

Быстрый старт игры

1. **ВАЖНО:** Читайте **КАЖДУЮ** строчку правил **внимательно** и до конца!

2. Выдайте каждому участнику игры по 1 жетону **мандата тренера**: красный, желтый, синий и зеленый, чтобы участники игры не забывали цвет своей команды и знали, что теперь они – **ТРЕНЕРЫ**:



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



4. Выдайте каждому тренеру по **бланку для записей результатов**. Бланки представляют собой Табло, на котором каждый тренер отмечает результаты своей игры со следующим по кругу участником игры.



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:

- На каждые торги выставляется всегда только по 1 жетону игрока!
- Чтобы выставить жетон игрока на торги, необходимо предложить минимальную стоимость в 1 монету.
- Предлагайте цену выше оппонентов!
- Игрока купит тот тренер, кто предложит больше монет.

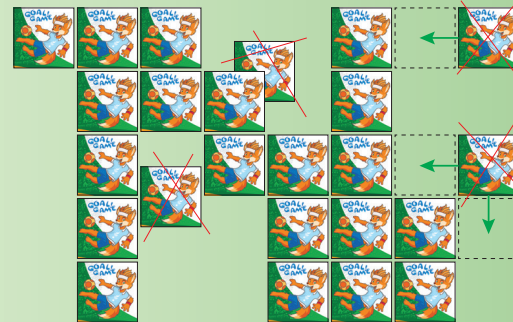
7. После завершения аукциона уберите оставшиеся жетоны игроков в сторону.

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 с другом сторонами:



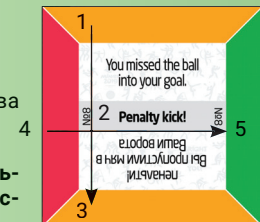
11. **Важно – НЕЛЬЗЯ:**

- Выкладывать по диагонали!
- Выкладывать через одну!
- Выкладывать криво!
- 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: 1 - 2 - 3 - 4 - 5.



14. В первый ход может произойти **только событие в середине** карточки (2) или использование **Жетона игрока**.

15. Во время атаки участник игры может использовать **Жетон Нападающего**, чтобы завершить атаку Голем.

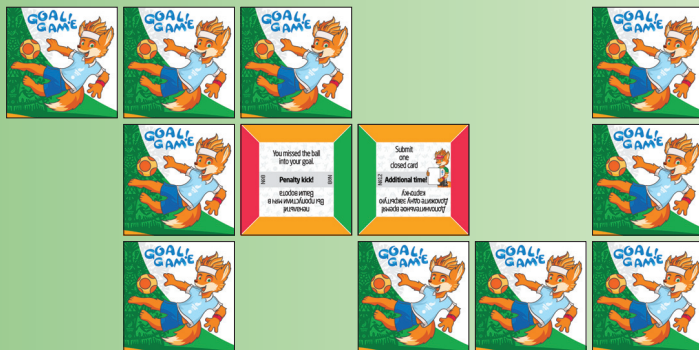
16. Обороняющийся участник может использовать **Жетон Вратаря**, чтобы отбить голевой удар.

17. Обороняющийся может контратаковать атакующего, если по краям открытых карточек есть **его цвет (цвет мандата тренера) либо цвет атакующего**. Если на открытых карточках по краям нет цвета этой пары участников игры – **контратака захлебнулась**.

18. При контратаке можно использовать **Жетон Защитника**, который может выбить один еще не использованный атакующим Жетон Нападающего. В этом случае каждый из игроков теряет по одному 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 участник игры напал на Зеленого. Совпал цвет Зеленого. Значит **Красный забил Зеленому Гол**. Красный отмечает в своем бланке 1:0 в свою пользу в игре «Красный против Зеленого».

21. Далее ходы идут по часовой стрелке.

22. В свой ход игрок может открыть любую карту 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 начинается 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**:

- перетасуйте колоду,
- выложите по 5 карточек рубашками вверх на каждого участника, участвующего в серии пенальти, в центр между двумя претендующими на победу игрокам,
- дополнительно две карточки кладутся открытыми по краям участниками, не участвующие в серии послематчевых пенальти,
- начинает серию пенальти участник по жребию (например: камень, ножницы, бумага),
- при пенальти сообщения в середине карточек не работают,
- 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 начинает либо 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 исходя из количества 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 – играется два матча по 2 тайма.
- При 3 участниках – играется один матч по 2 тайма на вылет и финал между 2 победителями (1 матч из 2 таймов).
- При 2 участниках – играется 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 дополнительный 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 одного неиспользованного 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. События, описанные в центре, трактуются только так, как написано на карточке.

Игру подготовили:

Автор идеи и разработчик:

© Константин Владимиров-Журавский, 2013-2019

Редактура, вычитка и корректура

Мария Рыбакова.

Quickstart • Rules of the «Goal!Game»

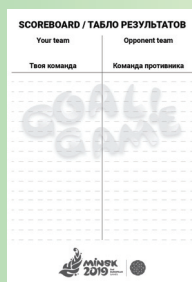
1. Read **EVERY LINE** of the Rules attentively and to the very end!
2. Give every coach one token of **coach mandate** – red, yellow blue and green, for the coach not to forget the colour of his/her team:



3. Give every coach **ten coins** – this is the club budget; the coach is free to use the budget at his/her discretion:



4. Give each coach a **form** for recording the results. A form is a **Scoreboard**, in which every coach fixes the results of his/her game with the next coach on the round:



5. Lay out the **tokens of footballers** – a forward, a goalkeeper and a quarter-back – into the centre of the table:



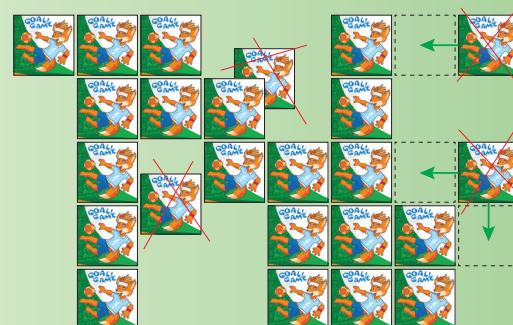
6. **Start an auction!** Each coach can buy no more than three top category footballers to strengthen his/her team. The rules of the auction are as follows:

- Only one token is put forward to each auction round.
- The minimum cost of one footballer's token is one coin.
- Suggest the cost higher than those of your opponents! The one, who offers most, buys the footballer.

7. After the auction, put aside the remaining footballers' tokens.
8. Read aloud the point «**About the Game**», if there are newcomers among the coaches.

9. Riffle all the **64 event cards**.

10. The card dealer spreads the cards with their backs up (faces down) in one layer into one common figure in the table centre, five cards per each coach, such that the cards touch each other by their sides:



11. **Important! Never:**

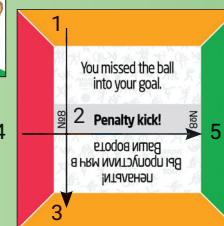
- place cards by diagonal,
- place in a one (by missing one place),
- place in a curved way,
- place cards one over another.

12. The coach sitting on the left of the card dealer makes the first move – he/she takes any card, opens it (turns it over) and places in any orientation. **Important! You should not choose** how to place it – it should be done spontaneously, just with the side as it happens:



13. The card is read top down and left right: 4 1 - 2 - 3 - 4 - 5.

14. During the first move, only the **event written in the card middle (2)** or a use of a **footballer's token** can happen.



15. During an attack, a coach can use a **forward's token** to finish the attack with a **goal**.

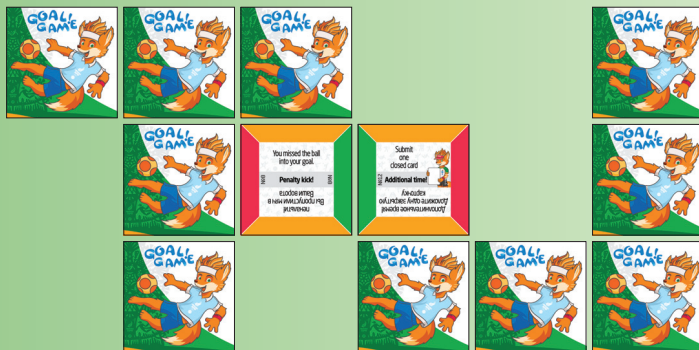
16. The coach-defender can use a **goalkeeper's token** to repel a goal-threatening strike.

17. The coach-defender can counterattack the forward, if the sides of opened cards have **his/her** or the attacker's **colour (the colour of coach mandate)**. If the sides of opened cards have no colours of this pair of coaches, then, the counterattack is regarded as bogged down.

18. At a counterattack, a coach can use a **quarter-back's token** that can kick out the forward's tokens not yet used by the attacking coach. In this case, each of the coaches losses one token each.

19. After an attack and a counterattack, the move passes over to the defending coach. He/she can attack the **neighbouring clockwise coach**. To do so, he/she opens the card next to the already opened one.

20. If during a coach's move at the junction of two cards, his/her colour, or the colour of his/her enemy coincides, the moving coach **scores a goal**. For example:



The red coach`s team attacked the green one. The green colour coincides. It means that the **red coach had scored a goal into the green one**. Red coach marks in his form 1:0 in his favor in the game «**Red vs. Green**».

21. Then, the moves go on clockwise.

22. During his/her move, the coach can open any card close to the already opened one, but not by diagonal, irrespective of the present colours; it is not allowed to jump over a card.

23. If all the cards are open, the **Time is over!** Coaches cannot counterattack; they count their points.

24. The second time (half) is started by the coach who has most points (goals scored); if the points are equal, the one who undertook the last attack. The second time goes **counter-clockwise, in the opposite direction**, which symbolizes the change of the pitch sides.

25. In case there is a draw after two times, a series of **post-match penalties** is appointed. The order is as follows:

- riffle the cards;
- place five cards per each coach participating in the penalty series, with backs up (faces down) in the centre between the two participants in the penalty series;
- additionally, two cards are placed open in the edges by the non-participating coaches;
- the starting coach is defined by a draw, for example, «**stone-scissors-paper**»;
- at a penalty series, messages in card middles are invalid;
- at penalty series, only forwards and goalkeepers can be used.

26. The first match is played to define the finalists; the second – to define the winner and the bronze medallist.

27. In each pair, the second match is started by the coach, who has most points, or the next on the round; they should sit in the respective order.

About the Game

The sportive-economic «**Goal!Game**» is a table game with cards for 2-4 players (who will become **Coaches** of four teams), playing cards and tokens. During the game, coaches place the cards backs up (faces down), five cards per each coach, and then open them, revealing these or these events. Every such spread is called **Time (Period)** and symbolizes one half of a football match. Two Times make a **Match**, on the results of which the Winner is defined by the number of scored goals. If there is a draw, a series of **post-match penalties** is held, until the obvious advantage of one goal.

For the victory in every match, a coach is awarded **three coin tokens**, which he/she can spend buying footballers' tokens (during the time between the matches, or timeout, or during the transfer period).

The game process is a **tournament** consisting of qualification and final matches to define the winner. All the coaches play several matches at the same time during one card spread (Time).

Every match consists of **two Times (Halves)**: the first one is played clockwise, the second one – counter-clockwise, which symbolized the change of the pitch sides. The winners advance to the final; the losers play a bronze-medal match.

- With four coaches (players) – two matches of two times (halves) each.
- With three coaches (players) – one match of two times of playoff (to define a finalist), and a final match of the winner with the third player (one match of two times).
- With two coaches (players) – one match of two times.

The Game Kit contains the following:

1. A box.
2. Four coach mandate tokens – each player will manage his/her own club as a coach.
3. Sixteen footballers' tokens – legionaries, top category footballers, which can strengthen your team.
4. One list (40 tokens) of coins – they are needed for making settlements during the game.
5. Square event cards – 64 pieces.
6. 20 forms for fixing the results.

We recommend having a sheet of paper and a pen to record the match results.

Footballers' tokens

- **Goalkeeper** – allows repelling one goal strike.
 - **Forward** – allows an additional strike during an attack, giving a chance to score one goal.
 - **Quarter-back** – allows to once neutralizing the enemy's forward during a counterattack.
- Each footballer's token **can be used ONLY ONCE!**

Event cards

A card is a **SQUARE** sized 6×6 cm with coloured sides; each side has the colour of one of the four teams, headed by the coaches – players in the game.

If in two cards placed side by side, the side colours coincide with the colour of the coach who made the move or was attacked, it is regarded that the coach that made the move has scored a goal.

Central card sections describe various events. They refer only to that coach, who has opened the card during this particular move. The events are treated as written in the cards.

Game by:

Idea and game developer:

© Constantine Vladimirov-Zhuravsky, 2012-2019.

Editing, proofreading:

Maria Rybakova.