

# Foot<sup>®</sup> goal

<u>ENGLISH</u>	<u>FRANCAIS</u>	<u>NEDERLANDS</u>	<u>DEUTSCH</u>	<u>ESPANOL</u>	<u>ITALIANO</u>
RULES OF THE GAME	PRINCIPE DU JEU	SPELREGELS	SPIELREGELN	REGLAS DEL JUEGO	REGOLE DEL GIOCO

## English

## Français

## Nederlands

### Objective of the game

To be the first to score a goal!



### But du jeu

Etre le premier à marquer un goal!



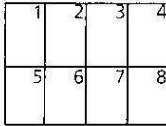
### Doel van het spel

Om te eerst scoren!



### Set up of the game

Assemble the 8 puzzle pieces together to form the giant game board.

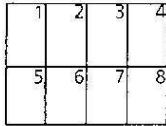


Each of the 2 to 6 players circle the game board. The objective of each player is to score in the goal facing him.

One of the players shuffles the cards. Four cards are distributed face down to each player. The rest of the deck is placed, face down, aside. Roll a dice or draw straws to decide who begins.

### Préparation de la partie

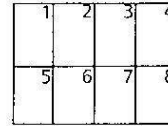
Assemblez le puzzle géant qui constitue le plateau de jeu.



Les 2 à 6 joueurs se placent autour du jeu. Chacun devra marquer dans le goal d'en face. Un joueur mélange les cartes. Il en distribue 4, face cachée à chacun et place le tas de cartes qui restent, face cachée, à côté du jeu. On tire au sort qui commence.

### Hoe een speelbeurt voorbereiden

Leg de reuzegrote puzzel en vorm zo het spelbord.



Twee à zes spelers gaan rond het spel zitten. Elke speler moet in het doel rechttegenover hem scoren.

Een speler shudt de kaarten doorheen. Hij geeft iedere speler vier kaarten, met de afbeelding naar onderen gekeerd en plaatst de overblijvende kaarten eveneens omgekeerd op een stapel naast het spelbord. Er wordt geloot wie er begint.

### Rules of the Game

The game begins from the hexagon found in the center of the playing field.

The first player places 2 of his 4 cards on the field. The first card must be placed on one of the six hexagons surrounding the center hexagon (not on the center hexagon). After placing his 2 cards, the player takes 2 new cards from the deck. All other players take a turn, following the same sequence. Cards may be placed in both the black and the white hexagons.

Each player must respect 2 golden rules (for all cards including the lob card):

- 1) Cards cannot be placed at random on the field. Each card must be placed either beside the center hexagon or beside other cards.
- 2) Cards must follow or build a logical path. A path that ends abruptly in grass or a path that begins from a grass patch is not permitted.

The lob card. The lob can be placed beside any card and even on top of another card. The lob allows players to pass over a block (to continue a path) and to get out of all difficult situations. Players can block, deviate and deter their opponents. The winner is the first player to successfully score a goal!

### Principes du jeu

Début de partie: le départ est l'hexagone situé au centre du terrain.

Le premier joueur pose sur le terrain 2 de ses 4 cartes. La première carte doit être placée sur un des 6 hexagones qui entourent la case départ (et donc pas sur le départ). A tour de rôle, chacun place ensuite sur le terrain 2 de ses 4 cartes. On peut jouer sur les cases blanches aussi bien que sur les noires. Après avoir joué, le joueur reprend 2 cartes dans le tas.

Deux conditions doivent toujours (même pour la carte lob) être respectées lorsque le joueur place ses deux cartes:

- 1) Placer ses cartes contre des cartes déjà sur le terrain (donc pas de carte isolée)
- 2) Un chemin ne peut déboucher sur de l'herbe et de l'herbe ne peut déboucher sur un chemin.

La carte lob, elle peut se placer au on veut, même au-dessus d'une autre carte. Elle permet de déjouer un stop et de se sortir de toutes les situations délicates. Les joueurs peuvent bloquer et devier les autres. Le premier à marquer un goal a gagné!

### Spelregels

Startpunt: zeshoek in het midden van het terrein.

De eerste speler plaatst 2 van zijn 4 kaarten op het terrein. De eerste kaart moet op één van de 6 zeshoeken rond het startpunt gelegd worden (en dus niet op het startpunt). Vervolgens legt elk om beurt 2 van zijn 4 kaarten op het terrein. Er mag zowel op de witte als op de zwarte vakken gespeeld worden. Na elke beurt neemt de speler 2 nieuwe kaarten van de stapel.

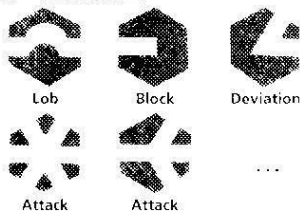
Wanneer een speler zijn 2 kaarten op het bord legt, moet hij twee regels in acht nemen (zelfs als het om een lobkaart gaat):

- 1) Leg de kaarten tegen de kaarten die reeds op het terrein liggen (leg geen kaart los op het bord).
- 2) Een weg mag niet aansluiten op een graszone en een graszone mag niet aansluiten op een weg.

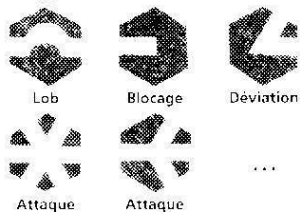
De lobkaart: mag om het even waar gelegd worden, zelfs bovenop een andere kaart. Zo kunnen stopkaarten en andere moeilijke situaties overbrugd worden.

Een speler kan een andere speler blokkeren en doen afwijken. De eerste die een goal scoort heeft gewonnen.

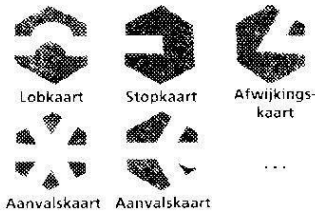
### Types of Cards



### Les types de cartes



### De soorten kaarten



# Deutsch

# Español

# Italiano

**Ziel des Spiels**  
Der erste, der ein Tor schießt, hat gewonnen!



**Objetivo del juego**  
Ser el primero en marcar un gol!



**Obiettivo del gioco**  
Essere il primo a segnare un goal!



**Vorbereitung des Spiels**  
Das riesige Puzzle, das als Spielfeld dient, zusammensetzen.

1	2	3	4
5	6	7	8

Die 2 bis 6 Spieler nehmen um das Spiel herum Platz. Es geht darum, in das gegenüberliegende Tor zu schießen.  
Ein Spieler mischt die Karten. Er gibt je dem 4 Karten (mit der Bildseite nach unten) und legt den Kartenstapel (mit der Bildseite nach unten) neben das Spiel.  
Man knobelt aus, wer beginnt.

**Inicio del juego**  
Unir las seis partes de puzzle para formar el tablero gigante de juego.

1	2	3	4
5	6	7	8

Los jugadores, que pueden ser de dos a seis, rodean el tablero de juego.  
El objetivo de cada jugador, es marcar en la portería que está en frente de él.  
Uno de los jugadores baraja las cartas. Se reparten cuatro cartas boca abajo a cada uno. El resto de la baraja se pone boca abajo.  
Se lanza un dado para saber quien empieza.

**Preparazione**  
Mettere insieme le sei parti del tabellone che rappresenta il terreno di gioco.

1	2	3	4
5	6	7	8

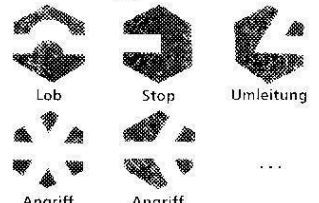
I giocatori (da un minimo di 2 ad un massimo di 6) si sistemano attorno al tabellone. Ogni giocatore deve cercare di segnare nella porta di fronte a lui.  
Uno dei giocatori mischia le carte. Ogni giocatore riceve quattro carte, che vanno tenute coperte. Il resto del mazzo viene sistemato al lato del tabellone. Si tira a sorte il giocatore che inizia per primo.

**Spielregeln**  
Spielbeginn: der Ausgangspunkt ist das Sechseck in der Mitte des Spielfeldes.  
Der erste Spieler legt 2 seiner 4 Karten auf das Spielfeld. Die erste Karte muß auf eines der Sechsecke, die um den Ausgangspunkt liegen, gelegt werden (nicht auf den Ausgangspunkt selbst). Einer nach dem anderen legt nun 2 seiner 4 Karten auf das Spielfeld. Es kann auf den schwarzen Feldern gespielt werden. Nachdem der Spieler gespielt hat nimmt er 2 Karten vom Kartenstapel auf.  
**Wenn der Spieler seine 2 Karten auf das Spielfeld legt, müssen immer (auch für die Lob-Karte) 2 Bedingungen eingehalten werden:**  
1) Die Karten müssen andere Karten, die sich schon auf dem Spielfeld befinden, berühren (d.h. sie dürfen nicht alleine liegen).  
2) Ein Weg darf nicht an Rasen angelegt werden und Rasen darf nicht an einen Weg angelegt werden.  
Die Lob-Karte: sie kann hingelegt werden, wo man möchte, sogar auf eine andere Karte. Mit ihr kann ein Stop aufgehoben werden und ein Ausweg aus allen heiklen Situationen gefunden werden. Ein Spieler kann andere Mitspieler blockieren und in eine andere Richtung lenken.  
Der erste, der ein Tor schießt, hat gewonnen!

**Reglas de juego**  
Se empieza a partir del hexágono central del campo de juego.  
El primer jugador pone 2 de sus cartas dentro del terreno de juego. La primera carta se pone en uno de los seis hexágonos que rodean el hexágono central (y nunca en el hexágono central). Después de colocar las 2 cartas, se coge otras 2 de la baraja. Cada jugador hace lo mismo. Las cartas se pueden poner tanto en los hexágonos negros como en los blancos.  
Los jugadores deben de respetar 2 reglas de oro (para la carta comodín también):  
1) Las cartas no se pueden colocar como se quiera en el campo. Cada carta se pone al lado del hexágono central, o al lado de las otras cartas.  
2) Las cartas deben de seguir un procedimiento lógico. Una jugada que acaba bruscamente en el césped, o una acción que empieza con una infracción no se permiten.  
La carta comodín: se puede colocar tanto al lado como encima de cada carta. El comodín permite al jugador pasar por de ante de una barrera (para continuar la jugada) o salir de cualquier situación difícil. Los jugadores pueden bloquear, desviar, o detener a sus adversarios.  
Gana el primero que mete un gol.

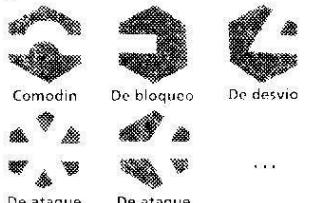
**Regole del gioco**  
Si parte dall'esagono che si trova al centro del terreno di gioco.  
Il primo giocatore deve mettere in campo 2 delle sue carte. La prima carta va piazzata su uno dei sei esagoni che circondano quello centrale (ma non sopra il esagono centrale). Dopo aver disposto le sue 2 carte, il giocatore ne prende altre due dal mazzo. Tutti gli altri giocatori, a turno, seguono la stessa sequenza. Le carte si possono mettere sia sugli esagoni neri, sia su quelli bianchi.  
Ogni giocatore deve rispettare due regole fondamentali (anche la carta pallonetto):  
1) Le carte non possono essere messe a caso in una parte qualsiasi del campo. Ogni carta va messa vicino all'esagono centrale, oppure accanto ad un'altra carta.  
2) Le carte devono formare un percorso logico. Un percorso che si interrompe all'improvviso o che comincia sull'erba non è valido.  
Il pallonetto: la carta che rappresenta il pallonetto può essere sistemata accanto o persino sopra qualsiasi altra carta. Il pallonetto permette ai giocatori di oltrepassare un blocco e di uscire dalle situazioni difficili. I giocatori possono bloccare, deviare, e scoraggiare gli avversari. Vince chi riesce a segnare per primo!

**Die Kartentypen**



Lob      Stop      Umleitung  
Angriff      Angriff      ...

**Tipos de cartas**



Comodin      De bloqueo      De desvio  
De ataque      De ataque      ...

**Ci sono quattro tipi di carte**



Pallonetto      Blocco      Deviazione  
Attacco      Attacco      ...

### A note to teachers

Teachers have long wanted to find a way of introducing the good effects of sport into the education of children. Some have even suggested that chess should be a part of the school programme. In fact, playing the game requires the exercise of mental faculties which are just as important in training the mind as those required in the study of most of the disciplines taught in schools.

FOOTGOAL is well worth an interest of the same kind on the part of teachers. Its rules are simple but the variety of cards used in the game and the luck of the draw create complex situations for students to learn to control.

On first encounter with FOOTGOAL, one is tempted to suppose that the game is limited to the exercise of spatial understanding and skills. However, with further experience of playing it, it becomes apparent that the game draws on and exercises other significant skills: the control of situations by prior analysis, inventorying the options open, selection of options, the formulation of hypotheses about the process, taking account of a variety of points of view, judgement after testing hypotheses, the acceptance of failure, etc.

As a preparation for school and for life, FOOTGOAL should find an important place in class activities and in the home.

### Notice pédagogique

Les pédagogues ont clamé depuis longtemps les bienfaits du jeu dans la formation des enfants. Certains hommes d'école n'ont-ils pas même affirmé que le jeu d'échecs devrait faire partie des programmes scolaires? Le déroulement de ce jeu requiert, en effet, la mise en oeuvre de démarches mentales aussi formatrices que celles utilisées dans la majorité des disciplines enseignées à l'école.

FOOTGOAL mérite bien le même intérêt pédagogique. Ses règles sont simples mais la diversité des cartes en jeu et le hasard du tirage créent des situations complexes que l'enfant doit apprendre à gérer.

En découvrant FOOTGOAL, on serait tenté de penser que le jeu se limite à l'exercice de savoirs et savoir-faire dans le domaine spatial. Mais la pratique de FOOTGOAL mobilise et exerce encore d'autres compétences intéressantes: gestion d'une situation par évaluation préalable, inventaire des possibilités offertes, choix de l'une d'elles, formulation d'hypothèses quant au suivi, prise en compte de plusieurs points de vue, jugement après vérification des hypothèses, acceptation de l'échec, etc... Préparation à l'école et à la vie, FOOTGOAL devrait trouver une place privilégiée dans les activités de classe et les jeux à la maison.

### Pedagogische nota

Pedagogen weten al lang dat het spel onontbeerlijk is bij de vorming van kinderen. Hebben schoolspecialisten zelfs niet verklaard dat het schaakspel deel zou moeten uitmaken van het lessenpakket? Het verloop van dit spel vereist namelijk het gebruik van dezelfde mentale en vormende methodes die ook aangewend worden bij de meeste vakken die op school worden onderwezen.

FOOTGOAL dient hetzelfde pedagogische belang. De regels ervan zijn eenvoudig, maar de diversiteit van de speelkaarten en de willekeur van de trekking zorgen voor complexe situaties die het kind moet leren beheersen.

Als men FOOTGOAL bekijkt, is men geneigd te denken dat het spel beperkt is tot kennis en handigheid op het gebied van ruimtevaart. Maar de praktijk van FOOTGOAL spreekt ook andere interessante vaardigheden aan: beheersing van een situatie door evaluatie vooraf, inventaris van de geboden mogelijkheden, de keuze uit één ervan, de formulering van hypothesen met betrekking tot de follow-up, rekening houden met verschillende standpunten, beoordeling na verificatie van de hypothesen, aanvaarding van een tegenslag, enz.

FOOTGOAL is de ideale voorbereiding op de school en op het leven. Het zou een bevoorrechte plaats moeten krijgen bij de klasactiviteiten en bij de gezelschapsspelletjes thuis.

GAI SAVOIR



### Pädagogische Mitteilung

Seit langer Zeit schon betonen die Pädagogen immer wieder die wichtige Bedeutung des Spiels in der Kindererziehung. Haben nicht auch ganz gewisse Herren der Schule selbst behauptet, daß das Schachspiel in das schulische Programm mit einbezogen werden soll? Der Spielablauf erfordert in der Tat geistige Schritte, die ebenso zur Bildung beitragen wie diejenigen, die bei den meisten Schulfächern verwendet werden.

FOOTGOAL verdient es sich, mit diesem pädagogischen Verständnis gesehen zu werden. Die Spielregeln sind einfach, jedoch werden durch die vielfältigen Karten und durch den Zufall beim Ziehen komplexe Situationen erzeugt, die das Kind zu bewältigen lernen muß. Wenn man FOOTGOAL kennenlernt, kann man in die Versuchung kommen, zu denken, daß das Spiel sich lediglich auf das Ausüben des Gelernten im Bereich des Räumlichen beschränkt. Jedoch werden beim Spielen von FOOTGOAL noch andere interessante Fähigkeiten mobilisiert und aktiviert: Bewältigung einer Situation durch Vorausdenken, Abwägung angebotener Möglichkeiten, Auswahl unter einer von diesen, Formulierung von logischen Hypothesen, Berücksichtigung verschiedener Gesichtspunkte, Prüfung und anschließend Beurteilung der Hypothesen, Fertigwerden mit einem Mißerfolg, usw. Als Vorbereitung für die Schule und für das Leben sollte FOOTGOAL einen festen Platz in den Aktivitäten in der Schulklasse und dem Spiel zu Hause finden.

### Noticia pedagógica

Los pedagogos han reconocido desde hace tiempo las ventajas del juego en la formación de los niños. Algunos estudiosos han afirmado incluso que el ajedrez debería formar parte del programa de enseñanza. El desarrollo de este juego exige ciertamente la utilización de procesos mentales con la misma orientación formadora que los utilizados en la mayoría de las materias escolares.

FOOTGOAL merece, sin duda, igual interés pedagógico. Sus reglas son sencillas, pero la diversidad de elementos que entran en juego y el azar de las tiradas crean situaciones complejas que el niño debe aprender a controlar.

Al descubrir FOOTGOAL nos sentimos inclinados a pensar que este juego se limita a ejercitar conocimientos y tácticas en el terreno espacial, pero la práctica de FOOTGOAL fomenta y desarrolla también otras capacidades importantes: reacción ante una situación que previamente se evalúa, repaso de las posibilidades de acción, elección de una de ellas, formulación de hipótesis para los movimientos siguientes, consideración de diversos puntos de vista, enjuiciamiento tras una verificación de las hipótesis, aceptación del fracaso, etc... FOOTGOAL, como preparación para la escuela y para la vida, debe tener un lugar privilegiado en las actividades de clase y en los juegos en casa.

### Informazione pedagogica

I pedagoghi hanno proclamato da lungo tempo i benefici del gioco nella formazione dei bambini. Alcuni esponenti del mondo della scuola non hanno anche affermato che il gioco degli scacchi dovrebbe far parte dei programmi scolastici? Lo svolgimento di questo gioco richiede, infatti, la messa in atto di pratiche mentali formative pari a quelle utilizzate nella maggioranza delle discipline insegnate a scuola.

FOOTGOAL merita indiscutibilmente lo stesso interesse pedagogico. Le sue regole sono semplici ma la diversità delle carte in gioco e l'imprevedibilità dei casi derivanti dall'estrazione creano delle situazioni complesse che il bambino deve imparare a gestire.

Scoprendo FOOTGOAL, si sarebbe tentati di pensare che il gioco si limita all'esercizio delle conoscenze e della destrezza a livello spaziale. Ma la pratica di FOOTGOAL mobilizza ed esercita ancora altre competenze interessanti: gestione di una situazione mediante valutazione preliminare, inventario delle possibilità offerte, scelta di una di queste, formulazione di ipotesi per il seguito, presa in conto dei diversi punti di vista, formulazione del giudizio dopo la verifica delle ipotesi, accettazione dell'insuccesso, ecc....

Mezzo di preparazione alla scuola ed alla vita, FOOTGOAL dovrebbe trovare un posto privilegiato nelle attività della classe e nei giochi a casa.