

# GOAL

## QUIZ

**Έχει αγώνα σήμερα!**

**Είσαι έτοιμος να αντιμετωπίσεις την αντίπαλη ομάδα σε έναν συναρπαστικό αγώνα γνώσεων, γκολ και... πολλών ανατροπών;** Τότε φόρα τη φανέλα, τα αθλητικά σου παπούτσια και μπες στο γήπεδο δυναμικά! Η κερκίδα σε στηρίζει και δεν έχεις να φοβηθείς τίποτα. Ή... μήπως έχεις; Σκοπός κάθε παίκτη είναι να βρεθεί όσο το δυνατό περισσότερες φορές μπροστά από το τέρμα και να σουτάρει για το πολυπόθητο γκολάκι! Και πώς μπορεί να γίνει αυτό; Απαντώντας σωστά σε ερωτήσεις που σχετίζονται με το ποδόσφαιρο, το πιο δημοφιλές άθλημα στον κόσμο. Δεν είναι όμως τόσο εύκολο όσο ακούγεται καθώς σφυρίγματα, πονταρίσματα και κλεψίματα ανατρέπουν τα δεδομένα! Ένα παιχνίδι απαραίτητο για όλους όσους λατρεύουν το ποδόσφαιρο που μπορεί να παιχτεί 1 προς 1 ή μεταξύ 2 ομάδων. Απλά... συναρπαστικό!

### Περιεχόμενα

- α) 1 ταμπλό-γήπεδο
- β) 50 κάρτες Ενεργειών
- γ) 150 κάρτες Ερωτήσεων για Γκολ
- δ) 400 κάρτες Ερωτήσεων Πάσας
- ε) 8 μάρκες πονταρίσματος
- ζ) 2 μάρκες γκολ
- η) 1 μπάλα
- θ) 1 μάρκα πλεονεκτήματος
- ι) 1 μάρκα νομίσματος
- κ) Οδηγίες



1. Σε ποιο Μουντού κατεβίβασε ο Κλέμεντ;  
Α) 1962 Β) 1966 Β) 1970 Δ) 1974  
2. Ποιος πέτισε το γράμμα στον παίκτη Παναγιώτη Κατσίδη;  
Α) Λευτέρης Β) Θεόφανης Β) Ζαχαρίας Δ) Νίκος Φρέσκος  
3. Ποιος πάστας είδε πολύτερος δεύτερος σε τεσσάρα διαδοχικά  
μουντού Μουντού;  
Α) Λευτέρης Β) Θεόφανης Β) Ζαχαρίας Δ) Νίκος Φρέσκος  
4. Πώς μετέτοιξε αγριότη σε θηραμένο πρόσωπο; η οινούχης  
της θεάς που έτοιξε τον θηραμένο πρόσωπο;  
Α) Ζαχαρίας Β) Λευτέρης Β) Ζαχαρίας Δ) Νίκος Φρέσκος  
5. Ποιος πέτισε την επίσημη σφαίρα που κατέκτησε δύο συνεχόμενα  
Μουντού;  
Α) Ουρανούδης Β) Βραβεύ Β) Λαζαρίδη Δ) Λαζαρίδη



## Σκοπός του παιχνιδιού

Να βάλεις τα περισσότερα γκολ στον αγώνα !

### Ζέσταμα...

1. Οι παίκτες τοποθετούν το ταμπλό στο τραπέζι.

2. Ξεχωρίζουν τις κάρτες Ενεργειών, τις κάρτες Ερωτήσεων Πάσας και τις κάρτες Ερωτήσεων για Γκολ. Τοποθετούν τις κάρτες Ενεργειών δίπλα στο ταμπλό σε στοίβα με την όψη προς τα κάτω, ενώ τις κάρτες των Ερωτήσεων με την όψη των απαντήσεων προς τα κάτω.



3. Η μπάλα αρχικά τοποθετείται στη σέντρα.



4. Οι παίκτες/ομάδες παίρνουν μπροστά τους τις μάρκες πονταρίσματος στο χρώμα που επιθυμούν (κόκκινο ή μπλε) και τις τοποθετούν με την όψη προς τα κάτω.



6. Οι παίκτες αποφασίζουν από κοινού για τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Δύο συναρπαστικά 45' θα είναι ιδανικά, με διακοπή τετάρτου για να τα δώσετε όλα στο δεύτερο ημίχρονο. Εναλλακτικά, μπορείτε να σταματήσετε το παιχνίδι στα γκολ που θα συμφωνήσετε.



## Κάρτες Ερωτήσεων

Οι κάρτες Ερωτήσεων που υπάρχουν στο παιχνίδι χωρίζονται σε κάρτες Ερωτήσεων Πάσας και κάρτες Ερωτήσεων για Γκολ και τοποθετούνται δίπλα στο ταμπλό σε δύο ξεχωριστές στοίβες. Οι Ερωτήσεις για Γκολ είναι πιο απαιτητικές σε σχέση με τις υπόλοιπες. Σε κάθε κάρτα στη μία όψη υπάρχουν 4 Ερωτήσεις με τις πιθανές απαντήσεις τους (Α, Β, Γ, Δ) και στην άλλη όψη δίνεται η σωστή απάντηση κάθε Ερωτήσης.

## Η μπάλα στη σέντρα και το ματς ζεκινά...

Το παιχνίδι αυτό μπορεί να παιχτεί είτε 1 προς 1 είτε μεταξύ δύο ομάδων με τον ίδιο ακριβώς τρόπο. Οι μόνες διαφορές είναι ότι στο Ομαδικό: Σε κάθε ερωτήση θα πρέπει να απαντάει διαφορετικός παίκτης από την κάθε ομάδα. Δεν επιτρέπεται ένας παίκτης να παραχωρήσει τη θέση του σε έναν συμπαίκτη του. Οι παίκτες θα πρέπει να απαντούν στις ερωτήσεις εναλλάξ, έτσι ώστε όλοι οι παίκτες να έχουν ενεργή συμμετοχή.

**Σημείωση:** Κάθε φορά που θα αναφερόμαστε στη λέξη ομάδα θα εννοούμε την ομάδα που αποτελείται από παίκτες (Ομαδικό) ή τον παίκτη που εκπροσωπεί μία ομάδα.

## Πάμε να παίξουμε !

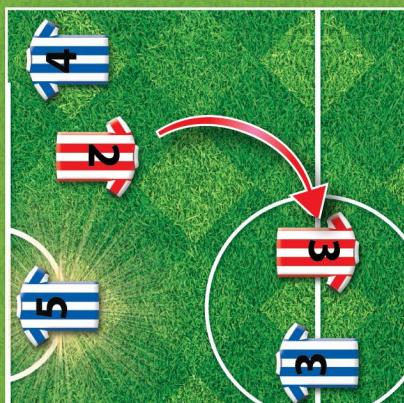
Κάθε ομάδα επιλέγει το χρώμα της (κόκκινο ή μπλε) και κατά συνέπεια τη διαδρομή στην οποία θα κινείται η μπάλα. Οι ομάδες παίζουν κορώνα γράμματα, χρησιμοποιώντας τη μάρκα νομίσματος, για να δουν ποιος θα ξεκινήσει πρώτος. Αυτός που ξεκινά πρώτος (επιτιθέμενος) τοποθετεί την μπάλα στη σέντρα στο χρώμα του. Στη συνέχεια, ο αντίπαλος παίκτης (αμυνόμενος), παίρνει τη μάρκα πλεονεκτήματος, τραβά μία κάρτα από την στοίβα των Ερωτήσεων Πάσας και ζητά από τον επιτιθέμενο να του πει έναν αριθμό από το 1 - 4. Έπειτα, διαβάζει δυνατά την Ερώτηση που αντιστοιχεί στον αριθμό που είπε ο επιτιθέμενος καθώς και τις πιθανές απαντήσεις.

**Προσοχή !** Ο παίκτης θα πρέπει να καλύψει με το χέρι του τις απαντήσεις που βρίσκονται στο πίσω μέρος της κάρτας, ώστε να μην είναι ορατές στον παίκτη που βρίσκεται απέναντι.

Μόλις εκφωνηθεί η ερώτηση τότε ο επιτιθέμενος παίκτης καλείται να «ποντάρει» στην απάντηση που θεωρεί σωστή. Δηλαδή, επιλέγει κρυφά μία από τις μάρκες πονταρίσματος που έχει μπροστά του και την τοποθετεί στη θέση BET, που υπάρχει στο ταμπλό (πίσω από το τέρμα του). Σε κάθε μάρκα πονταρίσματος αναγράφεται το γράμμα που αντιστοιχεί σε κάθε πιθανή απάντηση της Ερώτησης που εκφωνήθηκε (Α, Β, Γ, Δ). Στη συνέχεια, δίνεται η δυνατότητα και στον αμυνόμενο παίκτη να «ποντάρει» στη σωστή απάντηση κατά τον ίδιο τρόπο.

Εφόσον «πόνταραν» και οι δύο παίκτες, τότε αποκαλύπτουν τις μάρκες τους και:

**Α)** αν ο επιτιθέμενος παίκτης απάντησε σωστά και ο αμυνόμενος λάθος, τότε ο πρώτος μετακινεί την μπάλα μία θέση μπροστά στο ταμπλό, δηλαδή στη φανέλα με το αμέσως μεγαλύτερο νούμερο, προσπερνώντας αριστοτεχνικά τον αντίπαλο, π.χ. αν η μπάλα ήταν στην κατοχή της φανέλας 2, τότε μετακινείται στη φανέλα 3 της ίδιας ομάδας.



**B)** αν ο επιτιθέμενος απάντησε λάθος και ο αμυνόμενος σωστά, τότε ο δεύτερος του κλέβει την μπάλα και συνεχίζει πλέον στο παιχνίδι ως επιτιθέμενος. Δηλαδή, θα κληθεί να απαντήσει σε Ερώτηση. Η μπάλα πηγαίνει από τη φανέλα της μίας ομάδας στη φανέλα της άλλης ομάδας που είναι πιο κοντά, π.χ. αν η μπάλα ήταν στην κατοχή της φανέλας 2 της κόκκινης ομάδας, θα πάει στη φανέλα 4 της μπλε ομάδας.

**Γ)** αν ο επιτιθέμενος παίκτης απαντήσει σωστά/λάθος, αλλά και ο αμυνόμενος απαντήσει σωστά/λάθος (ισοπαλία), τότε απαντούν σε άλλη μία ερώτηση. Αν και πάλι υπάρχει ισοπαλία, τότε ο παίκτης που έχει τη μάρκα πλεονεκτήματος, αν δεν έχει την μπάλα, κάνει στενό μαρκάρισμα στον αντίπαλο, του κλέβει την μπάλα και του δίνει τη μάρκα πλεονεκτήματος. Η μπάλα αλλάζει κάτοχο, όπως και στην περίπτωση B. Αν ο παίκτης με την μάρκα πλεονεκτήματος, έχει ήδη την μπάλα, δίνει την μάρκα πλεονεκτήματος στον αντίπαλο και γίνεται το ίδιο με την περίπτωση A.



**Σημείωση:** Οι κάρτες Ερωτήσεων που χρησιμοποιήθηκαν επιστρέφουν στο κουτί.

## Κάρτες Ενεργειών

Στο παιχνίδι υπάρχουν 50 κάρτες Ενεργειών με θετικές και αρνητικές ιδιότητες, οι οποίες μπορεί να επηρεάσουν την πορεία του παιχνιδιού. Οι κάρτες αυτές μπορούν να χρησιμοποιηθούν στο σημείο που οι παίκτες «ποντάρουν» για τη σωστή απάντηση στην Ερώτηση που εκφωνήθηκε. Πιο συγκεκριμένα, οι πάικτες, αφού επιλέξουν μάρκα πονταρίσματος, έχουν τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν μία κάρτα Ενεργειών. Δηλαδή, μπορούν να τοποθετήσουν δίπλα στη μάρκα τους μία αρνητική Ενέργεια για να αναχαίτισουν τον αντίπαλο ή μία θετική Ενέργεια για να δώσουν πλεονέκτημα στην ομάδα τους. Έπειτα, αποκαλύπτουν πρώτα τις μάρκες τους και μετά τις κάρτες Ενεργειών και βλέπουν ποιος υπερισχύει με βάση αυτό που αναγράφουν οι κάρτες. Αν ένας παίκτης βάλει γκολ, τραβάει μια κάρτα από την στοίβα Ενεργειών. Έτσι μπορεί να έχει παραπάνω από 3 κάρτες Ενεργειών στο χέρι.

**Προσοχή στις περιγραφές των καρτών Ενεργειών, γιατί κάποιες μπορούν να χρησιμοποιηθούν μόνο στη φάση «Σουτ για γκολ» (Βλ σελ. 5).**

### Να θυμάστε:

Είναι δυνατόν σε κάποια φάση πονταρίσματος να μην ταιριάζει να χρησιμοποιήσετε τις κάρτες Ενεργειών που έχετε συλλέξει μέχρι εκείνη τη στιγμή στο παιχνίδι.

Οι κάρτες Ερωτήσεων και Ενεργειών που χρησιμοποιήθηκαν από τους παίκτες επιστρέφουν στο κουτί. Αν η μπάλα αλλάζει κατοχή με κάποια κάρτα Ενέργειας, η αλλαγή κατοχής γίνεται όπως και στις Ερωτήσεις.

## Ειδικές περιπτώσεις

**1.** Οι κάρτες Ενεργειών που χρησιμοποίησαν οι παίκτες υπάρχει περίπτωση να εξουδετερώνονται, με αποτέλεσμα να μην ισχύει καμία από τις δύο και να λαμβάνεται υπόψη **μόνο** η απάντηση στην οποία «πόνταραν» ως σωστή, όταν:

ένας παίκτης χρησιμοποιήσει μία αρνητική Ενέργεια και ο άλλος μία θετική που είναι αντίθετες μεταξύ τους:

- **Φάουλ - Πουλημένος διαιτητής** (που δεν δίνει το Φάουλ)
- **Αυτογόλ/Σουτάρα/Χατ-Τρικ - Σουτ Μπεκάτσα/Οφσάιντ/Ακύρωση γκολ**
- **Οφσάιντ - Πουλημένος διαιτητής** (που δεν δίνει Οφσάιντ)
- **Πέναλτι - Πουλημένος διαιτητής** (που δεν δίνει Πέναλτι).

**2. Η ιδιότητα κάποιων καρτών Ενεργειών (Κόκκινη κάρτα και Κράμπα)** έχει ισχύ και σε επόμενους γύρους. Στην περίπτωση αυτή και οι δύο παίκτες δεν μπορούν να χρησιμοποιήσουν άλλες κάρτες Ενεργειών στη φάση του πονταρίσματος, μέχρι να εξαντληθούν οι προηγούμενες.

## Σουτ για γκολ !

Στην περίπτωση που μία από τις 2 ομάδες φθάσει σε θέση για γκολ (μπροστά από το τέρμα) τότε είναι έτοιμη να σουτάρει. Σε αυτή τη φάση ο αμυνόμενος παίκτης τραβάει μία κάρτα από την στοίβα των Ερωτήσεων για Γκολ, οι οποίες θεωρούνται πιο δύσκολες από τις άλλες Ερωτήσεις. Έπειτα, ζητά από τον επιτιθέμενο να του πει ένα αριθμό από το 1 – 4, για να εκφωνήσει την αντίστοιχη Ερώτηση. Κατόπιν, ο επιτιθέμενος «ποντάρει» στην απάντηση που θεωρεί σωστή και επιλέγει (κρυψά από τον αντίπαλο) την αντίστοιχη μάρκα, την οποία τοποθετεί στη θέση BET, που υπάρχει στο ταμπλό (πίσω από το τέρμα του). Ωστόσο, δίνεται η δυνατότητα και στον αμυνόμενο παίκτη να ποντάρει αμέσως μετά τον επιτιθέμενο κατά τον ίδιο τρόπο. Αφού επιλέξουν και οι δύο παίκτες μάρκα πονταρίσματος, τις αποκαλύπτουν ταυτόχρονα και:

1. αν ο επιτιθέμενος παίκτης απάντησε σωστά και ο αμυνόμενος λάθος, τότε ο πρώτος βάζει το πολυπόθητο γκολ και το σημειώνει με τη μάρκα γκολ στην άκρη του γηπέδου. Επίσης, τραβάει μία κάρτα Ενεργειών από την αντίστοιχη στοίβα. Στη συνέχεια, ο αμυνόμενος τοποθετεί την μπάλα στη σέντρα και συνεχίζει το παιχνίδι ως επιτιθέμενος.

2. αν ο επιτιθέμενος απάντησε λάθος και ο αμυνόμενος σωστά, τότε ο δεύτερος αποκρούει το σουτ και η μπάλα μένει στα χέρια του Goalkeeper. Συνεχίζει πλέον στο παιχνίδι ως επιτιθέμενος από το τέρμα, μέχρι ο αντίπαλος παίκτης να του ανακόψει την πορεία.

3. αν και οι δύο παίκτες:

**A)** απαντήσουν σωστά, τότε έχουμε ισοπαλία και ο αμυνόμενος παίκτης υποβάλλει επόμενη ερώτηση μέχρις ότου οι απαντήσεις που θα δώσουν οι παίκτες να οδηγήσουν σε ξεκάθαρο αποτέλεσμα (γκολ ή απόκρουση).

**B)** απαντήσουν λάθος, τότε στην περίπτωση αυτή ο αμυνόμενος παίκτης αποκρούει θεαματικά το σουτ του αντιπάλου. Η μπάλα περνά στα χέρια της ομάδας του και συνεχίζει πλέον στο παιχνίδι ως επιτιθέμενος από το τέρμα.

**Προσοχή !** Σε αυτή τη φάση οι παίκτες μπορούν να χρησιμοποιήσουν **μόνο** τις κάρτες Ενεργειών για Γκολ με τον ίδιο ακριβώς τρόπο που περιγράφηκε παραπάνω (Βλ. Κάρτες Ενεργειών).

## Η ώρα των πέναλτι

Ο διαιτητής δείχνει τα αποδυτήρια σφυρίζοντας τη λήξη του παιχνιδιού. Το αποτέλεσμα Ι-Σ-Ο-Π-Α-Λ-Ι-Α ! Η μόνη λύση πλέον για την ανάδεικνυτή είναι η διαδικασία των πέναλτι. Αντέχει η ομάδα σας να συνεχίσει σε αυτή τη φάση μετά από έναν απαιτητικό αγώνα; Ήρθε η στιγμή να το αποδείξετε... Στο σημείο αυτό ακολουθείται η ίδια διαδικασία που ισχύει στη φάση «**Σουτ για Γκολ**», που περιγράφηκε παραπάνω, με τη διαφορά ότι θα γίνουν 5 ερωτήσεις και η ομάδα που θα βάλει τα περισσότερα γκολ θα είναι και η νικήτρια του παιχνιδιού.

**Σημείωση:** Μην ξεχνάτε ότι πέναλτι μπορεί να δείξει ο «διαιτητής» και στην κανονική διάρκεια του αγώνα με βάση τις κάρτες Ενεργειών που χρησιμοποιούνται στο παιχνίδι.

## Σφύριξε και έληξε !

Το παιχνίδι έφθασε στο τέλος του. Συγχαρητήρια σε όλους τους παίκτες που προσέφεραν ένα εκπληκτικό θέαμα ! Και ποιος είναι ο νικητής; Η ομάδα που έβαλε τα περισσότερα γκολ στον αγώνα -είτε στην κανονική διάρκεια είτε στα πέναλτι- και εντυπωσίασε με τις ασυναγώνιστες γνώσεις και τη στρατηγική που ακολούθησε !

Προϊόν της **Παιχνίδια Δεσύλλας**  
Χρυσοστόμου 12  
121 32 Περιστέρι - Αθήνα

