

# ПРАВИЛА ИГРЫ GOAL!GAME

## Быстрый старт

1. Читайте КАЖДУЮ строчку правил внимательно и до конца!
2. Выдайте каждому участнику игры по 1 жетону мандата тренера: красный, желтый, синий и зеленый, чтобы игроки не забывали цвет своей команды:



3. Выдайте каждому тренеру по 10 монет – это бюджет каждого клуба, которым тренер волен распоряжаться по своему усмотрению:



4. Выдайте каждому игроку по бланку для записей результатов. Они представляют собой Табло, на котором каждый игрок отмечает результаты своей игры со следующим по кругу:

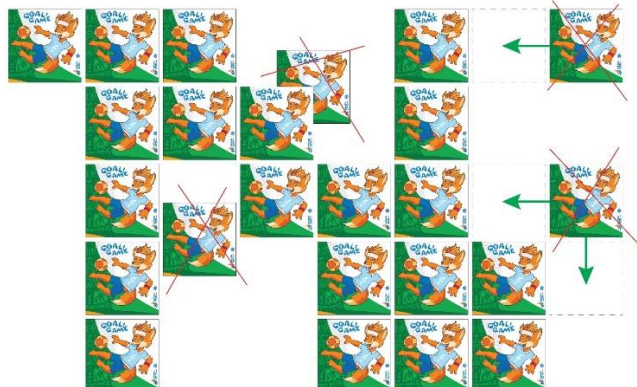


5. Выложите жетоны игроков: нападающего, вратаря и защитника в центр стола:



6. Устройте аукцион! Каждый тренер может купить **не более трех** игроков высшей категории, чтобы усилить свою команду. Правила аукциона:
  - а. На каждые торги выставляется всегда только по 1 жетону!
  - б. Минимальная стоимость жетона игрока – 1 монета
  - с. Предлагайте цену выше оппонентов! Игрока купит тот, кто предложит больше

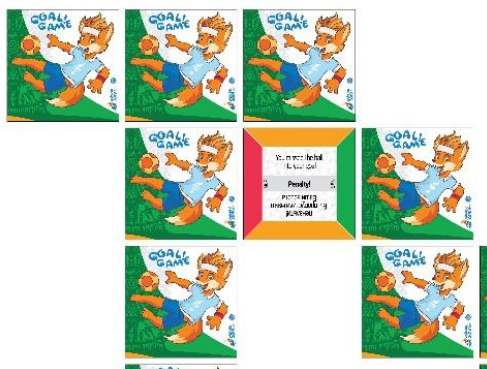
7. После завершения аукциона уберите оставшиеся жетоны игроков в сторону.
8. Прочитайте вслух пункт «Об игре», если никто из игроков еще не знает правил игры.
9. Перетасуйте 64 карточки событий.
10. Раздающий выкладывает карточки событий рубашками вверх в один слой в одну общую фигуру в центр стола по 5 карточек на каждого играющего таким образом, чтобы они соприкасались друг друга сторонами:



11. Важно! Нельзя:

- a. выкладывать по диагонали
- b. выкладывать через одну
- c. выкладывать криво
- d. выкладывать одну на одну карточку.

12. Игрок слева от раздающего делает первый ход – берет любую карту, переворачивает ее и кладет любой стороной. Важно! Нельзя выбирать как положить – карточка выкладывается спонтанно, той стороной которой получилось:

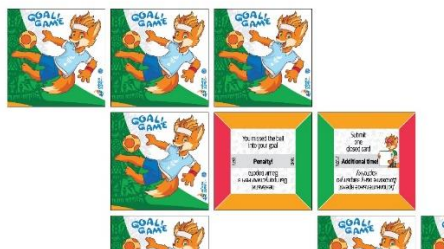


13. Карточка читается сверху вниз слева направо:



14. В первый ход может произойти только событие в середине карточки или использование Жетона игрока.
15. Во время атаки участник игры может использовать Жетон Нападающего, чтобы завершить атаку Голем.
16. Обороняющийся участник может использовать Жетон Вратаря, чтобы отбить голевой удар.

17. Обороняющийся может контратаковать атакующего, если по краям открытых карточек есть его цвет либо цвет атакующего. Если на открытых карточках по краям нет цвета этой пары игроков – контратака захлебнулась.
18. При контратаке можно использовать Жетон Защитника, который может выбить еще не использованные атакующим Жетоны Нападающих. В этом случае каждый из игроков тратит по жетону.
19. После атаки и контратаки ход переходит к оборонявшемуся участнику. Он может нападать на следующего по часовой стрелке, для этого он открывает карточку, которая лежит рядом с уже открытой.
20. Если в ход игрока на стыках двух карточек совпал его цвет или цвет противника, то ходивший игрок забивает гол. Например:



Красный игрок напал на Зеленого. Совпал цвет Зеленого. Значит Красный забил Зеленому Гол.

21. Далее ходы идут по часовой стрелке.
22. В свой ход игрок может открыть любую рядом с уже открытой, но не по диагонали, независимо от присутствующих цветов, через одну открывать также нельзя.
23. Если все карточки открыты, время тайма закончилось! Игрок не может контратаковать, происходит подсчет очков.
24. Второй тайм начинает игрок с наибольшим количеством очков (забитых голов), если число очков одинаково – тот, на ком закончилась последняя атака. Второй тайм идет **против часовой стрелки в обратном направлении** и символизирует собой смену ворот.
25. В случае ничьей по итогам двух таймов в матче проводится серия Послематчевых Пенальти:
  - a. перетасуйте колоду
  - b. выложите по 5 карточек рубашками вверх на каждого участника, участвующего в серии пенальти в центр между двумя претендующими на победу игрокам
  - c. дополнительно две карточки кладутся открытыми по краям участниками, не участвующие в серии послематчевых пенальти
  - d. начинает серию пенальти участник по жребию, например: камень, ножницы, бумага
  - e. при пенальти сообщения в середине карточек не работают
  - f. при пенальти можно использовать только нападающих и вратарей
26. Первый матч проводится для определения финалистов. Второй – для определения победителя и за третье место
27. Второй матч в каждой паре начинается тот, у кого больше очков либо следующий по кругу, если нужно в соответствующем порядке

## Об игре

Спортивно-экономическая игра Goal!Game представляет собой настольную карточную игру для 2 - 4 человек с игровыми карточками и жетонами. В ходе игры, участники раскладывают карточки рубашками вверх по 5 на каждого играющего и потом переворачивают, открывая те или иные события. Каждая такая раскладка

называется Таймом и символизирует собой один из двух периодов игры. Два тайма – это Матч, по результатам которого определяется Победитель по количеству забитых голов. Если счет равный, проводится серия Послематчевых Пенальти до явного преимущества в 1 гол.

За победу в каждом матче участник получает 3 жетона монет, которые может потратить на покупку Жетонов игроков (между матчами или во время Таймаута или Трансфера).

Игровой процесс представляет собой турнир, состоящий из отборочных матчей и финальных поединков до одного победителя. Все играют одновременно несколько поединков за одну раскладку карт (тайм).

Каждый матч состоит из двух таймов: первый играется по часовой стрелке, а второй – против, что символизирует смену ворот. Победители матча переходят в финал, побежденные играют матч за третье место.

- При 4 участниках – два матча по 2 тайма
- При 3 участниках – один матч по 2 тайма на вылет и финал между 2 победителями (1 матч из 2 таймов)
- При 2 участниках – 1 матч по 2 тайма

## **В комплекте игры:**

1. Коробка
2. 4 жетона мандата тренера – каждый участник игры будет управлять собственным клубом как тренер
3. 16 жетонов игроков – легионеры, игроки высшей категории, которые могут усилить Вашу команду
4. 1 лист (40 жетонов) монет – нужны для расчетов в игре
5. Квадратные карточки событий – 64 штуки
6. 20 бланков для ведения учета

Рекомендуем иметь листок и ручку для записи результатов матча.

## **Жетоны игроков**

- Вратарь – дает возможность отбить 1 голевой удар
- Нападающий – дает возможность дополнительного удара во время атаки, что позволяет забить 1 гол
- Защитник – дает возможность 1 раз выбить Нападающего противника при контратаке

Все жетоны игроков используются ОДИН раз!

## **Карточки событий**

Карточка представляет собой КВАДРАТ размером 6 X 6 см с цветными гранями. Каждая грань имеет цвет одной из четырех команд, которые возглавляют тренеры – участники игры.

Если на двух карточках, лежащих рядом, цвета граней совпадают с цветом ходившего либо атакуемого игрока, то считается, что ходивший игрок забил гол.

В центре карточек описаны различные события. Они все относятся только к тому, кто открыл карту в данный ход. Действие события трактуется так как написано на карточке.