

Ein Spiel wie Fußball von Dieter Stein

### SPIELMATERIAL

- Ein Spielplan (das Fußballfeld)
- 2 x 10 Fußballspieler (Nummern 2 bis 11)
- 2 Torhüter (Nummer 1)
- 1 Ball
- 1 Würfel
- eine Uhr (nicht enthalten)

### ZIEL DES SPIELS

Das Spiel hat eine bestimmte Spielzeit (üblicherweise 2 x 20 Minuten). Nach der ersten Halbzeit wechseln die Spieler die Seiten. Der Spieler, der die meisten Tore erzielt, gewinnt das Spiel.

### SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Die Spieler entscheiden sich für ihre Seite und nehmen die Fußballspieler einer Mannschaft. Zuerst werden die beiden Torhüter auf das jeweilige Torfeld gestellt. Dann wird ein Startspieler gewählt. Er nimmt den Würfel und setzt einen seiner Fußballspieler (mit dem Ball darauf) auf das Anstoßfeld in der Mitte des Spielplans. Danach setzen die Spieler abwechselnd je einen Fußballspieler auf beliebige leere Felder auf ihrer Seite des Fußballplatzes (ausgenommen die mittleren 7 Felder im Anstoßkreis).

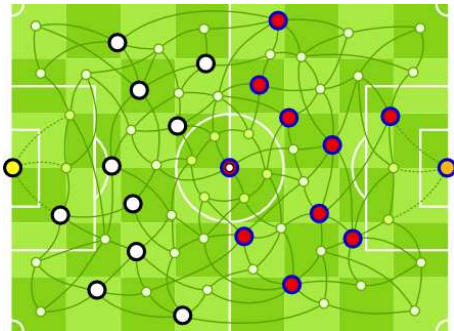


Abb. 1 – Beispiel für eine Aufstellung zu Beginn des Spiels.

Nach der Aufstellung kommen die Spieler abwechselnd an die Reihe, der Startspieler beginnt.

### SPIELABLAUF

Kommt ein Spieler an die Reihe würfelt er zunächst. Die gewürfelte Zahl steht für Bewegungs- und Angriffspunkte, die beliebig unter den Fußballspielern (und/oder dem Torhüter) des eigenen Teams verteilt werden kann. Die Punkte können für **Laufen** oder **Angriff** eingesetzt werden.

#### Laufen

Fußballspieler und Torhüter laufen (mit oder ohne Ball) von Spielfeld zu Spielfeld entlang der Linien. Sie dürfen nicht an den Schnittpunkten der Linien abbiegen. Der Torfeld eines Teams darf nur vom jeweiligen Torhüter dieses Teams besetzt

werden.

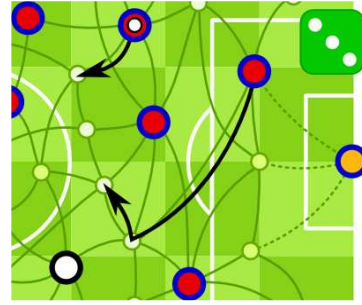


Abb. 2 – Würfelpunkte können beliebig verteilt werden.

#### Angriff

**Fußballspieler dürfen nur dann angreifen wenn sie nicht den Ball halten.**

Angreifen bedeutet, ein Fußballspieler nimmt den Platz eines Gegenspielers ein und bewegt ihn auf ein benachbartes Spielfeld. Es gibt immer ein leeres benachbartes Spielfeld, weil zumindest das Feld, von wo aus der Angriff kam, frei sein sollte.

Jede Bewegung und das Übernehmen des Balls kosten 1 Punkt:

- auf das Spielfeld des Gegenspielers ziehen = 1 Punkt
- den Ball abnehmen = 1 Punkt
- den Gegenspieler wegziehen = 1 Punkt

Wenn also ein Fußballspieler einen benachbarten Gegenspieler angreift, müssen 2 Punkte eingesetzt werden und zusätzlich ein dritter Punkt, wenn der Gegenspieler den Ball hält. Sollte der Ball gerade von keinem Spieler gehalten werden (was möglich ist!), kostet das Ziehen auf dieses Spielfeld nur 1 Punkt für die Bewegung (es ist ja kein Zweikampf nötig).

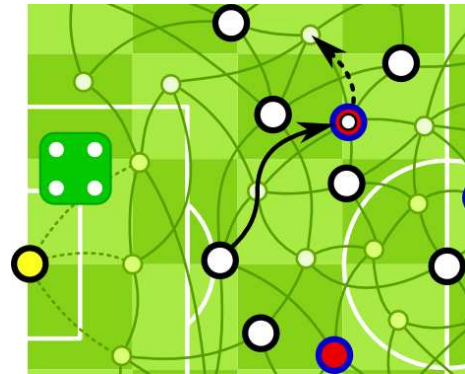


Abb. 3 – Der weiße Fußballspieler bewegt sich 2 Spielfelder (2 Punkte) und greift einen roten Gegenspieler an. Er zieht ihn weg (1 Punkt) und erobert den Ball (1 Punkt) = 4 Würfelpunkte.

Ein Zug kann nicht ausgeführt werden, wenn nicht genügend Würfelpunkte zur Verfügung stehen. Abgesehen davon aber müssen nicht alle Würfelpunkte eingesetzt werden.

#### Torhüter

Für Torhüter, **die sich in ihrem Strafraum** (4 dunklere Spielfelder) **aufhalten**, gelten besondere Regeln:

- Sie dürfen **nicht** angegriffen werden.
- Allerdings dürfen sie selbst einen Gegenspieler angreifen und ihm den Ball abnehmen oder den Ball von einem eigenen Spieler zugespielt bekommen

oder den Ball nach einem versuchten Torschuss kontrollieren. Allerdings dürfen sie den Ball **nicht halten!** In der **selben** Runde **muss** ein Torhüter seinen Ball schießen, zu einem Mitspieler oder auf ein leeres Spielfeld (s.u. Kapitel „Schießen“). Das bedeutet auch, dass ein Torhüter nicht angreifen darf, wenn ein sich Spieler gerade einen Fehlpass geleistet hat.

Zu beachten ist, dass sich Torhüter, die sich **außerhalb** des eigenen Strafraums befinden, wie normale Fußballspieler verhalten. Sie können den Ball kontrollieren und dürfen selbst angegriffen werden. Sobald sie jedoch in ihren Strafraum zurückkehren, gelten wieder die Torhüterregeln. Das kann bedeuten, dass ein Torhüter gar nicht zurückkehren kann, weil er den Ball kontrolliert und bereits geschossen wurde.

### Schießen

Der Ball darf pro Runde nur **einmal** geschossen werden. Keine Würfelpunkte sind dafür nötig. Der Fußballspieler, der den Ball kontrolliert, kann den Ball **1 oder 2 Spielfelder weit** schießen (Anm.: diese neuartigen Hi-Tech-Bälle haben manchmal seltsame Flugkurven). Der Ball darf nicht über ein von einem Gegenspieler (oder dem gegnerischen Torhüter) besetztes Feld geschossen werden (der Schuss würde von diesem Spieler abgefangen, ein Fehlpass). Der Ball darf aber auf ein leeres Spielfeld geschossen werden.

### Schnelles Pass-Spiel

Wenn der Ball bei einem Fußballspieler des eigenen Teams landet, dann darf sofort weiter geschossen werden (1 oder 2 Spielfelder), so lange wie der Ball vom eigenen Team kontrolliert wird. Der letzte Schuss eines solchen Pass-Spiels kann dann auch ein Torschuss sein (allerdings dann nur 1 Spielfeld weit, s.u. Kapitel „Torschuss“).

Schießen, laufen und dann noch einmal schießen ist nicht erlaubt. Jedoch darf man laufen, schießen und danach noch einmal laufen.

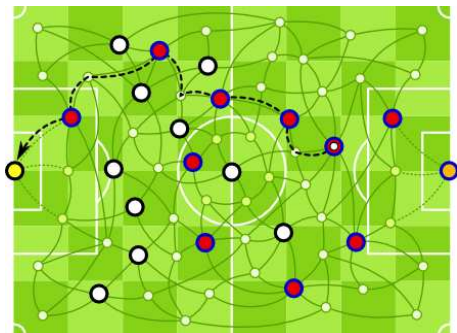


Abb. 4 – Das rote Team spielt den Ball. Nach vier Pässen kann ein Tor erzielt werden.

### Torschuss


Um ein Tor zu erzielen, muss der Fußballspieler, der den Ball kontrolliert, auf einem der 3 dunkleren Spielfelder im Strafraum vor dem gegnerischen Tor stehen und schießen.


Wenn der gegnerische Torhüter nicht im Tor steht, wird sofort ein Tor erzielt. Wenn der Torhüter aber auf seinem Platz steht, muss er natürlich versuchen, den Torschuss zu verhindern: um ein Tor zu schießen, muss der angreifende Spieler den Würfel nehmen (restliche Würfelpunkte verfallen damit), ihn heimlich auf eine bestimmte Seite (1 bis 6) legen und die Hand darüberhalten. Der angegriffene Spieler antwortet nun mit „flach!“, „halb!“ oder „hoch!“.

Der Torhüter hält den Ball, wenn er richtig reagiert:

- **flach:** 1 oder 2
- **halb:** 3 oder 4
- **hoch:** 5 oder 6

### Beispiele:

Der Torhüter sagt: „hoch!“ +  = Parade! Kein Tor!

Der Torhüter sagt: „flach!“ +  = Toooooooooor!

**Wenn der Ball abgewehrt wird,** bekommt der Torhüter den Ball und der Spieler den Würfel für die nächste Runde. Zu beachten ist, dass der Torhüter den Ball nun in dieser Runde schießen muss.

**Andernfalls fällt das Tor!** Alle Fußballspieler, die sich in der gegnerischen Hälfte oder im Mittelkreis befinden, werden vom Spielplan genommen. Dann werden zunächst die Torhüter zurück auf ihre Plätze gestellt (wenn sie sich nicht schon dort befinden). Dann bekommt der Spieler, gegen den das Tor fiel, den Würfel und setzt einen eigenen Fußballspieler von außerhalb des Spielplans (oder von einem beliebigen Spielfeld, wenn außerhalb keiner sein sollte) mit dem Ball auf das Anstoßfeld. Danach, beginnend beim Spieler, der das Tor erzielte und dann abwechselnd, werden einzeln die Fußballspieler von außerhalb wieder auf beliebige Spielfelder der eigenen Hälfte (und auch nicht in den Anstoßkreis) zurückgestellt. Wenn ein Spieler alle seine Fußballspieler eingesetzt hat, fährt der andere Spieler einfach solange fort, bis wieder alle Fußballspieler auf dem Platz sind.

### ENDE DES SPIELS

Nach 20 Minuten wird das Spiel solange **fortgesetzt**, bis eine „1“ gewürfelt wird. Dieser Wurf wird dann nicht mehr ausgeführt, alle Fußballspieler werden vom Spielplan genommen und das Spiel wird wieder aufgebaut wie im Kapitel „Spielvorbereitung“ beschrieben, allerdings werden vorher die Seiten gewechselt. Der Spieler, der die erste Halbzeit begonnen hat, kommt nun als Zweiter an die Reihe. Nach weiteren 20 Minuten (und – noch einmal – nachdem eine „1“ gewürfelt wird) endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Toren gewinnt das Spiel. Spiele können unentschieden enden. Wenn man eine Entscheidung will, dann kann man eine Verlängerung von 2 x 5 Minuten (mit Seitenwechsel!) anhängen und, falls es dann immer noch Unentschieden steht, ein Elfmeterschießen.

### ELFMETERSCHIESSEN

Beim Elfmeterschießen hat jeder Spieler 5 Schüsse, die abwechselnd ausgeführt werden. Die Spieler wählen jeweils 5 ihrer Fußballspieler aus und setzen den ersten, der schießen soll, auf den Elfmeterpunkt (das Spielfeld direkt vor einem Tor). Wie üblich wählt der Schütze heimlich eine Zahl zwischen 1 und 6 mit dem Würfel und lässt den Gegenspieler (den Torhüter) mit „flach!“, „halb!“ oder „hoch!“ antworten. Wer dann nach diesen 10 Schüssen die meisten Tore erzielt hat, gewinnt. Wenn es immer noch Unentschieden steht, wird das Elfmeterschießen fortgesetzt, solange, bis ein Spieler einen 2-Tore-Abstand schafft.

Viel Spaß!