

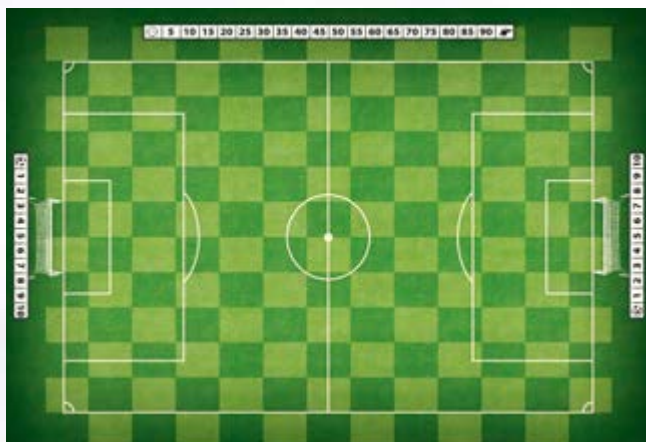
GOOOL!

MISTRZOSTWA

Gra dla 2 graczy w wieku 8–108 lat

autor gry: Corné van Moorsel, ilustracje: Marek Szyszko

ELEMENTY GRY



dwustronna plansza boiska

W podstawowej grze używa się większego boiska. Strona z mniejszym boiskiem używana jest w wariancie opisanym na stronie 7.



22 piłkarzy
po 11 dla każdego gracza

Przed pierwszą rozgrywką naklej nalepki na piłkę i numery na zawodników (w każdej drużynie powinni być piłkarze ponumerowani od 1 do 11).



biała kostka K6
(sześciocienna)

Używana jest do poruszania piłkarzy oraz piłki.



zielona kostka K6
(sześciocienna)

Używana jest podczas przejścia piłki tylko w zaawansowanych zasadach.



czerwona kostka K4

(czterocienna) Używana jest podczas obrony bramki i rzutów z autu tylko w zaawansowanych zasadach.



piłka



3 znaczniki
do zaznaczania czasu gry
oraz zdobytych bramek

WARIANTY GRY

ZASADY PODSTAWOWE

Polecamy używać ich podczas pierwszych kilku rozgrywek, żeby dobrze opanować podstawy gry.

ZASADY ZAAWANSOWANE

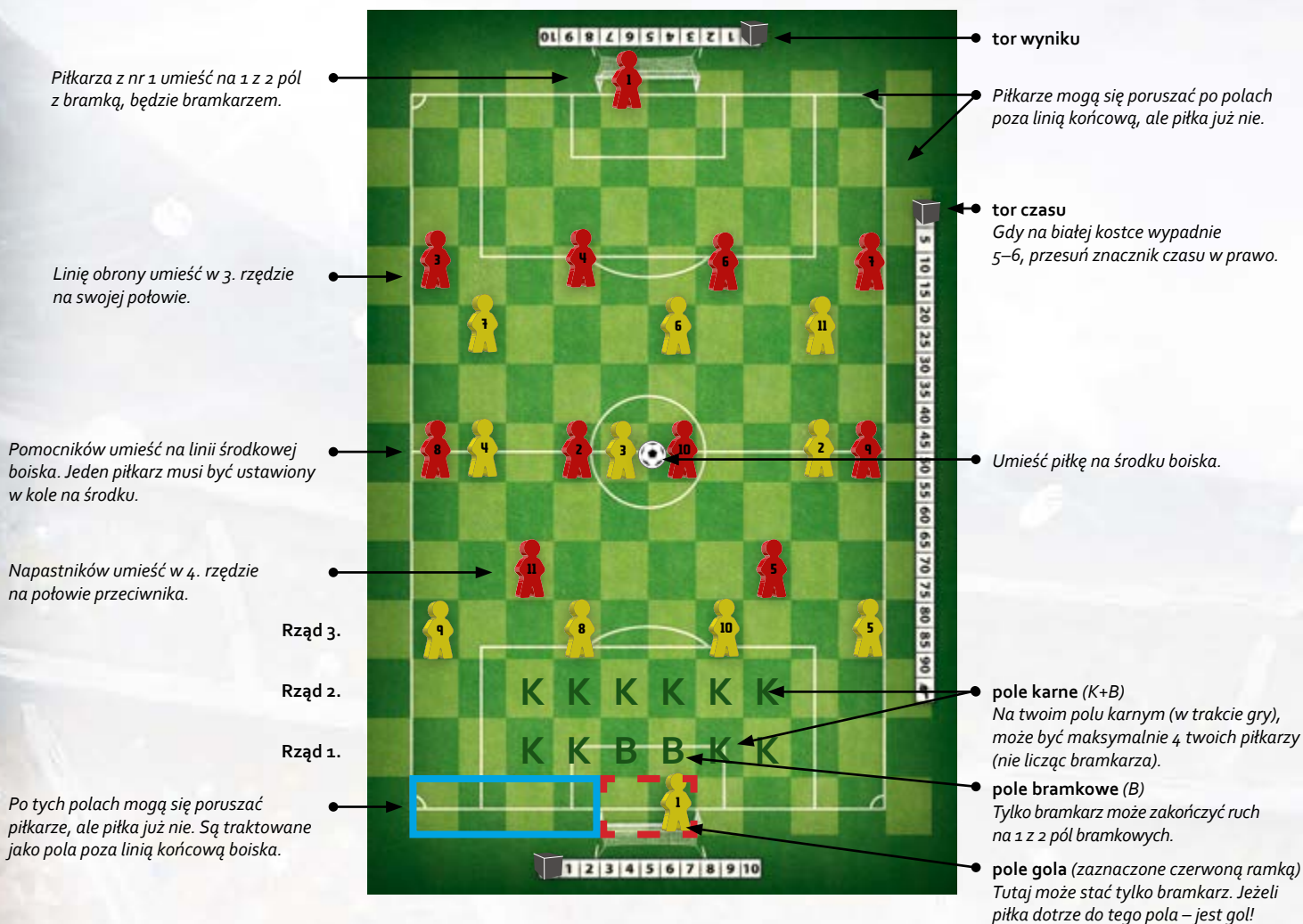
Polecamy je graczom, którzy już dobrze znają podstawową grę. Zasady zaawansowane wprowadzają takie elementy, jak przejścia piłki, parady bramkarza, rzuty z autu oraz różne.

GRA NA MAŁYM BOISKU

„Gooool! mistrzostwa” to rozszerzona edycja gry „Gooool!”. Niniejsza wersja umożliwia przeprowadzanie rozgrywek także na zasadach pierwotnego wzoru. Do tego celu należy użyć strony planszy z mniejszym boiskiem i wziąć tylko po 5 piłkarzy dla każdego gracza. Mniejsza wersja gry różni się układem pół boiska oraz rozstawieniem piłkarzy. Wszystkie różnice w grze znajdziesz na stronie 7. Pełne zasady pierwotnego wzoru można także pobrać z naszej strony: www.krainaplanszowek.pl

PRZYGOTOWANIE GRY

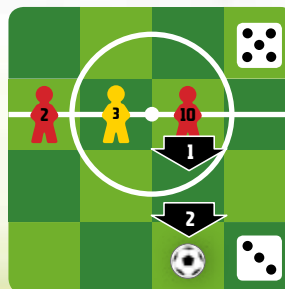
- pierwszy rozkłada wszystkich swoich piłkarzy. Następnie swoich zawodników rozstawia przeciwnik. Bramkarze ustawiani są na polach z bramką, a pozostali piłkarze w 3 liniach na boisku (określonych na obrazku poniżej). Sam decydujesz, jak rozstawić piłkarzy w linii, ale w jednym rzędzie nie możesz umieścić więcej niż 4 swoich piłkarzy.
5. Odtąd do pudełka **czerwonej** i **zielonej** kostkę – używane są tylko w zasadach zaawansowanych.



ZASADY PODSTAWOWE

POCZĄTEK – WYKOPANIE PIŁKI

Wykonajcie po jednym rzucie białą kostką. Gracz, który wyrzuci wyższy wynik, wykopuje piłkę (w razie remisu rzućcie jeszcze raz). Zaczynając od swojego piłkarza na środku boiska, gracz wykopujący przemieszcza piłkę zgodnie z zasadami kopania piłki opisanymi na stronie 3. Do wykorzystania ma tyle punktów ruchu, ile wyrzucił na kostce minus wynik rzutu przeciwnika. Wykopując piłkę, gracz nie może zdobyć gola. Teraz przeciwnik rozpoczyna swoją pierwszą turę.



Przykład: Czerwony gracz wyrzucił 5, żółty 3. Czerwony gracz zaczyna i przemieszcza piłkę o 2 pola ($5 - 3 = 2$).

TURA GRACZA

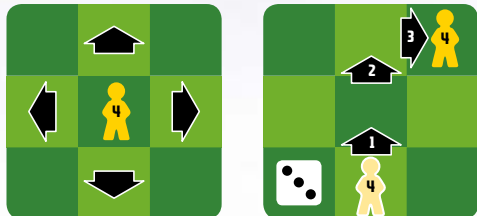
1. Rzut białą kostką
2. Ruch piłkarza
3. Kopnięcie piłki (opcjonalnie)
4. Dobiegnięcie do podania (opcjonalnie)
5. Koniec tury

1. RZUT BIAŁĄ KOSTKĄ

Na początku swojej tury gracz rzuca białą kostką. Wynik pokazuje, ile punktów ruchu będzie mieć do dyspozycji.

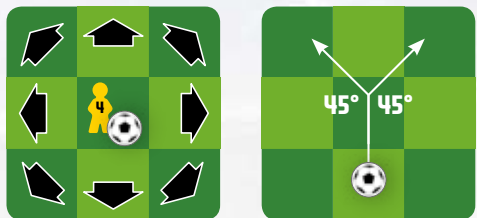
UPŁYW CZASU: Jeżeli na białej kostce wypadnie 5 lub 6, przemieść znacznik na torze czasu o 1 pole w prawo.

2. RUCH PIŁKARZA



Przesuń 1 ze swoich 11 piłkarzy o liczbę pól wskazaną przez kostkę albo mniejszą – jeśli dotrzesz do pola z piłką. Nie można poruszać się na ukos ani po polach zajętych przez innych piłkarzy. Piłkarz może dowolnie skręcać oraz poruszać się po polach poza linią boiska.

3. KOPNIĘCIE PIŁKI

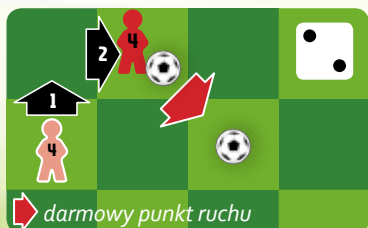


Gdy piłkarz dojdzie do piłki, musi się zatrzymać i ją kopnąć. Przenieść piłkę o niewykorzystaną na ruch liczbę oczek z kostki. Piłkę możesz kopnąć w dowolnym kierunku (także na ukos). Piłka po każdym kopnięciu może raz zmienić kierunek swojego lotu o 45 stopni (piłkarz może ją podkręcić). Piłka nie może wyjść poza linie boiska ani przejść przez pole z piłkarzem przeciwnika. Gdy piłka dotrze do piłkarza z tej samej drużyny, ten musi ją odkopnąć dalej w dowolnym kierunku.

Piłką zawsze musi zakończyć ruch na wolnym polu (bez piłkarza). Maksymalnie 6 twoich piłkarzy może kopnąć piłkę w jednej turze.

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 rzutu kostką.



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

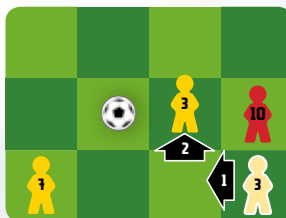


Przykład: Czerwony gracz wyrzucił 4. Rusza piłkarza o 2 pola do piłki (2 punkty ruchu z kostki). Podaje do piłkarza z numerem 3 (darmowy punkt ruchu i 3. punkt z kostki). Podaje do piłkarza z numerem 9 (darmowy punkt ruchu i 4. punkt z kostki). Kopie piłkę o 1 pole (darmowy punkt ruchu).

4. DOBIEGNIĘCIE DO PODANIA

Jeżeli gracz kopnął piłkę, to na koniec ruchu może dodatkowo przemieścić 1 swojego piłkarza o maksymalnie 2 pola w kierunku piłki (ale nie na pole z piłką). Można przemieścić tylko piłkarza, który nie uczestniczył w akcji w tej turze (nie dotknął piłki). Przemieszczony piłkarz musi znaleźć się bliżej piłki niż jakikolwiek inny piłkarz z tej samej drużyny (odległość ustala się, sumując liczbę pól, o jakie musiałby się poruszyć piłkarz, by kopnąć piłkę).

Jeżeli gracz nie ma możliwości przemieszczenia piłkarza zgodnie z zasadami, pomija działanie dobiegnięcia do podania.



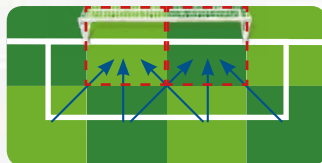
Przykład: Na koniec swojej tury gracz żółty przemieszcza piłkarza nr 3 o 2 pola do piłki. Przemieszczony piłkarz jest bliżej piłki niż jakikolwiek inny piłkarz z jego drużyny.

5. KONIEC TURY

Po wykorzystaniu wszystkich punktów ruchu i ewentualnym dobiegnięciu do podania kończysz swoją turę. Musisz wykorzystać wszystkie punkty ruchu (chyba że strzeliłeś gola).

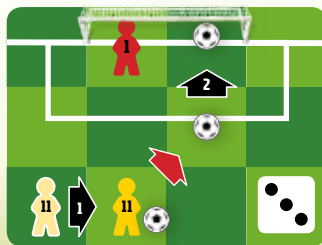
Teraz do gry przystępuje kolejny gracz.

STRZELENIE GOLA



Zdobywasz gola, jeżeli umieścisz piłkę na 1 z 2 pól z bramką przeciwnika (zaznaczone na obrazku czerwoną linią). Piłka może dotrzeć do tych pól z 6 różnych kierunków (zaznaczonych na obrazku niebieskimi strzałkami). Gdy gracz strzeli gola, jego tura kończy się (pozostałe punkty ruchu przepadają).

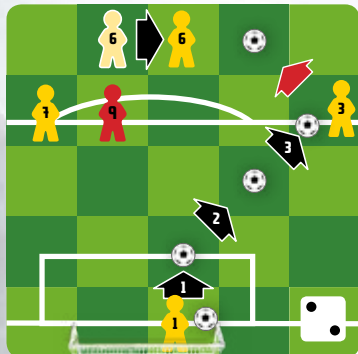
Do gry przystępuje przeciwnik – wykopuje piłkę z bramki.



Przykład: Gracz wyrzucił 3. Dochodzi do piłki (1 punkt ruchu). Następnie kopie piłkę o 2 pola, zdobywając gola (darmowy punkt ruchu i 1 punkt ruchu z kostki). Graczowi został jeszcze 1 punkt ruchu, który przepada po zdobyciu bramki.

WYKOPANIE PIŁKI Z BRAMKI

Gracz bierze bramkarza wraz z piłką i ustawia go na 1 z 2 pól ze swoją bramką. Następnie rzuca białą kostką i przemieszcza piłkę o tyle, ile wypadło na kostce + 1. Gdy wyrzuci 1 oczko, rzuca ponownie – aż do uzyskania co najmniej 2 oczek na kostce. Po wykopaniu piłki można wykonać dobiegnięcie do podania. Następnie do gry przystępuje przeciwnik.



Przykład: Gracz ustawia piłkę i bramkarza na polu z bramką. Rzuca kostką, na której wypadło 2. Przemieszcza piłkę o 3 pola (2 + 1). Piłkarz nr 3 kopie piłkę o 1 pole dalej (darmowy punkt ruchu), a piłkarz nr 6 dobiega do podania. Teraz swoją turę wykonuje czerwony gracz.

KONIEC MECZU

Mecz kończy się, gdy znacznik czasu znajdzie się na polu z gwizdkiem (pamiętaj, że za każdym razem, gdy na kostce wypadnie 5–6, należy przesunąć znacznik czasu o 1 pole w prawo). Wygrywa gracz, który strzelił więcej bramek. W przypadku remisu gra się do momentu strzelenia rozstrzygającej bramki.

ZASADY DODATKOWE

- Piłka nie może wyjść poza linię boiska (wyjątkiem jest przejęcie piłki i odbicie przez bramkarza, patrz zasady zaawansowane).
- Tylko bramkarz może zakończyć ruch na 1 z 2 **pól bramkowych**. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy piłka znajduje się na 1 z tych 2 pól. Piłkarz przeciwnika może ruszyć się na to pole i strzelić gola. Po strzeleniu nie może jednak zostać na tym polu (przesuń go o 1 pole w kierunku środka boiska).
- Tylko bramkarz może stać na 1 z 2 **pól gola**.
- We własnym polu karnym nie można mieć więcej niż 4 swoich piłkarzy (nie licząc bramkarza). Wyjątkiem jest sytuacja, gdy piłkarze zostaną przemieszczeni w pole karne w wyniku przejęcia albo rzutu różnego (w takiej sytuacji wyjątkowo może być więcej piłkarzy w polu karnym).
- Nie można utworzyć łańcucha składającego się z 9 lub większej liczby piłkarzy jednego gracza (linii prostej lub na ukos).
- Nie można zablokować piłki, tak aby przeciwnik nie mógł do niej dojść po boisku żadnym swoim piłkarzem.

ZASADY ZAAWANSOWANE

Polecamy je graczom, którzy opanowali dobrze podstawową grę. Zwiększają one możliwości taktyczne i urozmaicają rozgrywkę. Zasady zaawansowane najlepiej wprowadzać stopniowo, czyli najpierw można przećwiczyć przejęcia, a dopiero później dołączyć obronę bramki.

PRZEJĘCIE PIŁKI

Za każdym razem gdy piłka przechodzi przez **pole sąsiadujące** (ale nie na ukos) z piłkarzem przeciwnika, może on (ale nie musi) spróbować ją przejąć. Jeżeli gracz chce dokonać przejęcia, przemieszcza piłkarza na pole z piłką i rzuca zieloną kostką:

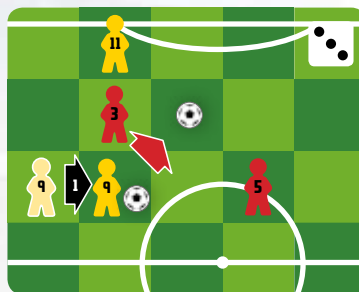
- **Wynik: 1–4:** Przejęcie się nie udało. Gracz, którego tura aktualnie trwa, rozgrywa piłkę dalej. Zawodnik, który próbował przejąć piłkę, zostaje na swoim miejscu (nie jest cofany).
- **Wynik: 5–6:** Przejęcie się udało. Piłkarz, który przejął piłkę, kopie ją dalej o niewykorzystaną liczbę punktów ruchu aktywnego gracza. Piłka musi być kopnięta w kierunku, w którym ruszał się przejmujący ją piłkarz (patrz przykład obok).

Jeżeli piłka przechodzi przez pole sąsiadujące z 2 piłkarzami przeciwnika, może on próbować przejąć piłkę tylko 1 z nich.

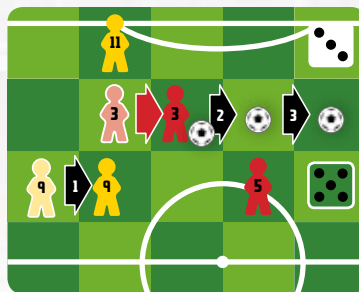
Jeżeli po udanym przejęciu piłka dotrze do pola z piłkarzem, to gracz do którego należy ten piłkarz, rozgrywa ją dalej o pozostałą liczbę punktów ruchu + 1 darmowy.

Kolejną turę rozgrywa gracz, który jako ostatni nie dotykał piłki.

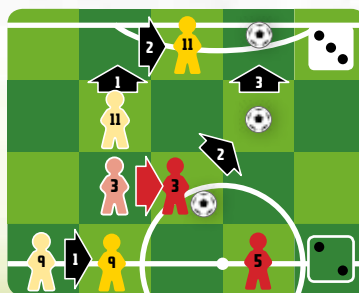
- Jeśli piłka minie linię boczną boiska, następuje rzut z autu (patrz strona 5).
- Jeśli piłka minie linię końcową, następuje rzut różny (patrz strona 6) albo wykopanie piłki z bramki (patrz wyżej).
- Jeśli piłka dotrze na 1 z 2 pól gola, następuje strzał na bramkę (patrz „Strzelenie gola” na stronie 3 i „Obrona bramki” na stronie 5).



Przykład: Gracz żółty wyrzucił 3. Dochodzi do piłki piłkarzem nr 9 (1 punkt ruchu) i kopie piłkę (darmowy punkt ruchu). Graczowi zostały jeszcze 2 punkty ruchu, ale piłka znalazła się na polu sąsiadującym z piłkarzem przeciwnika. Ten postanawia dokonać próby przejęcia.



Czerwony gracz wchodzi na pole z piłką i rzuca zieloną kostką, na której wypadło 5. Przejęcie się udało. Czerwony gracz kopie piłkę o 2 pola, wykorzystując 2. i 3. punkt ruchu z białej kostki. Teraz swoją turę wykonuje znowu żółty gracz.



Gdyby czerwony gracz wyrzucił np. 2, przejęcie nie udałooby się i gracz aktywny mógłby rozegrać piłkę dalej, wykorzystując pozostały 2. i 3. punkt ruchu z białej kostki. Piłkarz, który próbował przejąć piłkę, zostaje na swoim miejscu. Na koniec żółty gracz dobiega do podania piłkarzem nr 11. Teraz do gry przystępuje czerwony gracz.

OBRONA BRAMKI

W tym rozszerzeniu bramkarze mają szansę obronić strzał przeciwnika. Obrona bramki przebiega w poniższych krokach:

1. Piłka dociera na pole gola (1 z 2 pól z bramką).
2. Bramkarz przemieszcza się po strzale na pole z piłką albo na pole, które przecina tor lotu piłki.

Uwaga! Bramkarz może bronić tylko w obrębie pola karnego.

3. Gracz broniący rzuca czerwoną kostką K4 i sprawdza, czy bramkarz obronił strzał.

Rezultat obrony zależy od 3 czynników:

- **prędkości piłki** – liczba niewykorzystanych punktów ruchu po dotarciu piłki na pole gola,
- **odległości bramkarza od piłki** – liczba pól, którą musi przebyć bramkarz do piłki,
- **wyniku rzutu czerwoną kostką**.

Broniący gracz sumuje prędkość piłki i odległość swojego bramkarza. Aby obronić strzał, musi wyrzucić na kostce więcej niż otrzymana suma. Jeżeli wyrzuci mniej lub równo, to obrona się nie udała i pada bramka.

– Jeżeli wyrzuci 1 oczko więcej – odbija piłkę.

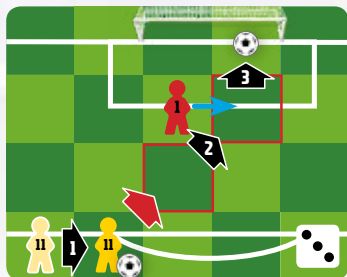
– Jeżeli wyrzuci 2 lub 3 oczka więcej – łapie piłkę w ręce.

Na przykład, jeżeli prędkość piłki wynosi 0, a odległość bramkarza – 2, to aby obronić strzał, gracz musi wyrzucić 3 (odbija piłkę) albo 4 (łapie piłkę w ręce).

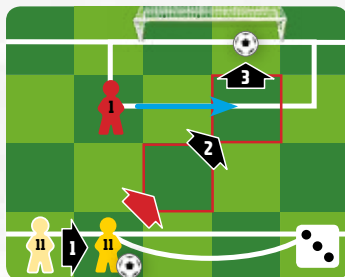
Uwaga! Jeżeli prędkość piłki jest równa 3 lub więcej, to bramkarz nie ma szans obrony i bramka pada automatycznie.

Pamiętaj: Piłka nie może przejść przez pole z piłkarzem przeciwnika.

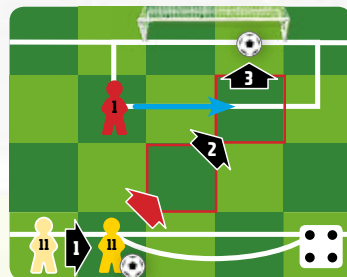
Przykład. Czerwoną ramką zostały oznaczone najbliższe pola, na których bramkarz może obronić strzał.



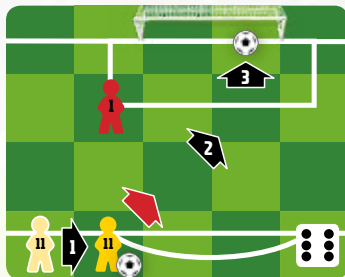
Prędkość piłki: 0
Odległość bramkarza: 1
Aby obronić, gracz musi wyrzucić 2, 3 lub 4.



Prędkość piłki: 0
Odległość bramkarza: 2
Aby obronić, gracz musi wyrzucić 3 lub 4.



Prędkość piłki: 1
Odległość bramkarza: 2
Aby obronić, gracz musi wyrzucić 4.



Prędkość piłki: 3
Odległość bramkarza: 2
Bramkarz nie ma szans obronić strzału, pada bramka.

Możliwe rezultaty obrony:

Gol! – Obrona się nie udała, przeciwnik zdobywa gola. Bramkarz wykopuje piłkę z bramki (patrz str. 4).

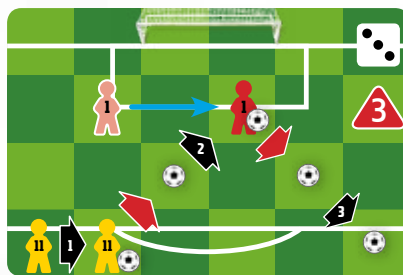
Złapanie piłki – Bramkarz wznawia grę od wykopania piłki.

Odbicie piłki – Bramkarz odbija piłkę w kierunku swojego ruchu do środka boiska o tyle pól, ile pozostało niewykorzystanych punktów ruchu z kostki atakującego +1. Po odbiciu piłki do gry przystępuje gracz, który próbował strzelić gola.

Jeśli odbita piłka trafi na pole z piłkarzem, to jego gracz rozgrywa piłkę dalej (może ją kopnąć w innym kierunku) o pozostałą liczbę punktów ruchu +1.

Jeśli odbita piłka przechodzi przez pole przylegające do pola z piłkarzem dowolnego gracza, to może on próbować przejąć piłkę.

Jeśli piłka minie linie boczną boiska, następuje rzut z autu.



Przykład. Żółty gracz strzela na bramkę (prędkość piłki wynosi 0). Czerwony bramkarz próbuje obronić strzał. Przemieszcza się o 2 pola do piłki i rzuca czerwoną kostką. Na kostce wypadło 3 (o 1 oczko więcej niż suma prędkości piłki i odległości bramkarza). Bramkarz odbija piłkę o 2 pola (1 darmowy punkt ruchu i 1 pozostały z ruchu przeciwnika) na ukos w kierunku swojego ruchu.

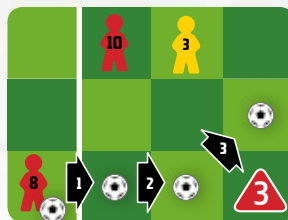
RZUT Z AUTU

Rzut z autu ma miejsce, kiedy piłka po przejęciu albo odbiciu przez bramkarza minie linię boczną boiska.

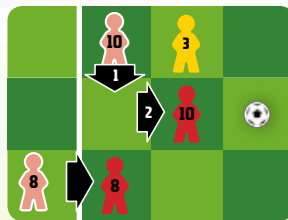
Wykonuje go gracz, który nie dotykał piłki jako ostatni.

Umieszcza piłkę w swojego dowolnego piłkarza na polu poza linią boczną, w miejscu gdzie piłka ją przekroczyła.

- Rzuca czerwoną kostką K4. Gdy wyrzuci 1 oczko, rzuca ponownie – aż do uzyskania co najmniej 2 oczek na kostce.
- Gracz przemieszcza piłkę z linii bocznej o tyle, ile wypadło na kostce (na tej samej zasadzie co kopnięcie piłki).
- Gracz przemieszcza piłkarza, który rzucał z autu na najbliższe pole na boisku.



Rzut z autu. Gracz umieszcza piłkę i piłkarza na polu poza linią boczną. Następnie rzuca kostką K4, na której wypadło 3. Przemieszcza piłkę o 3 pola.



Następnie przemieszcza piłkarza na boisko. Kolejnym piłkarzem wykonuje dobiegnięcie do podania o 2 pola (ruch opcjonalny) i kończy swoją turę. Do gry przystępuje przeciwnik.

RZUT ROŻNY

Rzut różny ma miejsce, kiedy piłka po przejęciu minie linię końcową boiska. Wykonuje go gracz, który nie dotykał piłki jako ostatni.

- Należy przenieść wszystkich piłkarzy (na połowie, na której wykonuje się różny) o 1 pole w kierunku linii końcowej. Nie przemieszcza się bramkarza i piłkarzy, którzy znajdują się już w 1. i 2. rzędzie oraz piłkarzy w 3. rzędzie zablokowanych przez piłkarzy w 2. rzędzie.
- Położ piłkę w rogu po stronie bramki, gdzie piłka przekroczyła linię końcową boiska.
- Gracz, którego drużyna wykonuje rzut różny, umieszcza 1 swojego piłkarza na polu z piłką. Przeciwnik umieszcza 1 dowolnego piłkarza na tej samej linii końcowej, 2 pola dalej od piłki, tworząc mur (jak pokazano na rysunku poniżej).



Rzut różny. Piłka wraz z piłkarzem w rogu, a przeciwnik tworzy mur.

- Następnie gracz wykonuje rzut różny. Rzucą białą kostką i przemieszcza piłkę zgodnie z normalnymi zasadami.
- Na koniec swojej tury gracz przemieszcza piłkarza, który wykonał rzut różny, o 1 pole w kierunku środka boiska (jeśli to pole jest zablokowane, piłkarz przemieszcza się najpierw w kierunku bramki). Po turze przeciwnika piłkarz tworzący mur również wraca na boisko.

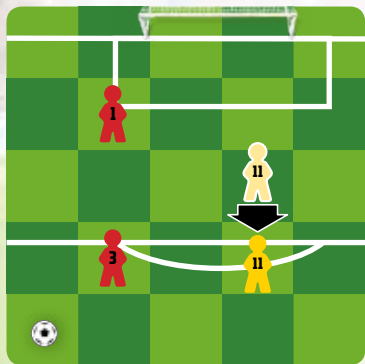
ŁAPANIE PIŁKI PRZEZ BRAMKARZA

Jeżeli gracz w swojej turze wyrzuci dokładnie tyle oczek, ile dzieli jego bramkarza od piłki (po najkrótszej drodze), to może złapać piłkę. Gracz przemieszcza bramkarza na pole z piłką, następnie rzuca znowu białą kostką i wykupuje piłkę zgodnie z zasadami kopania piłki opisanymi na stronie 3. Po czym do gry przystępuje przeciwnik.

Bramkarz może łapać piłkę tylko w obrębie swojego pola karnego.

SPALONY

Piłkarz jest na pozycji spalonej, jeśli znajduje się na połowie przeciwnika i jest bliżej linii końcowej drużyny przeciwniej niż piłka oraz bliżej niż przedostatni zawodnik drużyny przeciwniej (czyli między nim a linią końcową jest tylko 1 piłkarz przeciwnika). Piłkarz, który jest na pozycji spalonej, nie może dotknąć piłki ani dobiec do niej po podaniu (nie wolno podać do niego piłki). Na koniec swojej tury cofnij swoich piłkarzy z pozycji spalonej. Przenieść ich wzdłuż boiska w kierunku swojej bramki, aż do momentu, w którym nie będą już na pozycji spalonej.



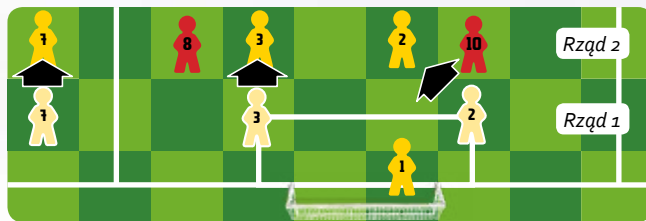
Przykład: Koniec tury żółtego gracza. Jego piłkarz z numerem 11 jest na pozycji spalonej. Gracz cofa piłkarza w kierunku swojej bramki o 1 pole. Teraz piłkarz stoi w linii z ostatnim obrońcą czerwonego gracza (nie jest już na spalonym).

PRZEMIESZCZENIE LINII OBRONY/ATAKU

Jeżeli piłka jest po stronie przeciwnika, musisz przenieść swoich piłkarzy (poza bramkarzem) na swojej połowie z 1. rzędu do 2. (o ile masz piłkarzy w 1. rzędzie).

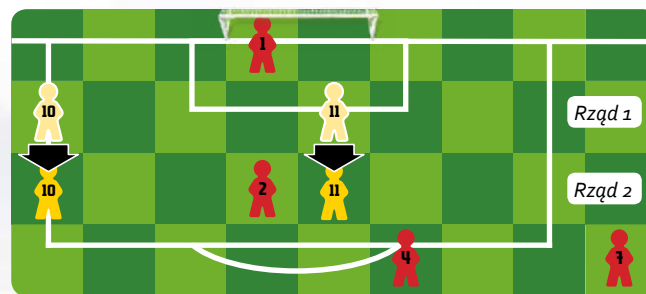
Jeżeli piłka jest po twojej stronie, przenieść swoich piłkarzy na połowie przeciwnika z 1. rzędu do 2. (o ile masz piłkarzy w 1. rzędzie).

Jeżeli pola są zajęte, przemieszczanych piłkarzy umieść obok zajętych pól.



Przykład: Na koniec tury żółtego gracza piłka jest po stronie przeciwnika. Żółty gracz ma 3 piłkarzy w 1. rzędzie na swojej połowie. Przemieszcza więc ich do 2. rzędu.

Gdy nie masz żadnych piłkarzy w 2. pierwszych rzędach, pomijasz to działanie.



Przykład: Na koniec tury żółtego gracza piłka jest po jego stronie boiska. Żółty gracz ma 2 piłkarzy w 1. rzędzie na połowie przeciwnika. Przemieszcza więc ich do 2. rzędu.

Wskazówka: Gra ze wszystkimi zasadami zaawansowanymi to prawdziwe wyzwanie. Dlatego sugerujemy wprowadzanie ich stopniowo, zgodnie z poniższą kolejnością:

1. PRZEJĘCIE PIŁKI + RZUT Z AUTU + RZUT ROŻNY
2. OBRONA BRAMKI + RZUT Z AUTU
3. ŁAPANIE PIŁKI PRZEZ BRAMKARZA,
4. SPALONY
5. PRZEMIESZCZENIE LINII OBRONY/ATAKU

RZUT ROŻNY i RZUT Z AUTU łączą się z PRZEJĘCIEM PIŁKI oraz OBRONĄ BRAMKI, dlatego te zasady trzeba wprowadzać łącznie.



GRA NA MAŁYM BOISKU

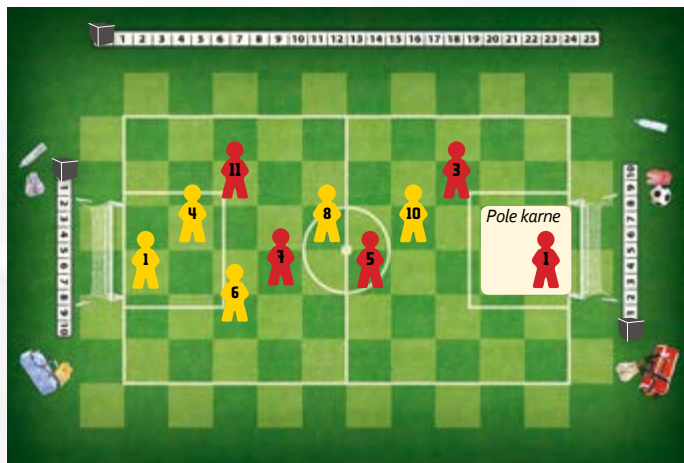
Poniżej zostały opisane tylko różnice między grą na małym i dużym boisku. Pełne zasady można pobrać z naszej strony: www.krainaplanszowek.pl

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Rozłóż **planszę** na środku stołu – małym boiskiem do góry.
2. Połóż **znacznik** na torze czasu (na polu z zegarkiem).
3. Połóż po 1 **znaczniku** na torach wyniku (na polu z piłką).
4. Wybierzcie kolory drużyn, którymi będziecie grać i rozstawcie po 5 swoich **piłkarzy** na planszy. Młodszy gracz zaczyna. Ustawia 1 piłkarza, a potem jego przeciwnik 2. Następnie pierwszy gracz ustawia 2 piłkarzy i tak dalej, aż wszyscy zostaną rozstawieni.
5. Odłóż do pudełka zieloną i czerwoną kostkę oraz nadmiarowych piłkarzy. Te elementy nie będą używane w tym wariantcie.

Przy rozstawianiu piłkarzy pamiętaj o poniższych zasadach:

- Na jednym polu może znaleźć się tylko **1** piłkarz.
- 1 piłkarza **musisz** ustawić na 1 z 2 pól przed bramką – będzie bramkarzem.
- 1 piłkarza **musisz** ustawić na środku boiska w twojej połowie kółka.
- Przynajmniej 1 piłkarza **musisz** ustawić na połowie przeciwnika i przynajmniej 1 na swojej połowie.
- Nie możesz ustawić piłkarza na polu poza linią boiska.
- We własnym polu karnym możesz ustawić tylko **1** piłkarza poza bramkarzem.



WYKOPANIE PIŁKI

Rozpocznijcie mecz od wykopania piłki (na tej samej zasadzie, co w podstawowej grze).

TURA GRACZA

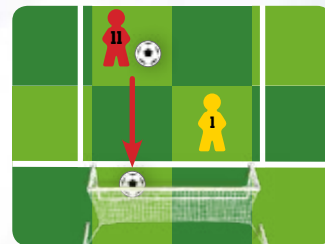
1. Rzut białą kostką.
2. Ruch piłkarza (na tej samej zasadzie, co w podstawowej grze).
3. Kopnięcie piłki (na tej samej zasadzie, co w podstawowej grze).
4. Koniec tury, do gry przystępuje przeciwnik.

Uwaga! W tym wariantcie gra się bez „Dobiegnięcia do podania” oraz „Zasad zaawansowanych”.

UPŁYW CZASU

Po tym jak wykonacie po 1 turze, przesuniecie znacznik czasu o 1 pole do przodu. Gdy każdy z was rozegra po 25 tur, mecz kończy się.

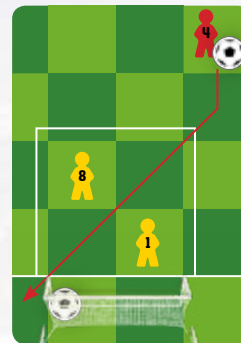
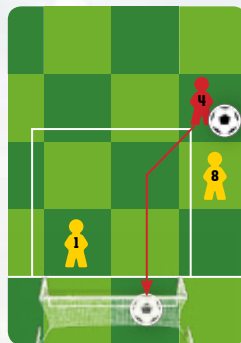
STRZELENIE GOLA



Gola zdobywasz, gdy piłka przejdzie przez 1 z 2 pól przed bramką przeciwnika i minie linię bramkową. Przesuń odpowiednio swój znacznik wyniku. Pokonany gracz bierze bramkarza wraz z piłką i ustawia go na 1 z 2 pól przed swoją bramką.

Następnie rzuca kostką i wykopuje piłkę (zgodnie z zasadami kopnięcia piłki). Gdy wyrzuci 1, rzuca ponownie – aż do uzyskania co najmniej 2 oczek na kostce. Po wykopaniu do gry przystępuje przeciwnik.

Przykłady strzelenia gola



DODATKOWE ZASADY

- Tylko bramkarz może zakończyć ruch na 1 z 2 pól przed twoją bramką. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy piłka znajduje się na 1 z tych 2 pól. Piłkarz przeciwnika może ruszyć się na to pole i strzelić gola. Po strzeleniu nie może jednak zostać przed bramką (przesuń go o 1 pole w kierunku środka boiska).
- Tylko 1 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.



SKRÓT ZASAD

Rzut białą kostką

- Jeżeli wyrzucisz 5–6, przemieść znacznik czasu.

Ruch piłkarza

- Piłkarz nie może się poruszać na ukos.
- Piłkarz nie może wejść na pole z innym piłkarzem.
- Piłkarz może poruszać się na polach poza linią boiska.

Kopnięcie piłki

- Jeżeli piłkarz dojdzie do piłki, kończy swój ruch i kopie piłkę o pozostałą liczbę punktów ruchu + 1 darmowy.
- Piłka może poruszać się na ukos.
- Piłka po każdym kopnięciu może skrócić o 45 stopni.
- Jeżeli piłka zostanie podana do zawodnika z drużyny, ten odkopuje ją dalej o pozostałą liczbę punktów ruchu + 1 darmowy.
- Maksymalnie 6 piłkarzy może dotknąć piłki w 1 turze gracza.

Dobiegnięcie do podania

- Przemieść piłkarza, który nie dotknął piłki w tej turze, o maksymalnie 2 pola. Piłkarz ten musi się znaleźć bliżej piłki niż jakikolwiek inny piłkarz z twojej drużyny (ale nie może wejść na pole z piłką). Jeżeli piłkarz nie może spełnić tego warunku, pomijasz to działanie.

Zdobycie gola

- Jeżeli piłka dotarła do pola gola (1 z 2 pól z bramką przeciwnika), zdobywasz gola. W wariantcie zaawansowanym przeciwnik ma szansę obronić strzał.

Koniec tury

- Musisz wykorzystać wszystkie punkty ruchu (chyba że zdobędziesz gola).
- Przemieść swoich piłkarzy z 1. do 2. rzędu na połowie, na której nie ma piłki (zasady zaawansowane).
- Przemieść swoich piłkarzy ze spalonego (zasady zaawansowane).

Przejęcie piłki (zasady zaawansowane)

- Jeżeli piłka przechodzi obok zawodników przeciwnika, ten może ją spróbować przejąć, wyrzucając na zielonej kostce 5–6.

Obrona bramki (zasady zaawansowane)

Gracz broniący rzuca czerwoną kostką.

- Jeżeli wynik jest mniejszy niż suma prędkości piłki i odległości bramkarza od piłki, to pada gol.
- Jeżeli wynik jest większy 1, to bramkarz odbija piłkę. Swoją turę znowu wykonuje atakujący.
- Jeżeli wynik jest większy o 2 lub 3, to bramkarz łapie piłkę w ręce.



EGMONT
Publishing



krainaplanszowek.pl
facebook.com/KrainaPlanszowek

SKLEP. EGMONT.PL

EGMONT Polska Sp. z o.o.

ul. Dzielna 60

01-029 Warszawa

www.egmont.pl

© 2016 Egmont Polska Sp. z o.o.

© 2016 Corné van Moorsel

Wszelkie prawa zastrzeżone

Autor: Corné van Moorsel

Ilustracje: Marek Szyszko

Wydawca: Tomasz Kołodziejczak

Redakcja: Patryk Błok

Koordinacja produkcji: Agnieszka Kupczyk

Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

GRĘ POLECAJĄ:



SportoweFakty

Multikino

**SPORTOWA
RODZINA.PL**

