

# FUSSBALL-DUELL

## MACHT EUER SPIEL!



! Ladet euch die App runter und lasst euch das Spiel von der App erklären.

### Erklär-App

Die kostenlose Bonus-App\*

+ Spielen ohne Regellesen

\*ab Android 4, iOS 8 & Fire OS 4



### SPIELMATERIAL

1 Spielplan „Fußballfeld“, jeweils 6 Spieler einer Mannschaft, 1 Ball-Marker (schwarz), 2 Tor-Marker (blau und rot), 2 Tore, 31 Taktik-Karten, 5 Torschuss-Karten, 4 Übersichts-Karten  
Für die Variante: 9 Zweikampf-Karten, 6 gelbe Standfüße, 1 Würfel

### SPIELZIEL

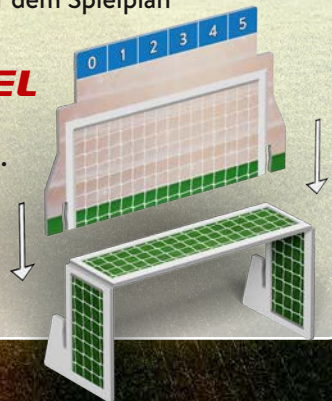
Die Mannschaft, die es schafft, die meisten Tore zu schießen, bis der Kartensapel das zweite Mal durchgespielt wurde, gewinnt.

Nutzt die Taktik-Karten, um eure Spieler über den Platz zu bringen. Lauft euch frei, dribbelt, passt oder verwickelt den Gegner in einen Zweikampf. Sobald ein Spieler mit dem Ball den Torschussbereich auf dem Spielplan erreicht, kann er versuchen, ein Tor zu schießen.

### VOR DEM ERSTEN SPIEL

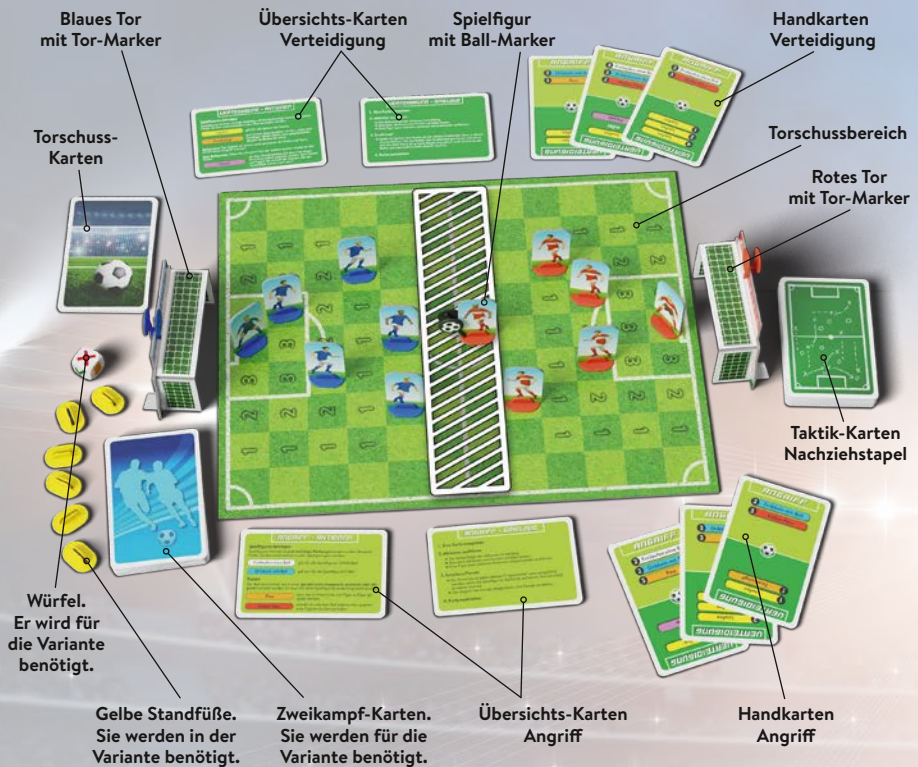
Löst alle Teile vorsichtig aus der Stanztafel.  
Steckt zuerst die Tore wie hier gezeigt zusammen.

Anschließend steckt ihr die Spielfiguren in die farblich passenden Standfüße. Nehmt nun den schwarzen Tor-Marker und klebt die Fußball-Kleber auf die beiden runden Scheiben.



KOSMOS

# AUFSTELLUNG – SPIELVORBEREITUNG



## Vor jedem Spiel:

Legt den Spielplan in die Mitte der Spielfläche. Am besten setzt ihr euch seitlich zum Plan, damit ihr einen guten Überblick habt. Sortiert dann die Karten nach Taktik-Karten, Torschuss-Karten und Zweikampf-Karten.

*Für das Grundspiel braucht ihr die Taktik-Karten und die Torschuss-Karten. Legt die blauen Zweikampf-Karten, die gelben Standfüße und den Würfel zurück in die Schachtel, sie werden für die Variante benötigt.*

Beim Spiel zu zweit nimmt sich jeder Spieler die sechs Spielfiguren, das Tor mit dem farblich passenden Tor-Marker und je zwei Übersichts-Karten. Beim Spiel zu dritt oder viert spielt ihr in Teams wie auf Seite 10 beschrieben. Steckt die Tor-Marker auf die Tore, setzt die Torzahl auf die 0 und stellt die Tore an die Enden des Spielplans. Die Übersichts-Karten legt ihr vor euch ab.

Werft eine Münze, um zu bestimmen, welche Mannschaft das Spiel beginnt. Dieser Spieler erhält den Ball-Marker und steckt ihn auf eine seiner Spielfiguren.



## Vor jeder Halbzeit:

Vor jeder Halbzeit stellt ihr eure Spielfiguren auf dem Spielplan auf. Für das erste Spiel stellt ihr eure Spielfiguren am besten auf wie auf dem Bild links gezeigt.

Für alle weiteren Spiele gilt die **Startaufstellung** wie folgt:

- ⚽ Den Torwart stellt ihr auf das Feld mit der 4. Die Spielfigur mit dem Ball steht im Mittelkreis.
- ⚽ Die übrigen Spielfiguren können beliebig in der eigenen Hälfte aufgestellt werden.
- ⚽ In den beiden Reihen rechts und links neben der Mittellinie, die auf der Abbildung auf Seite 2 weiß gestreift sind, darf bei der Startaufstellung außer der Spielfigur im Mittelkreis keine Spielfigur stehen.

Nehmt nun die Taktik-Karten und sucht die Karte „Abpfiff“ heraus. Diese Karte beendet eine Halbzeit. Mischt die übrigen Taktik-Karten und legt sie als Nachziehstapel neben den Spielplan. Nehmt die obersten drei Taktik-Karten und mischt die Abpfiff-Karte darunter. Legt die Karten unter den Nachziehstapel.

Jeder Spieler erhält verdeckt drei Taktik-Karten vom Nachziehstapel, die er auf die Hand nimmt. Der Spieler im Ballbesitz beginnt.

## **ANPFIFF – DAS SPIEL BEGINNT**

Wer an der Reihe ist, darf einen Spielzug ausführen. Ein Spielzug besteht immer aus drei Teilen:

- 1. Handkarte ausspielen**
- 2. Aktionen ausführen und eventuell Torschuss**
- 3. Karte nachziehen**

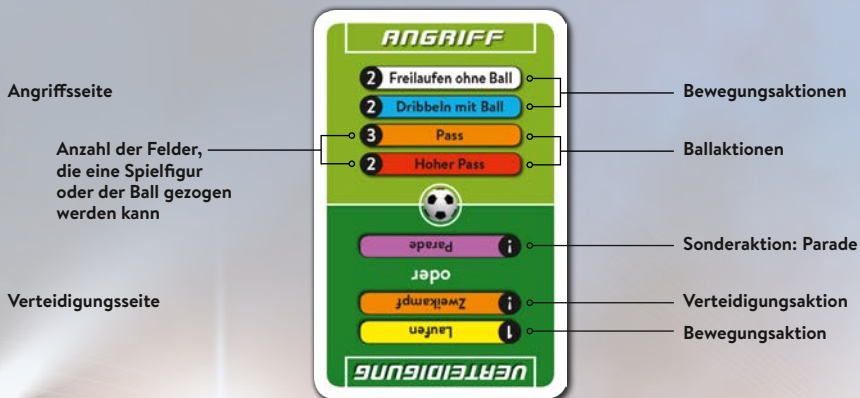
*Die wichtigsten Informationen zum Spielzug und zu den Aktionen findet ihr auch auf den Übersichts-Karten.*

### **1. Eine Handkarte ausspielen:**

Zu Beginn deines Zugs wählst du eine deiner Handkarten aus und legst sie offen vor dir ab.

Die Handkarten bestehen aus zwei Hälften: der Angriffsseite (hellgrün) und der Verteidigungsseite (dunkelgrün). Die Karten zeigen die Aktionen, mit denen die Spielfiguren und der Ball über den Platz bewegt werden können.





Ist deine Mannschaft im Ballbesitz, spielst du einen Angriff. Du spielst mit der hellgrünen Angriffsseite der Karten und hältst die Karten so, dass diese Seite nach oben zeigt.

Der andere Spieler ist der Verteidiger. Er spielt mit der dunkelgrünen Verteidigungsseite und hält die Karten so, dass diese Seite nach oben zeigt.

Verlierst oder gewinnst du den Ball, wechselst du dadurch die Rolle. Dreh sofort alle deine Handkarten um, sodass nun die andere Seite nach oben zeigt.

## 2. Aktionen ausführen und eventuell Torschuss:

Hast du deine Karte ausgespielt, kannst du die Aktionen der Karte durchführen. Als Angreifer kannst du immer nur die Angriffsaktionen, als Verteidiger nur die Verteidigungsaktionen ausführen.

**ACHTUNG! Angreifer und Verteidiger haben unterschiedliche Aktionen.**

Egal, ob Angriff oder Verteidigung, **es gilt immer:**

- ⚽ Die auf der Karte angezeigten Aktionen dürfen in **beliebiger Reihenfolge** durchgeführt werden. Als Angreifer kannst du beispielsweise erst mit einer Figur dribbeln, dann passen und anschließend noch freilaufen.
- ⚽ Die angegebene Anzahl an Feldern, die eine Figur bewegt werden kann, muss nicht aufgebraucht werden. Es ist möglich, ganze Aktionen oder Felder verfallen zu lassen. Ein Angreifer kann so zum Beispiel ganz auf einen Pass verzichten und nur ein Feld dribbeln.
- ⚽ Eine Spielfigur kann in einem Zug mehrere Aktionen hintereinander ausführen. Es ist aber nicht möglich, eine Aktion auf mehrere Spielfiguren zu verteilen. Eine Spielfigur kann sich erst freilaufen, dann den Ball bekommen und anschließend noch dribbeln.



## Angriff – Aktionen:

Als Angreifer kannst du:

- ⚽ deine Spielfiguren mit den Bewegungsaktionen über den Platz ziehen
- ⚽ den Ball von Spielfigur zu Spielfigur passen

Mit den **Bewegungsaktionen** bewegst du deine Spielfiguren:

- ⚽ Spielfiguren dürfen in alle Richtungen (horizontal, diagonal und vertikal) bewegt werden und können während des Zugs die Richtung ändern.
- ⚽ Besetzte Felder dürfen nicht betreten oder übersprungen werden.

*Trainer-Tipp: Der Torwart darf wie ein Feldspieler bewegt werden.*

### 2 Freilaufen ohne Ball

Mit dieser Aktion kannst du eine **Spielfigur ohne Ball** wie oben beschrieben auf dem Spielplan bewegen.

### 2 Dribbeln mit Ball

Diese Aktion betrifft nur die Spielfigur im Ballbesitz. Sie darf wie oben beschrieben bewegt werden. Spielfiguren ohne Ballbesitz darfst du mit dieser Aktion nicht bewegen.

Mit den **Ballaktionen** kannst du den Ball über das Spielfeld passen:

- ⚽ Der Ball darf in alle Richtungen (horizontal, diagonal oder vertikal) bewegt werden, allerdings immer nur **in gerader Linie**. Er ändert niemals die Richtung während der Bewegung.
- ⚽ Der Ball muss immer zu einer anderen Spielfigur gepasst werden. Er darf nicht auf einem leeren Feld enden.

### 3 Pass

Beim Pass wird der Ball von der Spielfigur im Ballbesitz an eine andere Spielfigur gespielt. Dabei wird der Ball-Marker von einer Spielfigur auf die andere gesteckt. Ein Pass kann nicht über andere Spielfiguren hinweggespielt werden.

### 3 Hoher Pass

Der hohe Pass ermöglicht es dir, den Ball auch über besetzte Felder zu spielen.



**Beispiel:** Alex ist Angreifer und legt folgende Karte ab:



Er nutzt die Aktion „Freilaufen“ und bewegt die Spielfigur 2 Felder vor.



Dann passt er den Ball an die eben bewegte Spielfigur.



Er dribbelt mit der Spielfigur 2 Felder Richtung Tor.

Sobald die **Spielfigur im Ballbesitz** ein Torschussfeld mit den Zahlen vor dem Tor erreicht, kannst du wählen, ob du sofort auf das Tor schießen oder die Spielfigur weiter vorwärtsbewegen möchtest, um deine Chance auf einen Treffer zu erhöhen (siehe Torschuss Seite 8). Der Torschuss ist **keine** Aktion – du benötigst keine spezielle Karte dafür. Wenn du nicht auf das Tor schießen kannst oder möchtest, ist der Verteidiger an der Reihe.

## Verteidigung – Aktionen:

Als Verteidiger kannst du folgende Aktionen ausführen:

### **1** Laufen

Mit dieser Bewegungsaktion kannst du eine beliebige Spielfigur bewegen. Pro Laufen-Aktion kann eine Spielfigur wie bei den **Bewegungsaktionen** auf Seite 5 beschrieben auf dem Spielplan bewegt werden.

**Beispiel 1:** Felix ist Verteidiger und spielt folgende Karte:



Er nutzt die Aktion „Laufen“ und bewegt die Spielfigur 2 Felder.



Für die zweite Aktion bewegt er dieselbe Spielfigur weitere 2 Felder.



Für die dritte Aktion bewegt er eine andere Spielfigur 1 Feld vor.

**Trainer-Tipp:** Mit dieser Aktion kannst du versuchen, deinem Gegner den Weg abzuschneiden oder eine Mauer zu bilden, da belegte Felder nicht betreten werden können.

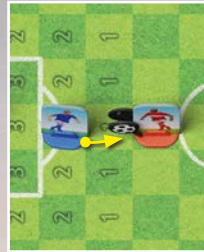




## Zweikampf

Der Zweikampf ist eine Sonderaktion und wird immer als letzte Aktion eines Spielzugs ausgeführt. Durch ihn kannst du versuchen, dem gegnerischen Spieler den Ball abzunehmen. Ein Zweikampf ist immer dann möglich, wenn eine Spielfigur der eigenen Mannschaft in einem direkt angrenzenden Feld horizontal, diagonal oder vertikal neben der Spielfigur im Ballbesitz steht.

*Beispiel 2: Felix ist Verteidiger und spielt folgende Karte:*



*Er nutzt die Aktion „Laufen“ und bewegt die Spielfigur 1 Feld vorwärts neben die Spielfigur im Ballbesitz. Anschließend verwickelt er sie in einen Zweikampf.*

Im Grundspiel wird der Zweikampf über Schere, Stein, Papier ausgefochten. Dazu macht ihr eine Faust und zählt: „Eins, zwei, drei!“ Bei drei formt ihr mit der Hand ein Symbol: entweder Schere (gespreizter Zeige- und Mittelfinger), Stein (Faust) oder Papier (flach ausgestreckte Hand). Dann wird geschaut, wer gewonnen hat. **Dabei gilt: Schere schlägt Papier, Papier schlägt Stein, Stein schlägt Schere.**

Zeigen beide Spieler dasselbe Symbol, wird der Zweikampf wiederholt.

### Wer hat den Zweikampf gewonnen?

Gewinnt der Spieler, der bereits im Ballbesitz war (Angreifer)?

Dann hast du leider Pech gehabt. Der Angreifer behält den Ball und ist nun an der Reihe.

Gewinnt der Spieler, der den Zweikampf gespielt hat (Verteidiger)?

Nimm dir den Ball-Marker und steck ihn auf die Spielfigur, mit der du den Zweikampf gespielt hast. Anschließend ziehst du eine Taktik-Karte nach. Beide Spieler drehen ihre Handkarten um und du bist **gleich noch einmal an der Reihe.**



## Parade

Die Parade ist eine Sonderaktion für den Verteidiger. Sie kann im Falle eines Torschusses sofort gespielt werden (siehe Torschuss Seite 8).

**ACHTUNG! Steht auf einer Karte ein „ODER“ zwischen den Aktionen, muss du dich entscheiden, welche der genannten Aktionen du ausführen möchtest.**



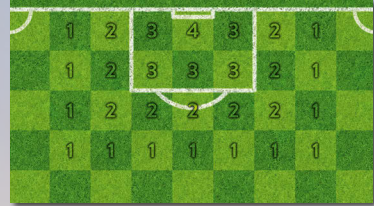
### 3. Karte nachziehen

Hast du alle Aktionen ausgeführt und kannst oder möchtest nicht auf das Tor schießen, ist dein Zug beendet. Zieh eine Taktik-Karte nach, dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

## TORSCHUSS

Vor den Toren befinden sich Felder mit Zahlen darauf: die Torschussfelder.

Von diesen Feldern aus ist es möglich, aufs Tor zu schießen.



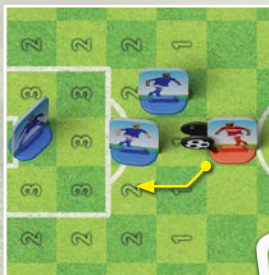
**Tip:** Je näher man am Tor ist, desto höher ist die Zahl. Das heißt, es ist wahrscheinlicher, dass der Spieler einen Treffer landet. Landet eine gegnerische Spielfigur mit Ball auf dem Feld mit der 4, schießt der Spieler automatisch ein Tor.

Erreicht die Spielfigur mit dem Ball ein Torschussfeld, kannst du, wenn du möchtest, sofort einen Torschuss ankündigen und durchführen. Der Torschuss ist keine Aktion; du brauchst keine spezielle Karte. Hast du einen Torschuss angekündigt, nimmt der Verteidiger die Torschuss-Karten in die Hand und sortiert oder mischt sie. Du darfst nun so viele Torschuss-Karten aus der Hand des Verteidigers ziehen, wie die Zahl auf dem Torschussfeld vorgibt.

**Es gibt nur eine Ausnahme: die Parade** (siehe Seite 9).

**Tooor!** Du ziehst so viele Karten, wie das Torschussfeld vorgibt. Ist bei den gezogenen Karten mindestens eine Tooor!-Karte dabei, ist ein Tor gefallen. Markier den Treffer oben auf deinem Tor, indem du den Marker auf die nächsthöhere Zahl setzt.

**Beispiel:** Annette ist Angreifer und spielt folgende Karte:



Sie bewegt mit der Aktion „Dribbeln“ ihre Spielfigur 2 Felder vor und erreicht ein Torschussfeld mit der 2.

Sie lässt die übrigen Aktionen verfallen und kündigt sofort einen Torschuss an.

Sie zieht diese beiden Karten und hat ein Tor geschossen!





Anschließend erhält der bisherige Verteidiger den Ball und ihr stellt euch neu auf. Die Spielfigur mit dem Ball wird im Mittelkreis platziert. Übrige Figuren können wie auf Seite 3 bei der **Startaufstellung** beschrieben in der eigenen Hälfte aufgestellt werden.

**Gehalten?** Ziehst du nur Gehalten-Karten, hast du leider Pech. Es ist kein Tor gefallen und es gibt Abschlag. Dazu bekommt der Torwart der gegnerischen Mannschaft den Ball. Alle deine Spielfiguren müssen in gerader Linie aus dem Strafraum gezogen werden. Dreht eure Taktik-Karten um und der neue Angreifer ist an der Reihe.

### ! Parade

Hat der Verteidiger eine Karte mit Parade auf der Hand, darf er diese **sofort** ausspielen, wenn der Angreifer einen Torschuss ankündigt. Die Parade sorgt dafür, dass der Torwart besonders wachsam ist. Dadurch darf der Angreifer eine Karte weniger ziehen, als auf dem Torschussfeld angegeben ist. Pro Spielzug kann maximal eine Parade ausgespielt werden.

**Beispiel:** Im oben beschriebenen Beispiel erreicht Annette mit ihrer Spielfigur im Ballbesitz ein Torschussfeld und kündigt einen Torschuss an. Nun darf Felix sofort eine Parade ausspielen. Annette darf nun statt der auf dem Torschussfeld angegebenen zwei Karten nur noch eine Karte ziehen.

## ABPFIFF – SPIELENDE

### Ende der 1. Halbzeit:

Sobald ein Spieler die AbpfiFF-Karte zieht, legt er sie offen aus. Die 1. Halbzeit ist nun zu Ende. Es dürfen keine Aktionen mehr ausgeführt werden. Dann kommt die 2. Halbzeit. Dafür bereitet ihr den Stapel der Taktik-Karten wieder wie oben beschrieben vor und stellt eure Figuren in der **Startaufstellung** auf dem Spielplan auf. Die 2. Halbzeit wird von der Mannschaft begonnen, die die 1. Halbzeit als Verteidiger gestartet hat.

### Ende der 2. Halbzeit – Spielende:

Wird in der 2. Halbzeit die AbpfiFF-Karte gezogen, ist das Spiel zu Ende. Die Mannschaft, die nun die meisten Tore hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand mischt ihr die Torschuss-Karten und legt sie verdeckt auf dem Tisch aus. Deckt nun abwechselnd je eine Karte auf. Es beginnt der Spieler, der bei AbpfiFF im Ballbesitz war. Der Spieler, der als erster eine Tooor!-Karte aufdeckt, gewinnt.



## SPIEL ZU DRITT ODER ZU VIERT

Wenn ihr zu dritt oder zu viert spielt, bildet ihr Trainerteams.

**Beim Spiel zu dritt** bilden zwei Spieler ein Trainerteam, jeder erhält bei Spielbeginn nur zwei Handkarten. Der andere Spieler betreut sein Team allein. Er erhält bei Spielbeginn wie gewohnt drei Handkarten. Im Spielverlauf wird abwechselnd das rote und das blaue Team gespielt.

**Beispiel:** Felix und Annette spielen die blaue, Peter die rote Mannschaft. Felix beginnt und macht seinen Zug für die blaue Mannschaft. Dann ist Peter am Zug. Nach Peter darf Annette eine ihrer Handkarten für die blaue Mannschaft ausspielen. Anschließend ist erneut Peter für die rote Mannschaft an der Reihe usw.

**Beim Spiel zu viert** bildet ihr zwei Zweierteams. Am besten setzt ihr euch so, dass abwechselnd ein Trainer der roten Mannschaft und ein Trainer der blauen Mannschaft nebeneinandersitzen. Zu Beginn erhält jeder Spieler zwei Handkarten. Gespielt wird im Uhrzeigersinn, nach denselben Regeln wie oben beschrieben.

## PROFI-LIGA – ZWEIKAMPF-VARIANTE

Für diese Variante benötigt ihr zusätzlich die blauen Zweikampf-Karten, den Würfel und die gelben Standfüße aus der Schachtel. Legt sie neben den Spielplan. Die Zweikampf-Karten werden gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt.

Spielt das Spiel wie oben im Grundspiel beschrieben.

Kommt es zum Zweikampf, deckt der Verteidiger die oberste Zweikampf-Karte auf und führt die darauf beschriebene Aktion aus.



**Schere, Stein, Papier:** Hier spielt ihr wie im Grundspiel Schere, Stein, Papier, um den Zweikampf zu entscheiden.



**Gelbe Karte:** Das war ein übles Foul und du bekommst eine Gelbe Karte. Nimm einen gelben Standfuß und steck die Figur, mit der du den Zweikampf gespielt hast, um. Der Angreifer behält den Ball.

**Achtung!** Erhält eine Spielfigur, die schon in einem gelben Standfuß steckt, eine Gelbe Karte, fliegt sie wegen unsportlichen Verhaltens vom Platz und ist für dieses Spiel gesperrt.





**Foul:** Das war ein Foul! Der Zweikampf war nicht erfolgreich und der Angreifer behält den Ball.



**Würfel:** Ist auf der Karte ein Würfel abgebildet, nimmt der Verteidiger den Würfel und würfelt einmal. Je nachdem, was der Würfel anzeigt, gewinnst du den Ball oder nicht:



Du hast den Zweikampf für dich entschieden und deinem Gegner den Ball abgenommen. Steck den Ball auf deine Spielfigur und dann los zum Konter!



Das war wohl nichts. Dein Gegner hat aufgepasst und behält den Ball.



Das war ein übles Foul und der Schiedsrichter hat es gesehen! Nimm dir wie oben beschrieben einen gelben Standfuß und steck die Spielfigur hinein.



**Ballgewinn:** Der Zweikampf war erfolgreich. Steck den Ball auf deine Spielfigur und geh zum Angriff über. Anschließend werden alle Zweikampf-Karten wieder gemischt und erneut als Stapel ausgelegt.

## ***SPIEL MIT DEINEM LIEBLINGSTEAM***

Dein Lieblingsteam hat ganz andere Farben als Blau und Rot? Dann geh auf unsere Homepage [kosmos.de](http://kosmos.de) und gib im Suchfeld „Fußball-Duell“ ein. Dort kannst du dir Spieler in unterschiedlichen Trikotfarben zum Ausdrucken runterladen und so dein ganz persönliches Fußball-Duell gestalten!





Spielidee: Matthew Dunstan, Brett Gilbert

Grafik: Bluguy Grafik-Design

3-D-Grafik: Martin Hoffmann

Illustration Spielfiguren: Andreas Resch

Redaktion: Julia Coschurba, Annette Ulmer

© 2018 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co KG

Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de, kosmos.de

Art.-Nr.: 697792

Bildnachweis: pdesign/fotolia.com, Natalia Merzlyakova/fotolia.com, Zerbor/fotolia.com, mirpic/fotolia.com, pict rider/fotolia.com, Hellen/fotolia.com, pico/fotolia.com, McCarony/fotolia.com, picsfive/fotolia.com, sila5775/fotolia.com, Alekss/fotolia.com, István Hajas/fotolia.com, quinky/shutterstock.com, EFKS/shutterstock.com

