Laurent VERGNEAU

PiddlyBoy Studios

GOOaAAAAal!

3 LANCERS POUR MARQUER !

INFORMATION : A la demande d'une grande entreprise francaise, craignant que notre jeu ne créé une confusion avec un de ses produits au nom proche, il nous a été demandé de changer de nom.
Abonnez-vous sur facebook ou Instagram pour suivre notre évolution ☺

Fabriqué en Europe (France/Allemagne). Contenu du jeu : Une ou plusieurs équipes de 4 dés (version JUNIOR) ou de 9 dés (TRAINER ou COLLECTOR *), une bourse, un marque-points* et ces règles.

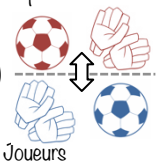
(*) Certaines illustrations ou accessoires varient ou peuvent être absentes en fonction de la version du jeu.

7+ | 2,3,4 | 5-10'

LE PRINCIPE DE BASE ET LES FACES PRINCIPALES (TOUTES VERSIONS)

L'objectif est de marquer plus de buts que son adversaire, que l'on ait 1, 2, 3, 4 (ou 9 selon les versions) dés par joueur. Pour marquer, il faut plus de BALLONS que l'adversaire n'a de GARDIENS **(b)** et vous disposez de 3 lancers chacun pour cela. Seuls les BALLONS et les GARDIENS peuvent être placés sur une ligne (tracée ou imaginaire) entre 2 joueurs **(a)**. Le BALLON vaut un but après les 3 lancers s'il n'est pas contré par un GARDIEN placé en face.
Celui qui commence la première série de 3 lancers sera le second pour la suivante.

(a)



2 Joueurs

(b)

Rouge 0 – Bleu 1

NB : le GARDIEN est remplacé par un contre du pied dans la 1ère édition COLLECTOR

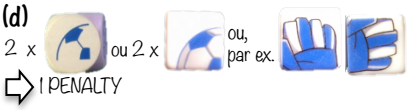
AUTRES FACES COMMUNES AVEC LA VERSION GOOAAAAAL! A 4 DÉS

Avec 2 SUPPORTERS **(c)** ou plus, vous pouvez les lancer une fois de plus ! Avec un seul, rien, mais c'est gentil d'être venu !

(c)

2 faces ¼ de BALLON (1/4 de BALLON ou ¼ de GANTS en version COLLECTOR) obtenues en 1 lancer ou plus, vous accorde un PENALTY à tirer après les 3 lancers.

(d)

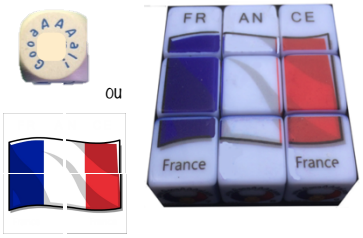


Avec de la chance, vous aurez les 2 faces en un lancer. Sinon, avec une seule face, vous pouvez la mettre de coté pour espérer la seconde au lancer suivant. Une fois de côté, il le reste pour un lancer. A vous de décider au lancer suivant, si vous n'avez pas obtenu la seconde face, de le laisser de côté ou le ramener dans le jeu et oublier l'idée du PENALTY. Dès que vous avez les 2 faces, et que votre adversaire en a pris connaissance, les dés reviennent dans le jeu.
Lorsque qu'il ne vous reste plus qu'un seul dé, impossible de le mettre de côté à moins de jouer en équipe.

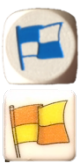
TIR RATÉ! Face neutre. **(e)**

(e)

ESPRIT D'EQUIPE. Si TOUS les dés lancés (minimum de 2) montrent cette face, vous avez l'ESPRIT D'EQUIPE! Tous ces dés (moins un) prennent valeur de JOKER. Jouez la face que vous voulez pour chacun. En version COLLECTOR, les faces ESPRIT D'EQUIPE correspondent aux faces du drapeau. S'il y a au moins 1 dé lancé qui présente une face différente, cela annule l'ESPRIT D'EQUIPE et équivaut à une face neutre (TIR RATÉ!). Le dé non joué comme un JOKER peut être relancé au coup suivant.



FACES BONUS (EXCLUSIVEMENT EN VERSION GOOAAAAAL! A 9 DÉS)



Le HORS-JEU annule une BALLON adverse. Les 2 seront relancés au tour suivant. NB : Peut être mis de côté pour le tour suivant.

Le JOKER GooaAAAal! vous permet de choisir la face de votre choix sur ce dé.

Le CARTON JAUNE doit apparaître 2 fois pendant le match pour valoir un ROUGE.

Le COUP FRANC permet de relancer tous (ou partie) de ses dés non placés.

Le CARTON ROUGE donne droit à un PENALTY en fin de mi-temps OU d'imposer à l'adversaire de sortir un dé de son choix. L'expulsion est valide pour toute la durée du match, prolongation comprise à l'exception des PENALTYS.

PLUSIEURS FAÇONS DE JOUER

JEU « 5 BUTS POUR L'EMPORTER ! »

Le 1er joueur lancer ses dés, place (s'il le veut) les BALLONS et GARDIENS sur une ligne qui le sépare de l'adversaire, relance les SUPPORTERS s'il en a assez, et mémorise le PENALTY obtenu si besoin.

2ème lancer avec les dés restants, puis 3ème et dernier lancer. Au tour de l'adversaire d'effectuer ses 3 lancers afin d'obtenir une meilleur sélection de dés.

Après les 3 lancers, on compte les points, puis on joue les PENALTYS. Le jeu continue avec une nouvelle série de 3 lancers, jusqu'a ce qu'un des joueurs atteigne 5 buts. En cas d'égalité, nouveau lancer jusqu'a ce qu'un joueur ait au moins un but d'avance.

JEU « LE MATCH»

Ce jeu compte 2 mi-temps de 3 lancers chacune. Le 1er joueur fait son 1er lancer et place ses dés. Au tour du 2d joueur de faire son 1er lancer et placer ses dés. Second, puis 3ème lancer, jusqu'a ce que chaque joueur ait fait ses 3 lancers, ou n'ait plus de dés..
En cas d'égalité après les 2 mi-temps : prolongation en 3 lancers. Encore égalité ? ... Chaque joueur joue 2 PENALTYS en tant que tireur. Toujours égalité ? : ... Mort Subite (voir ci-dessous)!

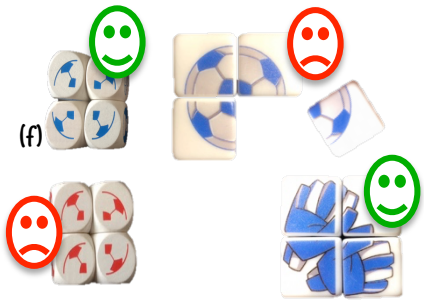
JEU « PENALTY, TIR AU BUT »

On n'utilise pour ce jeu que les dés marqués d'une face ¼ BALLON (et ¼ de GARDIEN). L'objectif est de recomposer le visuel le plus rapidement possible en mettant les bonnes faces de coté et en relancant les autres sans attendre l'adversaire. Le tireur joue pour marquer, le gardien pour l'arrêter. Tireur et gardien jouent en même temps, sans limite de temps ni de nombre de lancers. Le premier qui assemble correctement ses 4 dés **(f)**, doit les montrer et crier "GooaAAAal!" pour l'emporter.

Pour les TIRS AU BUT, le nombre peut être défini en début de jeu (de 2 à 5). Les rôles changent après chaque TIR AU BUT.

MORT SUBITE

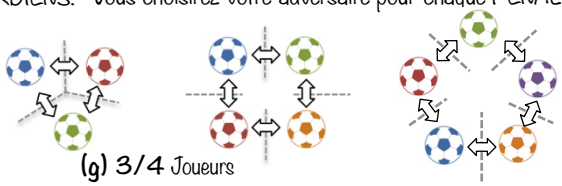
Ni tireur ni gardien : le plus rapide l'emporte !


(f)

PLUS DE JOUEURS ? MÊME PRINCIPE

... CHACUN POUR SOI

1 équipe par joueur. Un adversaire à droite et un à gauche. **(g)** A chaque lancer, vous décidez contre qui vous placez BALLONS et GARDIENS. Vous choisirez votre adversaire pour chaque PENALTY.


(g) 3/4 Joueurs

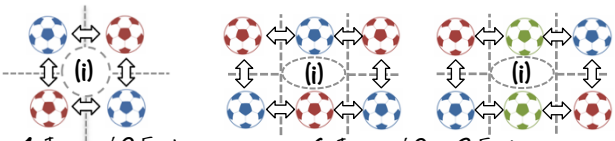
... LA STAR CONTRE LE RESTE DU MONDE

Tour à tour une star s'oppose à tous les autres. 3 lancers des adversaires, puis 3 lancers du joueur star. Le nombre de buts est noté et cumulé pour chacun jusqu'a ce que tous soit passé Star.

... OU EN EQUIPE (4, 6, 8 OU 9 JOUEURS)

Les 2, 3 (etc) membres d'une équipe se placent aux cotés opposés **(h).** En cas de recherche d'un PENALTY, on peut placer au centre (i) sa face PENALTY en espérant que son coéquipier obtienne la seconde. Dès que 2 faces sont obtenues,

les dés reviennent dans le jeu pour le prochain lancer. Le score est la some du score de chacun des membres de l'équipe à la fin des 3 lancers.



(h) 4 Joueurs/ 2 Equipes — 6 Joueurs/ 2 ou 3 Equipes

PLUS ...

www.GooaAAAal.com communication@GooaAAAal.com (accessoires, pays disponibles, nouveautés...)

LE TAPIS DE JEU

Dimensions : env. 40 x 70cm

Toucher agréable et parfait amorti sonore.

LA CARTE DE SCORE (EDITION LIMITÉE)

Les roulettes du haut servent à mémoriser les CARTONS si besoin.

Les roulettes du bas servent à noter le score.

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Danger d'étouffement. Informations à conserver. Les couleurs et les détails peuvent varier de l'illustration.

0-3