

# SPIELAUFBAU

1. Sucht die 5 BONUS-/MALUS-Karten (rote Rückseite) und die 21 TOR-Karten (schwarze Rückseite) aus den restlichen Karten heraus und legt sie vorerst beiseite.
2. Mischt die übrigen Karten und teilt jedem von euch 5 davon verdeckt aus.
3. Mischt jetzt die zuvor beiseitegelegten BONUS-/MALUS-Karten in den Stapel und legt ihn als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte. Die TOR-Karten braucht ihr erst, wenn jemand ein TOOOOR! schießt.
4. Anstoß: Wer links neben dem Kartenausteiler sitzt, beginnt das Match.

*Hinweis: Goal 10 ist für 2-5 Spieler. Falls ihr jedoch ein zweites Goal 10 habt, könnt ihr sie einfach zusammenmischen und mit bis zu 10 Spielern spielen!*

# SPIELABLAUF

Wenn du am Zug bist, ziehst du 1 Karte vom Nachziehstapel. Dann entscheidest du, welche deiner Karten du spielen willst. (In einem Match zu zweit spielst du die Karte gegen deinen Gegner und in einem Match mit mehr als 2 Spielern gegen den Spieler links neben dir.)

Du kannst dich dafür entscheiden, einen Spieler mit einer Angriffs-, einer TREFFER!- oder einer anderen Spezialkarte (also SEITENWECHSEL, GELBE KARTE, ROTE KARTE oder TRAINER). Hast du keine dieser Karten, musst du eine deiner Karten offen auf den Ablagestapel (neben den Nachziehstapel) legen und dein Zug ist vorbei. Als Nächstes ist der Spieler links von dir dran. Die Farbe und der Effekt einer Karte ist jeweils auf der Karte angegeben (Angriffskarten sind blau bzw. gelb, Verteidigungskarten rot und alle anderen Karten schwarz).

Spielst du eine Angriffskarte, muss dein Gegner versuchen, sie mit einer Verteidigungskarte abzuwehren, damit du kein Tor schießt.

Falls er das nicht schafft, schießt du ein Tor und nimmst dir eine TOR-Karte (schwarze Rückseite) als Belohnung. Hat der angegriffene Spieler erfolgreich verteidigt, zieht er 2 Karten vom Nachziehstapel. Wenn nicht zieht er wie üblich nur 1 Karte. Dann ist der verteidigende Spieler am Zug und darf einen Angriff gegen den Spieler zu seiner Linken starten.

Die Erklärung der Spezialkarten findet ihr auf der Rückseite.

1

*Hinweis: Sollte der Nachziehstapel leer werden, mischt einfach die Karten des Ablagestapels und bildet daraus einen neuen Nachziehstapel.*

# SONDERREGELN

Wenn du eine TREFFER!-Karte spielst, kann dich dein Gegner nur mit einer VIDEOBEWEIS- oder ABSEITS-Karte von einem Tor abhalten.

Wenn du dein zweites Tor schießt, kannst du von einem beliebigen Spieler deiner Wahl 1 Karte stehlen.

Wenn du dein viertes Tor schießt, kannst du von einem beliebigen Spieler deiner Wahl 2 Karten stehlen.

Solltest du eine BONUS-/MALUS-Karte vom Nachziehstapel ziehen, MUSST du sie sofort spielen und die Anweisungen auf der Karte befolgen. Danach spielst du wie üblich eine Karte in deinem Zug.

# WER GEWINNT?

**Wer zuerst 5 Tore schießt, gewinnt!**

Sollte jemand von euch während des Matches keine Karten mehr auf der Hand haben, scheidet er aus dem Match aus. Wenn danach noch mehr als einer im Match ist, gewinnt derjenige, der zuerst 5 Tore schießen kann. Ist nur noch einer mit mindestens 1 Karte auf der Hand im Match, gewinnt er automatisch.

2



ALTER  
7+

2-5

**65**  
KARTEN

**21**  
TOR-KARTEN

## SPIELANLEITUNG

**DEC35000**  
**GPRD0001**

Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet, wegen abbrech- und verschluckbarer Kleinteile. Erststichungsgefahr! Farben und Design können von der Abbildung auf der Verpackung abweichen. Kunststoffteile und -schnüre gehören nicht zum Artikel. Diese Teile entfernen bevor das Spielzeug dem Kind gegeben wird. Verpackung und Anleitung lesen und aufbewahren (falls vorhanden), enthalten wichtige Informationen. Prüfen Sie den Zustand des Produkts, bevor Sie es Kindern geben.

# ANZAHL DER KARTEN

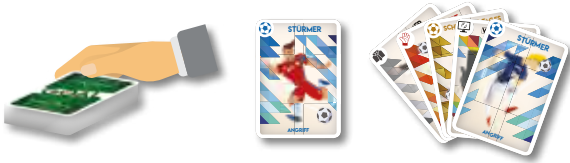
KARTE	KARTENART	ANZAHL
Stürmer	Angriff	10
Torjäger	Angriff	3
Angeschnittener Schuss	Angriff	2
Strafstoß	Angriff	3
Schuss des Tages	(unhaltbarer) Angriff	1
Fallrückzieher	(unhaltbarer) Angriff	1
TREFFER!	Spezial	7
Trainer	Spezial	3
Seitenwechsel	Spezial	2
Gelbe Karte	Spezial	1
Rote Karte	Spezial	1
Torwart (rechts)	Verteidigung	1
Torwart (Mitte)	Verteidigung	1
Torwart (links)	Verteidigung	1
Verteidiger	Verteidigung	10
Die Mauer	Verteidigung	3
Pfosten	Verteidigung	1
Querlatte	Verteidigung	3
Videobeweis	Verteidigung	3
Abseits	Verteidigung	3
Last-Minute-Tor	BONUS/MALUS	1
Transfer-Fenster	BONUS/MALUS	1
Taktikänderung	BONUS/MALUS	1
Eigentor	BONUS/MALUS	1
Streit vor der Kamera	BONUS/MALUS	1
TOR		21

3

# ÜBERSICHT

## ANSTOSS

Jeder hat 5 Karten auf der Hand. Wer am Zug ist, zieht 1 Karte vom Nachziehstapel und greift an.



### WIE GREIFST DU AN?

Versuche, ein Tor bei dem Spieler links neben dir zu schießen, indem du eine beliebige Angriffs-karte (mit einem Ball-Symbol in der oberen linken Ecke) vor deinen Gegner spielst.

#### SO FUNKTIONIEREN DIE ANGRIFFSKARTEN

- Mit den Karten FALLRÜCKZIEHER und SCHUSS DES TAGES ist dir ein Tor sicher. Keine Karte kann diese abwehren.
- Die Karte TORJÄGER kann nur von der Karte DIE MAUER abgewehrt werden.
- Mit der Karte ANGESCHNITTENER SCHUSS kannst du einen beliebigen Gegner angreifen. Der gewählte Gegner ist dann als Nächster am Zug.



### WIE VERTEIDIGST DU?

Du kannst dich mit einer beliebigen Verteidigungskarte (rote Vorderseite mit einem Handschuh oder Schuh in der linken oberen Ecke) verteidigen.

#### SO FUNKTIONIEREN DIE VERTEIDIGUNGSKARTEN

- Nur die Karte DIE MAUER kann die Karte TORJÄGER abwehren.
- Nur die Karte QUERLATTE kann den LUPFER-STRAFSTOSS abwehren.



### TOR-KARTEN

Falls dein Gegner nicht verteidigen kann, schießt du ein Tor. Nimm dir 1 TOR-Karte (schwarze Rückseite) und lege sie offen vor dich, damit jeder sehen kann, wie es steht.



- Wenn du dein zweites Tor schießt, kannst du von einem beliebigen Spieler deiner Wahl 1 Karte stehlen.
- Wenn du dein viertes Tor schießt, kannst du von einem beliebigen Spieler deiner Wahl 2 Karten stehlen.

**GOAL 10 ist ein rasantes, actionreiches Spiel, bei dem Angriff und Verteidigung ständig wechseln.**

**Unvorhergesehene Wendungen, Strafstöße und sogar Eigentore machen jedes Match spannend.**

**Und was wäre ein gutes Match ohne einen Wutausbruch an der Seitenlinie?**

### BONUS- UND MALUS-KARTEN

Wenn du eine BONUS-/MALUS-Karte ziehst, musst du sie sofort spielen und den Effekt ausführen. Erst dann spielst du wie üblich die Karte für deinen Zug.



### SPEZIALKARTEN

Wenn du mit einer TREFFER!-Karte angreifst, solltest du dich nicht zu früh freuen! Spielt dein Gegner eine VIDEOBEWEIS- oder ABSEITS-Karte, wird dir das Tor aberkannt, sodass sich an der Anzahl deiner Tore nichts ändert.

Immer wenn du eine andere Spezialkarte spielst (SEITENWECHSEL, GELBE KARTE, ROTE KARTE oder TRAINER), befolge die Anweisungen der Karte und beende dann deinen Zug. Du kannst dann nicht angreifen. Der Spieler links neben dir (oder nach dem SEITENWECHSEL der Spieler rechts neben dir) ist am Zug.



### STRAFSTOSS-KARTEN

Wenn du eine STRAFSTOSS-Karte spielst, wähle, in welche Richtung du schießen willst, und sage dies laut an. Falls dein Gegner eine TORWART-Karte spielt, auf der die Richtung deines Schusses (links, Mitte, rechts) angekreuzt ist, triffst du nicht. Entscheidest du dich stattdessen für einen Lupfer, kann dein Gegner den Schuss nur mit einer QUERLATTE-Karte abwehren!



## KURZÜBERSICHT

### BEIM ANGRIFF

**Erste Wahl:** Spiele eine TREFFER!-Karte, falls du eine hast. Falls nicht, verwende eine Angriffs-karte, um ein Tor zu schießen.

**Alternative 1:** Spiele eine andere Spezialkarte (SEITENWECHSEL, GELBE KARTE, ROTE KARTE oder TRAINER), um deinen Gegner aus dem Konzept zu bringen, wenn du keine TREFFER!- oder Angriffs-karte hast.

**Alternative 2:** Falls du keine Angriffs- und keine Spezialkarte hast, lege 1 deiner Karten offen ab und beende deinen Zug.

### BEI DER VERTEIDIGUNG

**Erste Wahl:** Spiele die Karte VIDEOBEWEIS oder ABSEITS, um einen TREFFER! aufzuheben, oder eine Verteidigungskarte, um einen Angriff abzuwehren. Hast du erfolgreich verteidigt, ziehst du 2 Karten und beginnst deinen Zug.

**Alternative 1:** Falls du keine Karten hast, mit denen du verteidigen kannst, sag dem Angreifer, dass du keine Karte spielst. Zu Beginn deines Zugs ziehst du wie üblich 1 Karte.

**Alternative 2:** Falls der angreifende Spieler dich nicht angegriffen hat, beginnst du deinen Zug und ziehst wie üblich 1 Karte.