

# GOOOL!

instrukcja

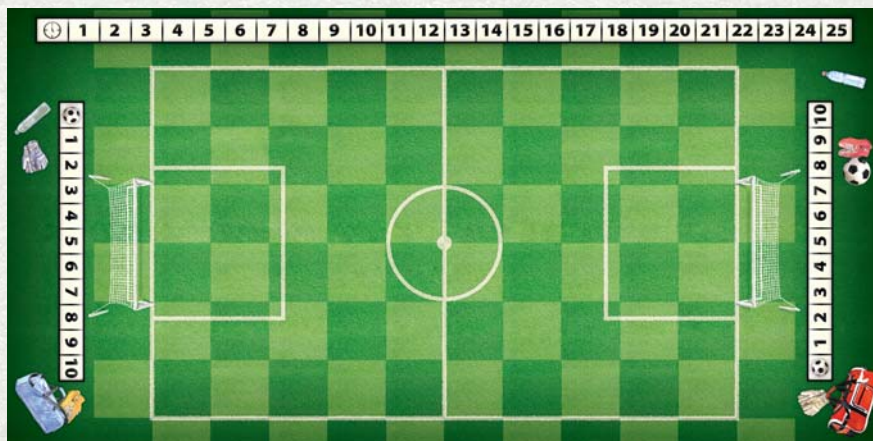


Gra dla 2 graczy w wieku 6–106 lat

Autor gry: Corné van Moorsel  
Ilustracje: Marek Szyszko

## ELEMENTY GRY

plansza



kostka



piłka



3 znaczniki



10 piłkarzy – po 5 w każdym kolorze  
Gra dostępna jest w dwóch wersjach  
kolorystycznych piłkarzy (żółci i czerwoni  
albo niebiescy i pomarańczowi)

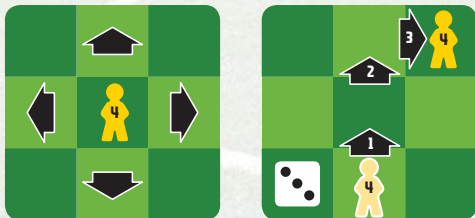
**Uwaga!** Przed pierwszą rozgrywką naklej nalepki na piłkę i dowolnie numery na pionki zawodników.







## RUCH PIŁKARZA



Piłkarze mogą się poruszać tylko w liniach poziomych i pionowych (nie na ukos). Piłkarz może dowolnie skręcać, ale nie może wrócić na pole, z którego zaczynał ruch. Piłkarz może wejść na pole poza liniami boiska. Piłkarz nie może wejść na pole, na którym stoi inny piłkarz.

## KOPNIĘCIE PIŁKI



Piłkę możesz kopnąć w dowolnym kierunku (także na ukos). Piłka raz może zmienić kierunek o 45 stopni. Piłka nie może wyjść poza linie boiska. Piłka nie może przejść przez pole z piłkarzem przeciwnika.

Gdy piłka dotrze do piłkarza z tej samej drużyny, ten **musi** ją odkopnąć dalej w dowolnym kierunku (i po tym kopnięciu piłka może ponownie zmienić kierunek o 45 stopni). Piłka zawsze musi zakończyć ruch na wolnym polu (bez piłkarza).

## DARMOWY PUNKT RUCHU

Kiedy twój piłkarz dotrze do piłki lub piłka dotrze do twojego piłkarza, zdobywasz **darmowy punkt ruchu**. Podając piłkę między piłkarzami, możesz przemieścić ją dużo dalej, niż wynikałoby to z wyniku rzutu kostką.

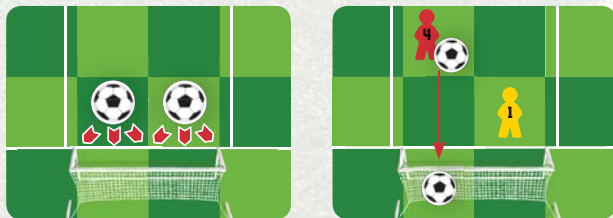


Czerwony gracz wyrzucił 2. Przesuwa piłkarza o dwa pola. Dotarł do piłki – musi ją kopnąć, wykorzystując darmowy punkt ruchu.



Czerwony gracz wyrzucił 4. Rusza piłkarza o dwa pola do piłki (2 punkty ruchu z kostki). Podaje do piłkarza z numerem 3 (darmowy punkt ruchu i trzeci punkt z kostki). Podaje do piłkarza z numerem 9 (darmowy punkt ruchu i czwarty punkt z kostki). Kopie piłkę o jedno pole (darmowy punkt ruchu).

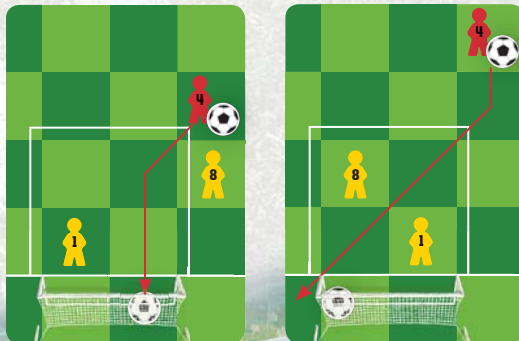
## GOL



Gola zdobywasz, gdy piłka przejdzie przez jedno z dwóch pól przed bramką przeciwnika i minie linię bramkową.

Przesuń odpowiednio swój znacznik wyniku. Pokonany gracz bierze bramkarza wraz z piłką i ustawia go na jednym z dwóch pól przed swoją bramką. Następnie rzuca kostką i wykopuje piłkę (zgodnie z zasadami kopnięcia piłki). Gdy wyrzuci jeden, rzuca ponownie – aż do uzyskania co najmniej dwóch oczek na kostce.

## Przykłady zdobycia gola





# KONIEC TURY I MECZU

Po wykorzystaniu wszystkich punktów ruchu kończysz swoją turę (jeśli strzelisz gola, punkty ruchu, które ci zostały, przepadają). Swoją turę wykonuje drugi gracz.

Po tym jak wykonacie po jednej turze, przesuńcie znacznik czasu o jedno pole do przodu. Gdy każdy z was rozegra po 25 tur, mecz się kończy.

Wygrywa gracz, który strzelił więcej bramek. W przypadku remisu gracie do strzelenia rozstrzygającej bramki.

## DODATKOWE ZASADY DOTYCZĄCE BLOKOWANIA PIŁKI

- Tylko bramkarz może zakończyć ruch na jednym z dwóch pól przed twoją bramką. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy piłka znajduje się na jednym z tych dwóch pól. Piłkarz przeciwnika może ruszyć się na to pole i strzelić gola. Po strzeleniu nie może jednak zostać przed bramką (przesuń go o jedno pole w kierunku środka boiska).
- Tylko jeden twój piłkarz (oprócz bramkarza) może na koniec tury stać w twoim polu karnym.
- Nie można zablokować piłki, tak aby przeciwnik nie mógł do niej dojść po boisku żadnym swoim piłkarzem.



## WARIANT ZAKOŃCZENIA: GRA DO OKREŚLONEJ LICZBY GOLI

Przed rozpoczęciem meczu zdecydujcie, do ilu goli chcecie grać – na przykład do pięciu. Kto pierwszy strzeli ustaloną liczbę goli, wygrywa.

## DWIE WERSJE KOLORYSTYCZNE PIONKÓW I SPOSÓB ICH WYKORZYSTANIA



Gra *Goal!* jest dostępna w dwóch wersjach kolorystycznych piłkarzy: żółci i czerwoni albo pomarańczowi i niebiescy. Możesz wykorzystać oba zestawy do rozgrywania emocjonujących zawodów, w których każdy będzie grać swoim kolorem. Przykłady dla 4 graczy poniżej.

**Turniej:** Napiszcie na kartkach swoje imiona/nazwy drużyn. Następnie wylosujcie, kto z kim będzie grać. Rozegrajcie równoległe mecze. Zwycięzcy walczą ze sobą o pierwsze miejsce, a przegrani o trzecie.

**Liga:** Rozegrajcie po 3 mecze, każdy z każdym. Po każdym meczu zapiszcie punkty oraz wynik. Wygrana daje 3 punkty, remis 1 punkt. Po rozegraniu wszystkich meczów gracz z największą liczbą punktów wygrywa ligę. W razie remisu wygrywa gracz z lepszym bilansem bramek (strzelone minus stracone gole).

**Przegląd Sportowy**  
czytaj kiedy chcesz i jak chcesz

ANDROID APP ON Google play Available on the iPhone App Store

# EGMONT

EGMONT Polska Sp. z o.o.  
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa  
www.egmont.pl



[krainaplanszowek.pl](http://krainaplanszowek.pl)  
facebook.com/KrainaPlanszowek

Autor gry: Corné van Moorsel  
Ilustracje: Marek Szyszko  
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak  
Redakcja: Patryk Blok  
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk  
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc