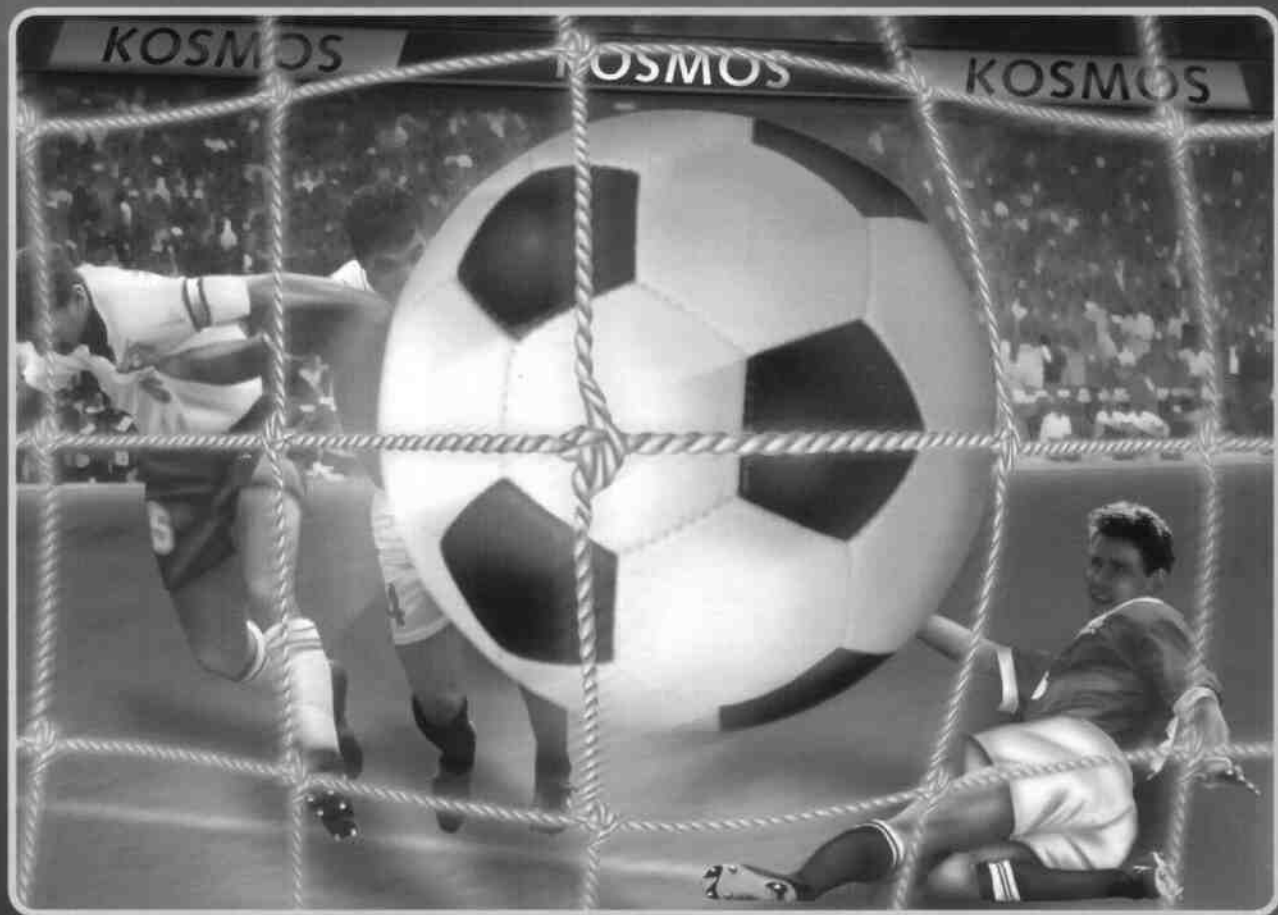


Finale



Oliver Abendroth

Einführung in das Spiel

Bitte lesen Sie zuerst einfach diese „Einführung“ durch. Die eigentlichen Spielregeln beginnen auf Seite 4.

FINALE ist ein Fußballspiel mit Karten, das vielfältige taktische Möglichkeiten bietet. Da sich bei einem Fußballspiel immer zwei Mannschaften gegenüberstehen, ist FINALE für zwei Spieler gedacht. Natürlich gewinnt am Ende, wer mehr Tore als der Gegner geschossen hat.

Jeder Spieler übernimmt eine Mannschaft und erhält 60 Karten. Ein Spieler den SV Stollen (rote Rückseite und roter Rand auf der Vorderseite), der andere den FC Acker (blaue Rückseite und blauer Rand vorne).

Der Kartensatz eines jeden Spielers besteht aus 30 Fußballerkarten und aus 30 Taktikkarten. Elf Fußballer stehen auf jeder Seite auf dem Feld, vier sitzen auf der Reservebank. Jeder Spieler muß also 15 Fußballer für sein Team auswählen.

Die Fußballerkarten

Stürmer

Der nette junge Mann hier - Sven Abseits - ist ein Stürmer. Das erkennen Sie an der Figur in Schußhaltung auf den vier roten Eckfeldern.

Außer Stürmern gibt es natürlich Mittelfeldspieler (blaue Eckfelder), Abwehrspieler (gelbe Eckfelder) und Torhüter (hellgraue Eckfelder).



Torhüter



Mittelfeld



Abwehr



Stürmer



Spielstärke

Die Bälle auf den vier Seiten der Karte zeigen die Spielstärke des Fußballers an. 5 Bälle sind das Maximum, 1 Ball ist der niedrigste Wert.

Aktuelle Spielstärke

Zuerst gilt immer die Spielstärke, die oben, über dem Kopf, liegt.

Drehrichtung

Die aktuelle Spielstärke gilt aber nur für eine Aktion, dann wird die Karte in Pfeilrichtung gedreht (links herum). Bei der nächsten Aktion des Fußballers gilt die neue Spielstärke.

Symbole



In den Ecken des Fußballerbildes befinden sich manchmal farbige Symbole. Bei Sven Abseits ist es einmal ein Rotes Kreuz (Sven kann verletzt werden und muß ausgewechselt werden) und eine Gelbe Karte. Die kann ihm der Schiedsrichter zeigen, wenn Sven ein Foul begangen hat. Bei der zweiten Gelben Karte muß Sven vom Platz. Bei anderen Fußballern kann auch eine Rote Karte auftauchen. Alle diese drei Symbole kommen aber nur in bestimmten Situationen zum Tragen.

Punktwert

Neben dem Namen des Fußballers steht rechts noch eine Zahl - das ist sein Punktwert. Der ist wichtig, denn: zu Beginn des Spieles hat jeder Spieler 50 Punkte, die er für seine Mannschaft verwenden darf mehr als 50 Punkte sind nicht erlaubt.

Das rote X links neben dem Namen des Fußballers ist nur eine Hilfe für das Einführungsspiel. Statt ratlos vor allen Karten zu sitzen, suchen Sie die 15 Karten mit dem roten X heraus - das ist dann ihr Teamführer **erstes Spiel**.

Die Taktikkarten

Nun zu den Taktikkarten. Diese Karten entscheiden, welches Team angreift und welches verteidigt. Die Karten bestimmen weiter, welche Spieler jeder Mannschaft zum Einsatz kommen. Jeder Spieler muß zu Beginn des Spieles zwölf Taktikkarten auswählen, drei davon nimmt er auf die Hand. Für die ersten Spiele empfehlen wir, die sechs weißen und die sechs lilafarbenen Taktikkarten zu verwenden.

Neben diesen beiden Farben gibt es noch jeweils sechs Taktikkarten in gelb, blau und rot. Diese Karten bringen verstärkt Fußballer der gleichen Farbe ins Spiel (gelb = Abwehrspieler, blau = Mittelfeldspieler, rot ⇒ Stürmer).

Kampfstärke

Sehen Sie hier die weiße Karte „Offener Schlagabtausch“. Die große Zahl links oben bezeichnet die Kampfstärke der Karte. Wer die Karte mit der höheren Kampfstärke aufdeckt, wird zum Angreifer. Der Gegner muß verteidigen.

Spielaufbau

Darunter befinden sich zwei grüne Bereiche mit Fußballer-Symbolen. Der obere Bereich gilt für die erste Aktion - den Spielaufbau.

Spielabschluß

Der untere Bereich gilt für die zweite Aktion - den Spielabschluß.

jeder Bereich weist außerdem eine linke und eine rechte Hälfte auf - getrennt durch die zwei kleinen, weißen Pfeile. Auf der linken Seite sind die Fußballer abgebildet, die der Angreifer einsetzt, auf der rechten Seite die Fußballer des Verteidigers.

Verteidiger

Wird die Karte „Offener Schlagabtausch“ gespielt, so bringt der Angreifer beim Spielaufbau die folgenden Fußballer zum Einsatz: Den Torwart, einen Verteidiger und einen Mittelfeldspieler, die er selbst auswählen kann. Die aktuelle Spielstärke ergibt sich aus der Addition aller Bälle, die oben liegen. Dazu kommt dann noch das Ergebnis seines Würfelwurfes. Der Verteidiger muß mit seinen Fußballern und seinem Würfelergebnis dagegenhalten. Zur Kennzeichnung, welche Fußballer eingesetzt wurden, wird auf die entsprechenden Karten ein Chip (mit einem Ausrufezeichen) gelegt.

Erzielt der Angreifer beim Spielaufbau ein gleich hohes oder ein höheres Gesamtergebnis, so setzt der Angreifer seine Aktion mit dem Spielabschluß fort. Zuvor aber werden die eingesetzten Fußballerkarten nach links gedreht, jeder Spieler bringt dann seine Fußballer des zweiten Bereichs zum Einsatz - wie oben beschrieben. Erzielt der Angreifer nun ein höheres Gesamtergebnis (Gleichstand reicht jetzt nicht), so hat er ein Tor geschossen.

Scheitert der Angreifer aber bereits beim Spielaufbau (niedrigeres Gesamtergebnis als der Verteidiger), so kontert der Verteidiger.

Auf diese Weise wird entsprechend der ausgespielten Taktikkarten Angriff um Angriff durchgeführt - über sechs Zeitabschnitte!



Angreifer

Vorbereitung des Spiels

Die Auswahl der Fußballerkarten

Jeder Spieler übernimmt ein Team und erhält die 60 Karten in der Teamfarbe: Blau = FC Acker, Rot = SV Stollen.

Jeder Spieler wählt aus seinen 30 Fußballerkarten genau 15 Fußballer aus: Elf Feldspieler und vier Reservespieler. Die 15 Fußballer dürfen einen Gesamtwert von 50 Punkten (die Summe aller Zahlen rechts neben den Namen) nicht überschreiten.

Beim Aussuchen der Fußballer hat der Spieler freie Wahl. Es muß immer ein Torhüter dabei sein, ein zweiter sollte auf die Reservebank. Bei allen anderen Fußballern bleibt es der Taktik des Spielers überlassen, wie viele Verteidiger, Mittelfeldspieler und Stürmer er aufstellt.

Empfehlung für die ersten Spiele;

Nehmen Sie die 15 Fußballer, die vor Ihrem Namen ein rotes X stehen haben, und wählen Sie daraus die elf Feldspieler und die vier Reservespieler aus. Die 15 Karten haben genau die 50 Punkte, die Sie verwenden dürfen.

Für das allererste Spiel:

Setzen Sie diese vier Fußballer auf die Reservebank und starten Sie mit den elf übrigen Spielern:

FC Acker:

Reserve: Bernd Schranke, Paul Walze, Ali Balla, Simon Joker.

Aufs Feld: Bernd Klauball, Brian O'Klopper, Karl Rempfer, Günter Granit, Ronny Tricksler, Patricio Fersi, Hansi Dampf, Fritz Blitz, Alexander Trifft, MC Fire, Gerd Rumsteher.

SV Stollen:

Reserve: Hans Greifhin, Wladimir Ballnich, Tim Talent, Erwin Pfosten.

Aufs Feld: Sven Fauster, Harald Grätsche, Udo Foulter, Georg Putzer, Manni Metzger, Hugo Schwindlig, Georg Graser, Alfredo Wühler, Lars Lässig, Timo Brecher, Sven Abseits.

Erst wenn **beide Spieler** ihre kompletten Teams ausgesucht haben, werden die Mannschaften gleichzeitig aufgestellt.

So tritt in unserem Beispiel der SV Stollen mit drei Stürmern an, vier Mittelfeld- und drei Abwehrspielern.

Der FC Acker dagegen versucht sein Glück mit einer Aufstellung 4-4-2 (4 Abwehrspieler, 4 Mittelfeldspieler und 2 Stürmer).

Die vier Reservisten-Karten werden offen neben der Spielfläche abgelegt.

Hinweise zum Spiel:

Fußball ist ein Angriffsspiel. Der Verzicht auf einen Angriff ist nicht möglich, auch wenn die aktuelle Spielstärke Ihrer Fußballer denkbar schlecht ist. Achten Sie deshalb darauf, daß nicht gleichzeitig alle Spielstärken Ihrer Fußballer niedrig sind.

Verletzungen, Gelbe und Rote Karten können jede Mannschaft dezimieren. Sie müssen aber Ihr Spiel regulär beenden, egal wie viele Fußballer Sie auch verlieren. Gehen Sie deshalb mit dem Freiwilligen Auswechseln vorsichtig um.

Sollten Sie einmal mehrere Fußballer aus einer Reihe verlieren und Sie haben dann keinen Ersatz mehr auf der Reservebank, so sind Sie gezwungen, Ihre Fußballer umzugruppieren. Bevor aber eine Reihe ganz ohne Fußballer bleibt (z.B. keine Stürmer mehr), muß Ersatz aus einer benachbarten Reihe aufrücken (z.B. ein Mittelfeldspieler).

Beispiel:



FC Acker

1 Torwart

4 Abwehrspieler

4 Mittelfeldspieler

2 Stürmer

Reserve:



**Ausgespielte
Taktikkarten**



Sturm



Mittelfeld



Abwehr



Torwart



SV Stollen

Torwart



Abwehr



Mittelfeld



Sturm



Reserve:



3 Stürmer

4 Mittelfeldspieler

3 Abwehrspieler

1 Torwart

Die Auswahl der Taktikkarten

jeder Spieler wählt 11 Taktikkarten aus und mischt sie. Den gemischten Stapel legt er verdeckt vor sich ab. Unter den Stapel schiebt er offen die weiße „Schlußkarte“. Dann nimmt der Spieler die drei obersten Karten vom Stapel - auf die Hand. Mit diesen drei Taktikkarten beginnt er das Spiel. **Wichtig:** Verbraucht ein Spieler alle 11 Taktikkarten, so muß er den Rest des Spieles mit seiner 12. Karte, der Schlußkarte, bestreiten. (Siehe Seite 10)

Empfehlung für die ersten Spiele:

Verwenden Sie die sechs weißen und die sechs lilafarbenen Karten. Sie sind recht ausgewogen und bieten eine gute Möglichkeit, das Spiel kennenzulernen.

Für spätere Spiele empfehlen wir, die sechs weißen Taktikkarten immer beizubehalten, die sechs lilafarbenen aber gegen sechs Taktikkarten einer anderen Farbe auszutauschen. Die weiße „Schlußkarte“ muß immer ganz unten im Stapel liegen.

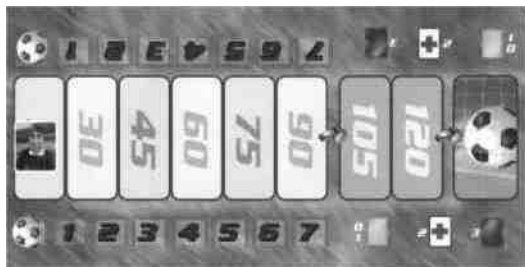
Wichtig: Die Taktikkarten in einer Spielerfarbe (gelb, blau, rot) bringen bevorzugt Fußballer dieser Farbe zum Einsatz. So ist es zum Beispiel nur dann sinnvoll, mit den gelben Taktikkarten zu spielen, wenn Sie auch eine starke Abwehrreihe zur Verfügung haben.

Einen weiteren Tip zur Auswahl der Taktikkarten finden Sie am Ende der Regeln.

Der Spielplan

Der Spielplan wird bereitgelegt: Die Spielstandanzeiger (Bälle in rot und blau) werden jeweils auf die Null gelegt, der Schiedsrichter auf das Feld des ersten Zeitabschnitts (15 Minuten).

Die Einsatz-Chips (mit den Ausrufezeichen) und die gelben Karten sollten von beiden Spielern erreichbar sein.



Ablauf des Spieles

Eine Kurzfassung des Spielablaufs finden Sie auf Seite 11

Gespielt werden sechs „Zeitabschnitte“ - siehe Spielplan. Das Spiel endet nach dem sechsten Zeitabschnitt. Wer die meisten Tore geschossen hat, gewinnt das Match.

Erster Zeitabschnitt

Angreifer und Verteidiger ermitteln

- Zu Beginn des ersten Zeitabschnitts wählt jeder Spieler aus den Taktikkarten in seiner Hand eine aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Gleichzeitig wird aufgedeckt.
- Wer die Karte mit der höheren Kampfstärke ausspielt, wird für diesen Zeitabschnitt der „Angreifer“, sein Gegner der „Verteidiger“.
- Sind die beiden Kampfstärken gleich - siehe Seite 9.
- Danach zieht sofort jeder Spieler eine neue Taktikkarte von seinem Stapel nach - beide Spieler müssen immer drei Taktikkarten auf der Hand halten.
- Dem „Angreifer“ stehen so viele Angriffe zu, wie die Differenz der Kampfstärken aus den beiden Taktikkarten.



Beispiel:

Der SV Stollen (rot) spielt die Karte „Alleingang“, Kampfstärke 2.

Der FC Acker (blau) spielt die Karte „Offener Schlagabtausch“ mit der Kampfstärke 4.



Dem FC Acker stehen also zwei Angriffe zu (4-2=2).


Der FC Acker ist der Angreifer, der in diesem Zeitabschnitt zwei Angriffe durchführen muß.

Erste Aktion - Spielaufbau

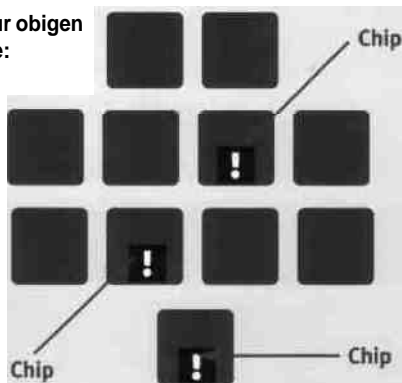
- Der „Angreifer“ wählt nun die Fußballer aus, die er laut seiner Taktikkarte im Spielaufbau einsetzen darf - oberer Bereich, die Fußballer in der **linken** Hälfte.
- Der „Verteidiger“ wählt seine Fußballer ebenfalls nach der Taktikkarte des „Angreifers“ aus - laut Spielaufbau - aus dem oberen Bereich, die Fußballer in der **rechten** Hälfte.



Info: Ist statt eines Fußballers ein Fragezeichen abgebildet, darf der Spieler einen beliebigen seiner Fußballer einsetzen - nur den Torwart nicht.

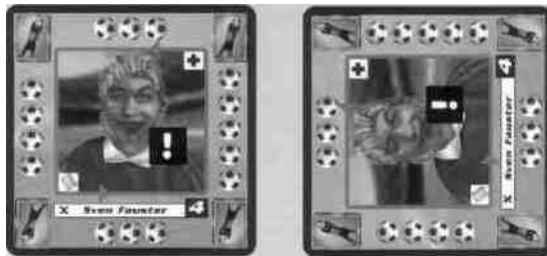
- Beide Spieler markieren ihre ausgewählten Fußballer, indem sie auf jeden einen Einsatz-Chip mit einem Ausrufezeichen legen. 
- Der „Angreifer“ legt seine Einsatz-Chips zuerst auf seine Fußballer. Der „Verteidiger“ legt seine Chips erst danach - er soll die Chance haben, auf die Taktik des „Angreifers“ reagieren zu können.

Beispiel zur obigen Taktikkarte:



- jetzt addiert jeder Spieler die Spielstärken seiner ausgewählten Fußballer - das ist die Anzahl der Bälle, die oben liegen.
 - Dann wirft jeder Spieler seinen Würfel und addiert die Zahl zur Gesamtspielstärke.
 - Erreicht der „Angreifer“ ein Ergebnis, das **gleich oder höher** ist, als das Ergebnis des „Verteidigers“, so ist diese Aktion gelungen und der „Angreifer“ muß zur nächsten Aktion übergehen -dem „Spielabschluß“.
- Ist das Ergebnis des „Angreifers“ aber **niedriger** als das des Verteidigers, so hat der Verteidiger eine Kontermöglichkeit - siehe unter „Spielaufbau mißlingt - Konter“, 5.8.
- jetzt überprüft jeder Spieler der Reihe nach seine eingesetzten Fußballer, ob in der rechten, oberen Bildecke eines der farbigen Symbole zu sehen ist. Trifft das zu, lesen Sie bitte unter Sonderaktionen (S.9) nach, was passiert.

Beispiel;



Vor dem Drehen

Nach dem Drehen

Das „Rote Kreuz“ besagt, daß Sven Fauster bei dieser Aktion verletzt werden kann. Der Spieler muß zuerst das Ergebnis auswürfeln - danach erst darf er die Karte drehen.

- Der Reihe nach zeigt der Spieler auf seine betroffenen Fußballer und würfelt das Ergebnis aus.
- Zum Abschluß der Aktion müssen alle eingesetzten Fußballer (die mit dem Einsatz-Chip) um 90 Grad nach links gedreht werden. Diese Fußballer haben jetzt eine neue Spielstärke (die Seite mit den Bällen, die zum Gegner hin zeigt)!

Wichtig: Befinden sich im oberen Bereich einer Taktikkarte keine Fußballer, so entfällt der „Spielaufbau“; es folgt sofort der „Spielabschluß“.

Zweite Aktion - Spielabschluß

- Beide Spieler wählen erneut ihre Fußballer aus - laut der Taktikkarte des „Angreifers“, jetzt aber aus „Spielabschluß“ - unterer Bereich (Angreifer linke Hälfte, Verteidiger rechte Hälfte).
- Wiederum markiert der Angreifer zuerst seine ausgewählten Fußballer mit einem Einsatz-Chip - diesmal aber Chips mit zwei roten Ausrufezeichen.



Erst danach ist der „Verteidiger“ mit dem Markieren seiner Fußballer an der Reihe.

- **Wichtig:** Normalerweise darf ein Fußballer, der bereits im „Spielaufbau“ eingesetzt wurde (der bereits einen Einsatzchip hat), im „Spielabschluß“ nicht noch einmal verwendet werden. Führt jedoch auf der Taktikkarte ein Pfeil vom „Spielaufbau“ oben zum „Spielabschluß“ unten, so muß einer dieser Spieler erneut eingesetzt werden.
- Wie beim „Spielaufbau“ addiert jeder Spieler die Spielstärken seiner ausgewählten Fußballer, würfelt und addiert die Zahl dazu.
- Erzielt der „Angreifer“ ein **höheres** (!) Gesamtergebnis als der „Verteidiger“, so ist auch diese Aktion gelungen - er hat ein Tor erzielt und verschiebt seinen Ball entsprechend auf dem Spielplan.
- Wiederum überprüft jeder Spieler seine eingesetzten Fußballer, ob in der rechten Bildecke eines der farbigen Symbole zu sehen ist. Trifft das zu, lesen Sie bitte unter Sonderaktionen nach, was passiert.
- Die im „Spielabschluß“ eingesetzten Fußballer werden um 90 Grad in Pfeilrichtung gedreht.
- Die Einsatz-Chips werden von den Fußballern genommen und zum Vorrat zurückgelegt.

Zweiter und weitere Angriffe

- Hat der „Angreifer“ noch einen Angriff (laut Differenz der Kampfstärken), so legt er eine neue Taktikkarte aus seiner Hand offen auf die bereits gespielte Taktikkarte (und zieht sofort eine Karte vom verdeckten Stapel nach).
- Der „Verteidiger“ darf bei jedem neuen Angriff eine seiner

Taktikkarten aus der Hand in die Schachtel zurücklegen und dafür eine neue Taktikkarte von seinem verdeckten Stapel ziehen.

- Die Spieler verfahren wie oben unter „Spielaufbau“ und „Spielabschluß“ beschrieben. Es gilt jetzt die neu ausgespielte Taktikkarte des „Angreifers“ - beide Spieler dürfen nur die dort abgebildeten Fußballer zum Einsatz bringen.

Hat der „Angreifer“ alle seine Angriffe durchgeführt, so endet dieser „Zeitabschnitt“.

Zweiter bis sechster Zeitabschnitt

Ist ein Zeitabschnitt beendet, wird der Schiedsrichter auf den nächsten Zeitabschnitt geschoben. Der neue Zeitabschnitt beginnt wiederum damit, daß beide Spieler eine Taktikkarte aus ihrer Hand auswählen und verdeckt vor sich plazieren. Gleichzeitig wird aufgedeckt und der neue „Angreifer“ steht fest. Weiter geht es, wie auf Seite 7 unter „Spielaufbau“ beschrieben.

Insgesamt werden sechs Zeitabschnitte gespielt. Das Spiel endet nach dem sechsten Zeitabschnitt. Wer die meisten Tore erzielt hat, gewinnt. Bei Gleichstand kann eine Verlängerung folgen und eventuell ein Elfmeterschießen.

Spielaufbau mißlingt - Konter

Diese Sonderregel gibt dem „Verteidiger“ einmal in jedem Zeitabschnitt eine Kontermöglichkeit, und zwar dann, wenn der „Angreifer“ bei einem „Spielaufbau“ scheitert.

- Erzielt der „Angreifer“ beim Spielaufbau ein niedrigeres Ergebnis als der „Verteidiger“, so hat der Verteidiger nun eine Kontermöglichkeit. Das heißt, jetzt muß der Verteidiger angreifen und dafür gilt die offen liegende Taktikkarte des **Verteidigers**.
- Beide Spieler wählen die Fußballer aus, die auf der Taktikkarte unter „Spielaufbau“ abgebildet sind. Der Konterspieler (jetzt als Angreifer) die Fußballer auf der linken Hälfte, der Verteidiger (Ex-Angreifer) die Fußballer auf der rechten Hälfte.
- Die eingesetzten Fußballer werden markiert, die Spielstärken werden addiert, dazu würfelt jeder Spieler.
- Der Konterspieler erhält zusätzlich einen **Konterbonus**, der sich aus der Differenz der Kampfstärken (auf den offenen liegenden Taktikkarten) ergibt. Bei einer Differenz von beispielsweise 5 zu 2 beträgt der Unterschied 3; der Konter-

Spieler addiert zu seiner Gesamtspielstärke also eine 3.

- Wie bei normalen Angriffen auch müssen eventuelle Sonderaktionen durchgeführt werden, die Karten müssen gedreht werden, und bei einem Erfolg des Konterspielers führt dieser dann seinen „Spielabschluß“ durch - hierbei gibt es keinen Konterbonus mehr. Ist der Konterspieler auch beim „Spielabschluß“ erfolgreich, so erzielt er ein Tor - und der Konter ist beendet.
- Mißlingt bei diesem Konter bereits der Spielaufbau, so ist der Konter beendet. Hat der ursprüngliche „Angrifer“ noch weitere Angriffe, so setzt er das Spiel mit seinem nächsten Angriff fort.
- Weitere Konter hat der „Verteidiger“ in **diesem** Zeitabschnitt nicht.

Kampfwerte beider Taktikkarten gleich

- Decken beide Spieler Taktikkarten mit gleichen Kampfstärken auf, so entscheiden die Würfel.
- Beide Spieler würfeln. Wer die höhere Augenzahl erreicht, hat einen Angriff nicht mehr. Scheitert der Angreifer beim „Spielaufbau“, so hat der „Verteidiger“ einen Konter - aber ohne Konterbonus.
- Ist die gewürfelte Augenzahl gleich, so muß so lange gewürfelt werden, bis ein Spieler eine höhere Augenzahl erreicht.

Sonderaktionen

Befindet sich vor dem Drehen der ausgewählten Fußballer in der rechten Bildecke ein farbiges Symbol, so muß für jeden dieser Fußballer gewürfelt werden, ob dieses Ereignis eintritt. Siehe auch Abbildungen auf dem Spielplan. Nach dem Würfeln wird die Fußballerkarte um 90 Grad gedreht.



Verletzt

Würfelt der Spieler eine „2“, so ist dieser Fußballer verletzt und muß ausgewechselt werden. Der Spieler legt den verletzten Fußballer in die Schachtel zurück und ersetzt ihn durch einen Fußballer aus der Reserve. Grundsätzlich gilt: Eingewechselte Fußballer dürfen nur in ihren Stammpositionen eingesetzt werden. Stürmer also nur im Angriff (erste Reihe) usw. Auswechslungen können also das Spielsystem einer Mannschaft verändern (z.B. Stürmer raus, Abwehrspieler rein).

Ausnahmen sind möglich: Hat ein Team alle Fußballer einer Reihe verloren (z.B. alle Stürmer), so dürfen andere Fußballer in den Sturm aufrücken.



Gelbe Karte

Würfelt der Spieler eine „0“ oder eine „1“, so wird dieser Fußballer vom Schiedsrichter verwarnet. Auf diesen Fußballer wird ein Chip „Gelbe Karte“ gelegt. Erhält dieser Spieler im weiteren Spielverlauf noch eine „Gelbe Karte“, so stellt ihn der Schiedsrichter vom Platz. Siehe »Rote Karte“.



Rote Karte

Würfelt der Spieler eine „3“, so erhält dieser Fußballer die Rote Karte gezeigt - Platzverweis. Der Spieler muß diesen Fußballer entfernen und in die Schachtel zurücklegen. Der Spieler muß für den Rest des Spieles mit weniger Fußballern auskommen.

Wichtig: *Verlangt eine Taktikkarte (z.B. „Alleingang“) den Einsatz eines Fußballers, der zwischenzeitlich ausgeschieden ist, so muß ein Fußballer gleicher Farbe einspringen. Ist ein solcher nicht vorhanden, muß ein anderer Fußballer eingesetzt werden.*

Auswechseln

Viermal während eines Spieles darf jeder Spieler freiwillig Auswechslungen vornehmen: 3 Feldspieler, 1 Torwart. Auswechseln kann ein Spieler nur zu Beginn eines neuen Zeitabschnitts, bevor die neuen Taktikkarten aufgedeckt werden.

Der ausgewechselte Fußballer wird in die Schachtel zurückgelegt und durch einen Reservefußballer ersetzt. Dieser Ersatzmann muß nicht denselben Typ haben wie der ausgewechselte Spieler. Das schafft Spielräume für taktische Veränderungen.

Achtung: *Der Reservetorwart darf nicht als Feldspieler eingesetzt werden.*

Ist die Reservebank leer, kann nicht mehr ausgewechselt werden.

Die Schlußkarte

Hat ein Spieler alle seine elf Taktikkarten verbraucht - also die neunte, zehnte und elfte auf die Hand genommen - so stößt er auf seine „Schlußkarte“.

- Die Schlußkarte bleibt immer offen liegen, sie wird nicht auf die Hand genommen.
- Hat ein Spieler seine letzte Taktikkarte auf der Hand ausgespielt, so muß er den Rest des Spieles mit seiner „Schlußkarte“ bestreiten.
- Das heißt, in den noch zu absolvierenden Zeitabschnitten bzw. Angriffen hat er immer nur die Kampfstärke 1 und kann im Falle seines Angriffs oder Konters nur unter den Fußballern auswählen, die auf der Schlußkarte vorgegeben sind.

Spielende

Es gewinnt, wer nach Abschluß des sechsten Zeitabschnitts die meisten Tore erzielt hat. Bei einem Gleichstand endet das Spiel unentschieden. Es sei denn, die Spieler gehen in die Verlängerung.

Verlängerung

Entscheiden sich beide Spieler für eine Verlängerung, so werden zwei weitere Zeitabschnitte (105 und 120 Minuten) absolviert.

Jeder Spieler nimmt sich alle seine weißen Taktikkarten, egal, ob sie bisher eingesetzt wurden oder nicht. Die Schlußkarte kommt ganz unten unter den gemischten Stapel. Jeder Spieler zieht von seinem Stapel die drei obersten Taktikkarten. Gespielt wird nach den normalen Regeln. Steht es auch nach der Verlängerung noch Unentschieden, so geht es in's ...

Elfmeterschienen

jetzt gelten die Ereignisse auf den Fußballerkarten (Verletzt usw.) nicht mehr. Jeder Spieler räumt alle seine Fußballer weg und wählt daraus fünf Fußballer aus (keinen Torwart). Diese fünf Fußballer bringt er in eine von ihm gewünschte Reihenfolge (Ausgangs-Spielstärke - Kopf- immer oben). Abwechselnd sind beide Spieler an der Reihe. Die Würfel entscheiden, wer beginnt.

Jeder Spieler legt seinen Torwart aus (Kopf nach oben). Der Startspieler nimmt den oben liegenden Fußballer - er tritt gegen den gegnerischen Torwart an. Beide Spieler würfeln und addieren die Zahl zur Spielstärke ihres Fußballers: Schütze + Würfel gegen Torhüter + Würfel. Der Schütze erzielt ein Tor, wenn sein Ergebnis höher ist als das des Torwarts.

Dann wird der Torwart um 90 Grad gedreht - auf die neue Spielstärke. Nun ist der Gegner mit seinem ersten Elfmeter an der Reihe.

Danach ist wieder der andere Spieler mit seinem nächsten Schützen dran. Das Elfmeterschießen endet, wenn alle Schützen an der Reihe waren oder ein Spieler uneinholbar in Führung gegangen ist.

Steht es nach dem ersten Elfmeterschießen Unentschieden, sind auf beiden Seiten die nächsten fünf Fußballer (aber andere) an der Reihe.

Varianten

Freie Auswahl bei den Taktikkarten

Wenn Sie unter allen Taktikkarten frei wählen wollen, also auch auf weiße Karten verzichten möchten, müssen Sie folgende Vorgabe beachten:

Sie müssen 12 Taktikkarten auswählen!

Sie müssen zwei Karten mit der Kampfstärke „5“ auswählen, ebenso zwei Karten mit der Kampfstärke „4“, zwei mit der „3“, vier Karten mit der Kampfstärke „2“, eine Karte mit der Kampfstärke „1“ und immer dazu die weiße „Schlußkarte“. Die Reihenfolge der Karten legt jeder Spieler selbst fest. Auch die drei Handkarten darf jeder Spieler selbst auswählen.

Die Pokale

Die Pokale sind eine kleine Zugabe für den Fall, daß Sie - vielleicht mit Freunden einmal einen deutschen oder europäischen Fußball-Wettbewerb nachspielen wollen. Der jeweilige Sieger erhält den entsprechenden Pokal. Wenn ein solcher „Gewinner“ dann zur Titelverteidigung antritt, könnteer vielleicht mit einem Bonus oder Malus belegt werden. In diesen Wettbewerben gibt es immer ein Hin- und ein Rückspiel. Verlängerung und Elfmeterschießen folgen nur nach dem Rückspiel, falls noch keine Entscheidung gefallen ist.

Kurzfassung des Spielaalaufs

Die Vorbereitung

Mannschaft auswählen - 15 Spieler, maximal 50 Punkte.

Mannschaft aufstellen: 11 Feldspieler, 4 Reservisten.

12 Taktikkarten auswählen.

Das Spiel

Vor jedem Zeitabschnitt:

Angreifer und Anzahl der Angriffe ermitteln durch Ausspielen je einer Taktikkarte.

Erster Angriff

- Spielaufbau
 - Fußballer laut Taktikkarte des Angreifers (oberer Bereich) auswählen und markieren.
 - Spielstärken und Würfelzahl addieren.
 - Symbole berücksichtigen und eingesetzte Fußballer drehen.
- Spielabschluß
 - Fußballer laut Taktikkarte des Angreifers (unterer Bereich) auswählen und markieren.
 - Spielstärken und Würfelzahl addieren.
 - Symbole berücksichtigen und eingesetzte Fußballer drehen. Bei Torerfolg Marker verschieben.
- Konter:
Scheitert der Angreifer bei einem Spielaufbau, hat der Verteidiger einmal pro Zeitabschnitt eine Kontermöglichkeit - die anhand **seiner** ausgespielten Taktikkarte durchgeführt wird.

Zweiter und weitere Angriffe

Hat der Angreifer mehrere Angriffe, so führt er einen nach dem anderen durch. Nur der Angreifer spielt eine neue Taktikkarte aus der Hand aus und folgt dem Ablauf wie unter „Spielaufbau“ beschrieben.

Weitere Zeitabschnitte

Insgesamt werden sechs Zeitabschnitte gespielt.

Das Spiel endet nach dem sechsten Zeitabschnitt. Wer die meisten Tore erzielt hat, gewinnt.

Bei Gleichstand folgt die Verlängerung und eventuell das Elfmeterschießen.

Materialliste

1 Spielplan, 12 Chips „Gelbe Karten“, 22 Einsatz-Chips, 1 Schiedsrichter, 2 Markierbälle, 4 Pokale, 2 Ziffernwürfel (rot und blau).

30 Taktikkarten SV Stollen:

Weiß: Elfmeter; Eckball; Flanke; Kontrolliertes Spiel; Offener Schlagabtausch.

Lila: Abseitsfalle ausgetrickst; Brechstange; Alleingang; Alles oder Nichts; Einwurf; Vorsichtiger Spielaufbau.

Gelb: Abschlag; Befreiungsschlag; Abseits; Konter; Betonmauer; Kick'n Rush.

Blau: Freistoß; Doppelpaß; Fernschuß; Kampf um jeden Meter; Kurzpaßspiel; Pressing.

Rot: Rückpaß erlaufen; Schwalbe; Steilpaß; Fore-Checking; Sturmloch; Powerplay.

30 Taktikkarten FC Acker: Titel identisch mit den Karten des SV Stollen.

30 Fußballer des SV Stollen:

Torhüter: Ernst Allhalt, Bernd Klauball, Ralf Tentakel, Bernd Schranke.

Abwehr: Martin Niedurch, Rainer Langstollen, Brian O'Klopper, Dieter Listig, Günter Granit, Paul Walze, Karl Rempfer, Emil Elfer.

Mittelfeld: Ballbina, Del Polo, Ronny Tricksler, Achim Dribbel, Hansi Damp, Igor Brutalnikov, Horst Eisenfuß, Patricio Fersi, Ali Balla, Fritz Blitz, Clint Durchschuß, Simon Joker.

Sturm: Günter Insnetz, Alexander Trifft, MC Fire, Theo Schwalbe, Torbaldo, Gerd Rumsteher.

30 Fußballer des FC Acker:

Torhüter: Tom Haudegen, Sven Fauster, Hans Greifhin, Lars Hechter.

Abwehr: Tom D. Fense, Kalle Hartbein, Harald Grätsche, Werner Wadel, Udo Foulter, Georg Putze, Manni Metzger, Fred Ballermann.

Mittelfeld: De Dribbler, Manne Fernschuß, Hugo Schwindlig, Dennis Turbo, Gregor Graser, Rainer Landfuß, Björn Bolzer, Alfredo Wühler, Wladimir Ballnich, Lars Lässig, Ali Amende, Tim Talent.

Sturm: Marc Schlitzohr, Erwin Pfosten, Timo Brecher, Jens Streuer, Gino Primo, Sven Abseits.

Der Autor: Oliver Abendroth

Oliver Abendroth, geboren 1969, lebt im Ruhrgebiet. Der Student der Raumplanung, der auch als Jugendtrainer aktiv ist, war u. a. drei Jahre für Borussia Dortmund tätig. Neben Fußball interessieren ihn besonders Gesellschaftsspiele, bei denen clevere Taktik zum Sieg führt. Sein Fußballspiel „Finale“ ist das erste Spiel, das Oliver Abendroth veröffentlicht.

Grafik: Marion Patt

Marion Potthast hat bereits eine Vielzahl von Spielen gestaltet und sie war auch an dem Spielebestseller „Die Siedler von Catan“ maßgeblich beteiligt.

Redaktionelle Bearbeitung:

TM-Spiele

Ein „Dankeschön“ an alle fleißigen Tester und Regelleser.

Art.-Nr. 68 72 12

® 1989

**Kosmos-Verlag
Pfizerstraße 5-7
D-70184 Stuttgart**

**Alle Rechte vorbehalten
Made In Germany**

KOSMOS™

Spiele-Galerie