає собі на шкалі рейтингу 3 бали за перемогу. Команда, яка програла не отримує рейтингових очок. Якщо команди зіграли у нічию, кожна з них отримує по 1 очку рейтингу. Крім цього переможець зустрічі отримує з Банку 200 тис. За нічию суперники отримують по 50 тис. Також власники клубів, котрі проводили домашні матчі отримують прибуток зі своїх стадіонів у відповідності до рівнів стадіонів. Якщо у клубу не придбаний хоча б 1-ий рівень стадіону, то грошей від нього він не отримує.

Результати гри фіксуються в таблиці результатів, яка розміщена на інформаційному планшеті. Команда що перемогла, зеленим кружечком заповнює комірку в таблиці (у відповідності до туру). Переможена команда – червоним кружечком. Клуби, які зіграли у нічию, заповнюють комірку жовтими кружечками.

## Етап 6. Статистика матчу

На цьому етапі учасники гри визначають, хто з їхніх футболістів, які брали участь у матчі, отримали картки (жовту, червону) або травму. Для цього використовується рулетка, яка знаходиться на інформаційному планшеті. Кожен учасник, по черзі, крутить стрілку на рулетці. В залежності від того, на якому секторі стрілка зупиниться, стільки карток і отримає його команда.


**Примітка.** Якщо виникає спірний момент, тобто чітко не ясно на якому секторі зупинилась стрілка, то вона переходить на сектор за годинниковою стрілкою.



На секторах рулетки зображені футболки трьох кольорів. Вони відповідають кольорам футболок захисників, півзахисників і нападників. Навпроти них зображені картки (жовті, червоні) або червоний хрестик, який означає «травму». Наприклад, стрілка зупинилась на даному секторі. Це означає, двоє захисників і двоє півзахисників отримали жовті картки, а один нападник отримав травму. Для того, щоб визначити хто із захисників отримав жовту картку, гравець, що крутив стрілку, повинен перетасувати своїх

захисників (ті що брали участь у матчі) і розкрити їх в руках «сорочкою» вверх «віялом». Гравець, що сидить по праву руку від нього, витягує дві будь-які картки. Отже саме ці захисники отримали жовті картки. Це фіксується на своєму ігровому планшеті на полі жовтої картки. Учасник повинен взяти фішки з відповідними номерами і виставити їх цифрами вверх на цьому полі. Фішки знаходяться на цьому полі до тих пір, доки футболіст під цим номером в подальших матчах знову не отримає жовту картку, яка автоматично перетворюється на червону. Тобто дві жовті картки перетворюються на червону. Якщо це стається, то фішка з жовтого поля картки переноситься на червоне поле. Це означає, що футболіст змушений пропустити наступний матч. Те саме відбувається, коли футболіст отримує пряму червону картку. Фішка з номером залишається на червоному полі, а карточка футболіста з відповідним номером на одну гру відкладається поряд з планшетом. Відбувши дискваліфікацію в один матч, фішка з номером знімається з червоного поля, а футболіст повертається у розпорядження клубу.

За таким самим принципом визначається, які два півзахисники отримали жовті картки. Аналогічно визначається, який нападник отримав травму, але фішка з номером, яка відповідає карточці футболіста тут не використовується. Карточка футболіста, що отримав травму, відкладається поряд з планшетом. Наступну гру він змушений буде пропустити.

Також на рулетці є два сектори , при попаданні на які, футболісти гравця, що крутив стрілку, в цій зустрічі не отримують ні карточок, ні травм.

Ось так, провівши всі 6 етапів, завершується ігровий цикл. Під час якого гравці змогли вдосконалити інфраструктуру клубу, підвищити рівень майстерності футболістів на тренуванні, придбати нових гравців, а також провести зустріч.

У наступному ігровому циклі всі етапи повторюються. В кінці чемпіонату, в таблиці підраховується скільки кожна команда набрала очок. За перемогу (зелені кружечки) – 3 очки, за нічию (жовті кружечки) – 1 очко. За перемогу у чемпіонаті гравець додатково отримує 3 очки до свого рейтингу. Команда, яка займе 2 місце отримує 2 рейтингових очки. Третє місце принесе вам 1 очко. За четверте місце клуб не отримує нічого. По закінченні першого чемпіонату таблиця результатів обнулюється, тобто всі кружечки з таблиці виймаються. Починається наступний (другий) чемпіонат.

Отож, провівши два захоплюючі чемпіонати, гравець із найбільшим рейтингом перемагає у грі.

## Опис карток віртуальних команд

В комплектацію гри входять 3 віртуальні команди (далі «Боти») по 4 рівні кожна. На карточках вони позначені як – «Команда 1», «Команда 2» та «Команда 3». Вони використовуються тоді, коли кількість учасників менша за чотириох. «Боти» беруть участь у грі тільки на етапі 5 «Матч», для визначення переможця у зустрічі. Так, коли є три учасники, четвертого замінює одна з команд «Ботів». Якщо ж учасників двоє, то чемпіонат доповнюється двома «Ботами». Наприклад, у грі беруть участь двоє гравців. Один з них вибрав собі команду червоного кольору, а інший – жовтого. Синій і зелений команди присвоюється по одній з команд «Ботів».

**Примітка.** Для різноманітності проведення матчів з віртуальними командами в комплектацію гри входять 3 команди «Ботів» по 4 рівні кожна.

Припустимо, за синіх буде грати «Команда 3», а за зелених – «Команда 1». Перед початком першого туру, на стіл викладається «Команда 3» і «Команда 1» перших рівнів. Для зручності на «Команду 3» ставиться синя фішка, а на «Команду 1» – зелена. Рівень на картці «Ботів» позначається зірочкою. Одна зірочка – 1-ий рівень, дві зірочки – 2-ий рівень, три зірочки – 3-ий рівень, чотири зірочки – 4-ий рівень.

Згідно з календарем, в першому турі гравець червоної команди проводить матч з синьою командою, тобто з «Командою 3». Отже, учасник дивиться на характеристики цієї команди і виставляє склад на гру. Озвучивши, по якій схемі він буде проводити матч (наприклад 3-4-3), викладає необхідну кількість футболістів, що відповідає озвученій схемі. Після того кидає кубик. Згідно значенню кубика, гравець визначає за якою тактикою буде грати його суперник. Припустимо випало значення «3» на кубуку. Далі проводиться підрахунок, як у звичайному матчі.

### Наприклад:



Значенню кубика «3» відповідають такі характеристики «Команди 3»: тактика – АЦ, захист – 15, півзахист – 21, напад – 9. Так як, АФ переважає над АЦ, то по цьому параметру перемагає червона команда (0-1). Далі порівнюється захист команд. Показник захисту в синьої команди – 15. В червоної команди рейтинг заявлених на гру захисників складає 7, рівень тренування – 6 і значення кубика «3». Всього: 7+6+3=16. Порівнюємо: 15<16. По захисту виграла також червона команда (0-2). Ті ж самі дії проводимо по півзахисту і напад. В даному випадку, гравець червоної команди здобув перемогу з рахунком 3-1. Він отримує винагороду, що йому належить по правилах гри за перемогу. Результат гри фіксується в Таблиці результатів. За таким самим принципом проводиться матч між зеленою і жовтою командами.

Після кожних трьох турів проводиться заміна «Ботів» на 1 рівень вище. Тобто з 4 туру «Команда 3» (сині) та «Команда 1» (зелені) стають вже 2-го рівня. З початку наступного чемпіонату «Команда 3» та «Команда 1» стають – 3-го рівня, а на три останні тури вони стають «Ботами» 4-их рівнів.

Результат гри між двома «Ботами» вирішується кидком кубика. Умовно гравці вирішують, хто за якого «Бота» буде здійснювати кидок. В кого більше значення на кубіку, той «Бот» і переміг. Якщо значення кубика однакове, то фіксується нічия. Результати зустрічі заносяться в Таблицю результатів.