

SPIELANLEITUNG



WER WIRD MEISTER?

Inhalt

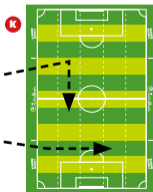
8 Holzwürfel

- 3 Richtungswürfel in verschiedenen Rottönen mit Pfeilen, die entweder eine Zahl oder die Symbole „?“ bzw. „X“ zeigen, die zum Angreifen genutzt werden
 - 1 **oranger Würfel** für **die Ballkontrolle** (A): nur kleine Schritte und ein geringes Risiko, den Ball zu verlieren
 - 1 **roter Würfel** für **die Ballabgabe** (B): größere Schritte und mittleres Risiko
 - 1 **violetter Würfel** für **den Pass** (C): die beste Taktik, aber ein höheres Risiko
- 1 **roter Würfel** für **den Schuss** (D)
- 1 **dunkelblauer Würfel** für **die Verteidigung** (E)
- 1 **hellblauer Würfel** für **den Torwart** (F)
- 1 **schwarzer Würfel** für **den Elfmeter** (G)
- 1 **weißer „Meisterwürfel“** für **den Meisterschuss** (H)

1 Holzball (J)

1 **Spielfeld** (K), das aus 5 senkrechten Spalten und 11 waagerechten Zeilen besteht

1 Spielanleitung



Kurzübersicht: Worum geht es?

Eine Partie dauert **15 Minuten** und ist in zwei Halbzeiten unterteilt.

Die beiden Spieler wechseln sich als Angreifer (3 Richtungswürfel) und Verteidiger (1 dunkelblauer Würfel) ab.

Der Angreifer ist so lange an der Reihe, bis er den Ball verliert. Er darf immer nur einen der drei Richtungswürfel werfen (auch z. B. fünfmal rot hintereinander). Nur der orange Würfel darf nicht zweimal in Folge geworfen werden.

Wenn der Angreifer ein „X“ oder „?“ würfelt und den Ball verliert, hat der Verteidiger die Möglichkeit, mit dem dunkelblauen Würfel den Ball abzufangen. Wechselt der Ball den Besitzer, werden die Rollen getauscht: Der Angreifer ist jetzt Verteidiger, benutzt den dunkelblauen Würfel und gibt dem anderen Spieler die drei Richtungswürfel.

Der Angreifer darf mit den roten Würfeln nur aufs Tor schießen, wenn der Ball im „Schussbereich“ (den letzten drei Zeilen) liegt. Das Tor zählt, wenn der Ball direkt hineingeschossen wird und der Verteidiger den Schuss nicht stoppen kann. Erfolgt der Schuss innerhalb des Strafraums, kann der Verteidiger mit dem hellblauen Würfel versuchen, das Tor zu verhindern. Erfolgt der Schuss von außerhalb des Strafraums, darf der dunkelblaue und, falls notwendig, auch der hellblaue Würfel verwendet werden.

Wird im Strafraum ein Foul begangen, wird der Elfmeter mit dem schwarzen Würfel ausgeführt. Der weiße Würfel ist für den „Meisterschuss“ gedacht, der einen speziellen Spielzug ermöglicht (z. B. einen unhaltbaren Schuss oder die perfekte Abwehr) und jederzeit den Verlauf der Partie beeinflussen kann. Allerdings muss der weiße Meisterwürfel an den Gegner weitergegeben werden, nachdem er verwendet worden ist!

Spielvorbereitung

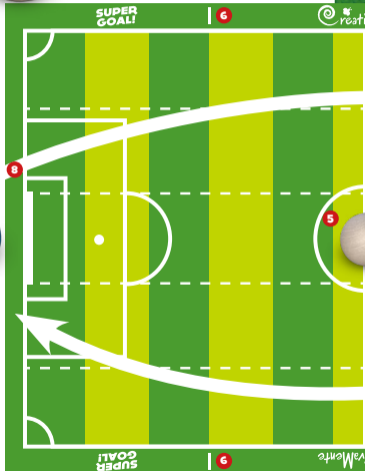
Die Partie beginnt mit der Auslosung (z. B. mit einem Münzwurf): Der Sieger wirft den Meisterwürfel und legt ihn vor sich ab (1). Der andere Spieler erhält die drei Richtungswürfel (2) und beginnt mit dem Angriff, während sein Gegner zur Verteidigung den dunkelblauen Würfel bekommt (3).

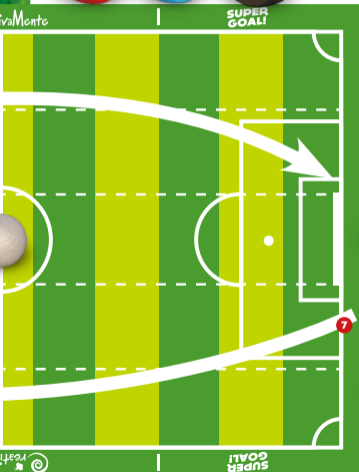
Die anderen drei Würfel (Meisterschuss, Torwart und Elfmeter) werden am Rand des Spielfelds bereitgelegt (4), und der Ball kommt in die Mitte des Spielfelds (5).

Die Spieler entscheiden, ob sie die VAR-Variante spielen möchten (siehe Seite 14). Für die erste Halbzeit der Partie (7:30 Minuten) wird der Timer gestartet.

Spielablauf

Wie bei einem normalen Fußballspiel, wechseln sich Angreifer und Verteidiger ab. Der Angreifer ist so lange an der Reihe, bis er den Ball verliert oder aufs Tor schießt. Ein Torschuss ist möglich, wenn der Angreifer den Ball in





die letzten drei Zeilen des Felds bewegt hat, markiert durch die kleinen Striche außerhalb des Spielfelds (6).

Wenn der Ballbesitz wechselt, tauschen die Spieler die Würfel für den Angriff (7) und die Verteidigung (8) aus, und der Angreifer beginnt (wie gewohnt) mit dem orangen Würfel (der jedoch nie zweimal hintereinander geworfen werden darf).

Spielende

Eine Partie dauert 15 Minuten, unterteilt in zwei Halbzeiten à 7:30 Minuten.

Die zweite Halbzeit beginnt der Spieler, der die Auslosung zu Spielbeginn gewonnen hatte. Wenn die Zeit abgelaufen ist, wird weitergespielt, bis der Verteidiger den Ball erhält (entweder durch einen Wechsel des Ballbesitzes oder durch einen Rückpass). Wird ein Turnier gespielt, empfehlen sich Partien mit einer Dauer von 10 Minuten (zweimal 5 Minuten) und anschließendem Elfmeterschießen im Falle eines Gleichstands.



Der Angriff

Der Angreifer wirft jeweils einen der drei Richtungswürfel:



Ballkontrolle: kleine Schritte und ein geringes Risiko, den Ball zu verlieren

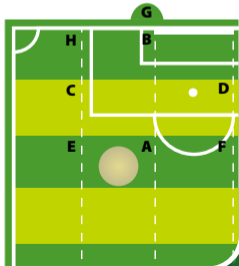


Ballabgabe: größere Schritte und ein mittleres Risiko



Pass: die beste Taktik, aber ein höheres Risiko

Durch den Angriff wird der Ball in die Pfeilrichtung gespielt (vorwärts, rückwärts, diagonal oder zur Seite), und zwar um so viele Felder, wie die Zahl auf dem Pfeil angibt. (Mit dem nebenstehend abgebildeten Würfel bewegt sich der Ball in gerader Linie um 2 Felder vorwärts, von Punkt A zu Punkt B.) Es empfiehlt sich, den Würfel mit der Zahl parallel zu den Zeilen des Spielfelds auszurichten, um die Pfeilrichtung richtig zu interpretieren.



Zeigt der Pfeil eine diagonale Richtung an, kann der Spieler entscheiden, ob er den Ball nach links (C) oder nach rechts (D) spielt.



Auch wenn der Pfeil zur Seite zeigt, kann er sich für links (E) oder rechts (F) entscheiden.



Falls der Würfel im Pfeil ein „X“ zeigt, verliert der Angreifer den Ball: Der Ballbesitz wechselt.



Falls das „?“ im Pfeil erscheint, kann der Verteidiger versuchen, den Ball abzufangen, indem er den dunkelblauen Würfel wirft.

In beiden Fällen („X“ und „?“) bewegt der Angreifer jedoch zuerst den Ball gemäß seinem gewürfelten Wert.



Wenn der Ball über eine Seitenlinie rollt (in der Abbildung z. B. 3 Felder geradeaus von Punkt A zu Punkt G), wechselt der Ballbesitz mit einem Abstoß vom Tor (siehe S. 11).

Befindet sich der Ball in den letzten drei Zeilen des Spielfelds (in der Abbildung E, C oder H), kann der Angreifer entscheiden, den Ball zur Mitte des Felds anstatt zur Torlinie zu schießen, indem er seine Absicht ansagt und den Pfeil um 90° dreht.



Nach einem Wechsel des Ballbesitzes muss der **erste Angriff** mit dem Ballkontroll-Würfel durchgeführt werden. **Dieser Würfel darf nie zweimal hintereinander geworfen werden.**

Es gibt allerdings Ausnahmen, bei denen der erste Angriff auch mit dem Pass- oder Meisterschuss-Würfel erfolgen kann: Anpfiff, Eckstoß, Einwurf, Abschlag, Abstoß oder Freistoß. Nachdem der Verteidiger den Ball nicht erobern konnte beziehungsweise der Torwart oder der Verteidiger abgewehrt hat, gibt es keinen Wechsel des Ballbesitzes – d. h. der Angreifer kann mit einem Würfel seiner Wahl weiterspielen, auch mit dem Ballkontroll-Würfel (selbst wenn dieser direkt vor dem verpassten oder geklärten Ball gespielt worden ist).

Schuss innerhalb des Strafraums

Wenn der Ball auf einem der sechs Strafraum-Felder liegt (in der Abbildung rot hervorgehoben), z. B. in Feld A, darf der rote Schuss-Würfel verwendet werden. Dabei kann es die folgenden Ergebnisse geben:



Tor?: Der Ball erreicht Feld B, und der Gegner wirft den hellblauen Torwart-Würfel, um zu versuchen, den Schuss abzuwehren.



Unhaltbar: Das Tor zählt, es sei denn, der Verteidiger hat den Meisterwürfel mit einer „perfekten Abwehr“ (siehe S. 13) und entscheidet, diesen einzusetzen.



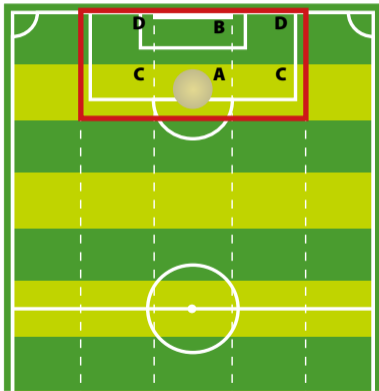
Pfosten: Der Ball prallt ab auf Feld C, und der Gegner spielt den dunkelblauen Würfel, um zu verteidigen.



Querlatte: Der Ball prallt ab auf Feld B, und der Verteidiger entscheidet, ob er den hellblauen (Torwart) oder den dunkelblauen Würfel (Verteidigung) werfen will.

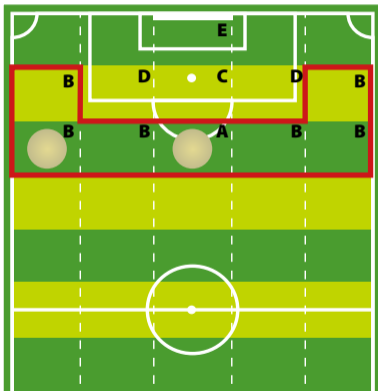


Am Tor vorbei: Es erfolgt ein Abstoß aus Feld D (der Spieler kann frei wählen, ob er links oder rechts vom Tor abschlägt).



Schuss von außerhalb des Strafraums

Wenn der Ball sich in Zeile zwei oder drei befindet, aber außerhalb des Strafraums (auf einem der sieben rot umrandeten Felder), kann ein Schussversuch mit dem roten Würfel erfolgen. Beim Würfelwurf kann es die folgenden Ergebnisse geben:



Tor?: Der Ball wird Richtung Tor geschossen. Dabei kommt es darauf an, von wo aus er geschossen wird: Von Feld A aus erreicht er Feld C, von Feld B aus



Feld D. Im Anschluss wirft der Verteidiger den dunkelblauen Würfel. Verpasst der Verteidiger den Schuss, rollt der Ball auf Feld E – und der Verteidiger wirft den hellblauen Torwart-Würfel, um das Tor zu verhindern.



Unhaltbar: Der Ball ist noch nicht im Tor, sondern landet auf Feld E. Der Verteidiger wirft den hellblauen Würfel, um das Tor zu verhindern.






In den drei anderen Fällen (Pfosten, Querlatte, Am Tor vorbei) sind die Folgen dieselben wie beim Schuss innerhalb des Strafraums (Seite 8).








Die Verteidigung

Der Verteidiger kann in drei Fällen mit dem dunkelblauen Würfel eingreifen:

-  wenn der Angreifer das Fragezeichen (?) im Pfeil würfelt (gilt für alle Richtungswürfel),
-  wenn der Angreifer von außerhalb des Strafraums schießt, der Ball den Strafraum erreicht, aber noch abgefangen werden könnte,
-  wenn der Angreifer mit seinem Schuss den Pfosten oder die Querlatte trifft; bei der Querlatte kann der Verteidiger zwischen hellblauem (Torwart) und dunkelblauem Würfel (Verteidigung) wählen.

Der Verteidiger kann dann:

-  dem Angreifer den Ball **abluchsen**, sodass der Ballbesitz wechselt, (oder den Schuss abfangen).
-  den Ball **verpassen**, sodass er beim Angreifer bleibt (oder der Schuss geht in Richtung Tor).
-  den Ball **verpassen** oder ein **Eigentor** schießen: wie oben, außer dass der Ball sich innerhalb des Strafraums direkt vorm Tor befindet (rot hervorgehobene Felder) – dann ist es ein Eigentor.
-  den Ball **abwehren**, der drei Felder in gerader Linie zurückprallt, aber der Angreifer behält den Ball.
-  ein **Foul** begehen: Der Angreifer behält den Ball und führt einen Freistoß aus. Falls der Ball sich im Strafraum befindet, gibt es einen Elfmeter; wenn er drei oder vier Zeilen von der Torlinie entfernt ist, handelt es sich um einen direkten Freistoß (siehe unten). In allen anderen Fällen wird der Angriff mit einem der drei Richtungswürfel fortgesetzt.



Parade des Torwarts

Der Torwart muss eingreifen, wenn der Ball nach einem Schuss den Torraum erreicht (A). Er kann auch anstelle des Verteidigers aktiv werden, wenn der Ball die Querlatte trifft. Hier die möglichen Ergebnisse eines Wurfs des hellblauen Würfels:



Gehalten: Der Ballbesitz wechselt, und der Torwart schießt den Ball mit einem Abschlag (siehe unten) ins Spielfeld zurück.



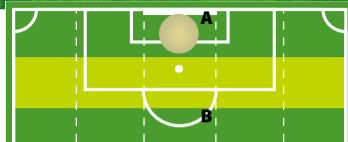
Tor: Der Torwart fängt den Ball nicht, das Tor zählt. (Falls die Querlatte getroffen wird, ist es ein Eigentor.)



Faustabwehr: Der Ball prallt von A nach B ab und bleibt beim Angreifer.

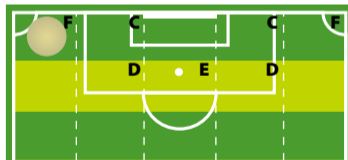


Pariert: Der Angreifer hat den Ball und erhält einen Eckstoß.



Abstoß und Abschlag

Ein Abstoß erfolgt von Feld C aus, der Abschlag von Feld D oder E aus. Der Spieler darf entscheiden, von welchem der mit diesen Buchstaben gekennzeichneten Feldern er den Schuss ausführt. In beiden Fällen kann der Angreifer vor dem Würfeln kundtun, dass er einen weiten Schuss zurück ins Spielfeld versucht: Dann wird die im Pfeil angegebene Zahl verdoppelt.



Eckstoß

Ein Eckstoß erfolgt von Feld F aus mit einem der drei Richtungswürfel. Falls der Würfel eine gerade Richtung anzeigt, bewegt sich der Ball parallel zur Torlinie. Mit dem orangen Würfel würde er sich z. B. von F nach C bewegen, mit dem roten Würfel von F nach D.

Der Meisterwürfel

Zu Beginn der Partie erhält der Sieger der Auslosung den Meisterwürfel, wirft ihn und legt ihn vor sich ab. Beide Spieler wissen, welches Würfelergebnis er erzielt hat und im Laufe der Partie verwenden kann. Nachdem der Würfel eingesetzt wurde, muss er an den Gegner weitergegeben werden. Dieser wirft ihn sofort, um herauszufinden, welcher „Meisterschuss“ ihm nun zur Verfügung steht, bevor die Partie fortgesetzt wird. Der Meisterwürfel hat **drei rote Seiten**, die beim Angriff eingesetzt werden können, und **zwei blaue Seiten** für die Verteidigung. Die letzte Fläche ist rot und blau und kann sowohl im Angriff als auch in der Verteidigung verwendet werden.



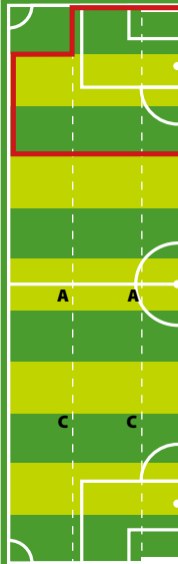
Weitschuss: Der Angreifer kann frühestens von der Mittellinie aus (A) aufs Tor schießen. Der Ball erreicht Feld B. Der Verteidiger darf den hellblauen Würfel werfen.

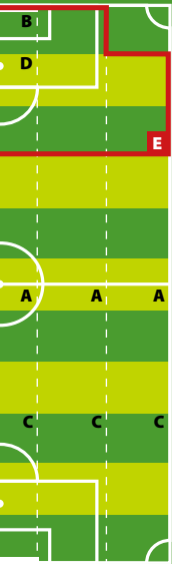


Torvorlage: Der Angreifer darf von außerhalb seines Strafraums schießen, frühestens von Feld C aus in gerader Linie. Der Ball landet in Position D und liegt für einen Schuss aufs Tor bereit.



Unhaltbarer Schuss: Wenn der Ball sich im Schussbereich befindet (auf einem der mit dem Buchstaben E gekennzeichneten Feldern), schießt der Angreifer mit diesem Meisterwürfel-Ergebnis ein Tor. ACHTUNG: Da der Meisterwürfel unmittelbar nach seiner Verwendung an den Gegner weitergegeben wird, der ihn sofort wirft, kann dieser das Tor noch verhindern, falls er „Perfekte Abwehr“ würfelt. Erfolgt der Schuss von außerhalb des Strafraums, kann das Tor auch mit dem Meisterwürfel-Ergebnis „Rückeroberung des Balls“ verhindert werden.





Perfekte Abwehr: Der Verteidiger blockt den geschossenen Ball ab, der bei B ein Tor erzielt hätte. Die perfekte Abwehr kann unter zwei Umständen eingesetzt werden: bei einem unhaltbaren Schuss (mit dem roten Schusswürfel oder dem Meisterwürfel) oder anstelle des hellblauen Würfels, um garantiert das Tor zu verhindern. **ACHTUNG:** Wenn das Tor mit dem hellblauen Würfel nicht verhindert wird, darf die perfekte Abwehr nicht noch anschließend gespielt werden.



Rückeroberung des Balls: Der Verteidiger kann in jeder Spielphase den Ball an sich bringen, sogar nach einer Torvorlage – aber nicht nach einem Schuss aus dem Strafraum. Auf diese Weise kann der Verteidiger auch einen unhaltbaren Schuss abfangen, sofern er von außerhalb des Strafraums erfolgt ist.



Foul: Das Foul kann sowohl im **Angriff** als auch bei der **Verteidigung** genutzt werden. Als Angreifer empfiehlt es sich, ein Foul einzusetzen, wenn der Ball sich innerhalb der letzten vier Zeilen vor dem Tor befindet – dafür gibt es einen direkten Freistoß (siehe unten). Falls der Ball innerhalb des Strafraums liegt, gibt es einen Elfmeter. Wenn der Verteidiger das Würfelergebnis „Foul“ nutzt, pfeift der Schiedsrichter ein Offensivfoul (z. B. Abseits). In diesem Fall wechselt der Ballbesitz. Das Foul muss gespielt werden, bevor der Angreifer würfelt.



Elfmeter

Für die Durchführung eines Elfmeters wird der schwarze Würfel geworfen. Es gibt folgende mögliche Ergebnisse:



Tor: Der Ball wird zurück auf den Mittelpunkt gelegt.



Pariert: Der Angreifer führt einen Eckstoß durch.



Am Tor vorbei: Es erfolgt ein Abstoß aus Position C.



Faustabwehr: Der Ball prallt von A zurück auf Feld B. Der Angreifer bleibt im Ballbesitz und darf sofort noch einmal schießen.

VAR-Variante (Video-Assistent): Wird mit dieser Variante gespielt, kommt nach einem Foul im Strafraum der orange Würfel zum Einsatz, um zu überprüfen, ob es wirklich ein Elfmeter ist. In fünf von sechs Fällen gibt es tatsächlich einen Elfmeter – nur wenn das Fragezeichen gewürfelt wird, kommt es nicht zum Elfmeter, aber der Angreifer bleibt im Ballbesitz.

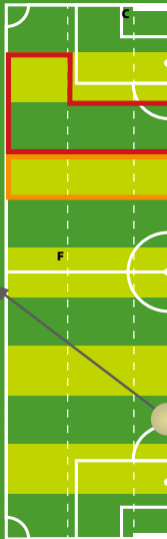
Sonderfälle

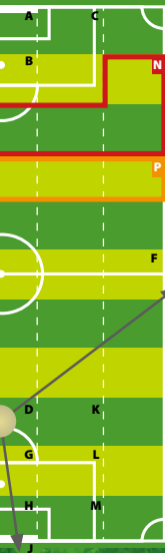


Platzverweis: Wenn der Verteidiger zweimal hintereinander den dunkelblauen Würfel wirft und „Foul“ würfelt, erhält er einen Platzverweis. Falls er gerade den Meisterwürfel besitzt, muss er ihn seinem Gegner geben, der ihn sofort wirft.



Wird der Abstoß mit dem roten Ballabgabe-Würfel durchgeführt, und es erfolgt ein Rückpass, geht der Ball ins Aus. Dann kommt es zu einem **Eckstoß**.





Falls der Torwart sich entschieden hat, die im Pfeil angegebene Zahl zu verdoppeln, von Position B aus den Ball mit dem roten Ballabgabe-Würfel schießt, und es zu einem Rückpass kommt, geht der Ball ins Netz und gilt als **Eigentor**.



Wenn der Ball in der mittleren Zeile liegt (z. B. auf Feld D) und der Würfel „3 diagonal“ zeigt, geht der Ball ins **Aus**, und ein **Einwurf** ist erforderlich. Der Ballbesitz wechselt, und der Ball muss nun von Feld F aus eingeworfen werden.



Wenn der Verteidiger den Ball in Feld D, G oder H abwehrt, könnte der Ball ins Tor rollen. Er bleibt in Feld H liegen, und der **Angreifer wirft den hellblauen Würfel**, um ein Tor zu vermeiden. Befindet sich der Ball in Feld K, L oder M, geht er ins Aus, und es kommt zu einem Abstoß.



Direkter Freistoß: Wird von Feld N aus aufs Tor geschossen, fliegt der Ball über die Mauer und erreicht Feld A, sodass der Torwart eingreifen muss. Falls der Schuss aufs Tor von Feld P aus erfolgt, landet der Ball auf Feld B, und der Verteidiger greift ein.



Wenn der Verteidiger (mit dem Meisterwürfel) in die Schiedsrichterpfeife bläst und so ein **Offensivfoul** anzeigt und der Ball sich **im gegnerischen Strafraum** befindet (z. B. weil der Torwart nach einem Rückpass durch einen Spieler seiner eigenen Mannschaft den Ball fängt), gibt es keinen Elfmeter, sondern einen direkten Freistoß.

Und nicht vergessen: Es handelt sich um ein ECHTES Fußballspiel, in dem alle möglichen Spielzüge vorkommen können. Alle Regeln orientieren sich an realen Spielsituationen – und bei Zweifelsfällen verlasst ihr euch am besten auf euren gesunden Menschenverstand!



**SUPERGOAL! Spielidee: Emanuele Pessi, Marco Ippolito
und Stefano Giachi**

Illustrationen: Marco Bonatti

Grafik: Domenico Monforte

Deutsche Spielanleitung: Birgit Irgang

**Ein Produkt von: CreativaMente srl - Via A. Volta, 69
20863 Concorezzo (MB) Italien**



LUDO ERGO SUM

www.creativamente.eu