

Übrigens, bei uns gilt der Schuss auch als Treffer, wenn der Ball auf der Torlinie (Schachtelrand) landet. - Und manchmal prallt der Ball von der Torwand wieder zurück auf das Spielfeld. Gemäß den allgemeinen Fußballregeln ist dies natürlich auch ein Tor!

2. Gurkenpass und Lattenschuss!

Hat keiner der beiden Spieler einen Treffer erzielt, ist der Spielzug ebenfalls beendet. Die beiden Figurenkärtchen bleiben **aufgedeckt** in der jeweiligen Mannschaft liegen. Wenigstens müsst ihr euch diese beiden Wilden Kerle nun nicht mehr merken! Das Aufgabenkärtchen kommt auf den Ablagestapel. Der nächste Spieler ist am Zug, er dreht ein neues Aufgabenkärtchen um.

● **Topfit trainiert!** Spielende

Nach und nach leert sich das Spielfeld im Teufelstopf und die meisten Wilden Fußballkerle warten schon aufgeregt am Spielfeldrand. Aber noch immer ruft Willi zwei andere Wilde Kerle zum gemeinsamen Dampf-Hammer-Torschuss auf. Solange, bis der erste Spieler 9 oder alle 10 Fußballer seiner Mannschaft aus dem Spiel hat. Dieser Spieler hat gewonnen und das schweißtreibende Geheim-Training im Teufelstopf ist beendet.

● **Tipps für echte Fußballprofis**

1. Wer mit Köpfchen spielt, ist klar im Vorteil!

Wenn du deinen linken Spielnachbarn genau beobachtest und dir gut merkst, welche Wilden Kerle er noch verdeckt vor sich liegen hat, kannst du deinen Mitspieler austricksen.

Ein Beispiel: Du ziehst eine neue Aufgabenkarte, auf ihr sind Fabi und Marlon zu sehen und genau diese beiden Wilden Kerle hast du noch vor dir liegen. Dein linker Spielnachbar hat ebenfalls nur noch zwei Figurenkärtchen. Durch gezielte Beobachtung weißt du, dass darauf Fabi und Vanessa abgebildet sind. In diesem Fall deckst du als erste Karte natürlich Fabi auf. Damit kann dein Spielnachbar keine passende Karte



5

umdrehen und das Spiel geht an dich zurück. Dann deckst du Marlon auf und hast gewonnen. Vorausgesetzt, du schießt die Aufgabenkarte auch noch ins Tor!

2. Übung macht den Meister!

Der Torschuss mit dem Dampf-Hammer-Chip will geübt sein. Beginnt doch jedes Spiel mit einem Torschuss-Training! Dazu stellt ihr das Tor in die Mitte und versucht reihum ein Aufgabenkärtchen im Kasten zu versenken. Aber denkt daran, beim Schnippen muss auf dem Aufgabenkärtchen immer der Fußball sichtbar sein! Bist du am Ball, dann hast du, wie im Geheim-Training, höchstens drei Schüsse, um einen Treffer zu landen. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe. Seid ihr gut trainiert, dann wagt ihr euch an das Geheim-Training im Teufelstopf.

Es gibt weitere spannende Spiele mit den Wilden Fußballkerlen!

Tooor:

Ein wildes Kombinations- und Rechenspiel für Fußballspieler von 8 bis 88 Jahren



Fußballquiz:

Ein spannendes Fußballfrage-Spiel für wilde Spieler ab 8 Jahren



„Die Wilden Kerle“ © dreamation media GmbH
Autorin: Liesbeth Bos
Umsetzung/Redaktion: Gertrud Köpf
Gestaltung: BlüGuy Grafik-Design

© 2005 Kosmos Verlag • Postfach 106011 • D-70049 Stuttgart
Tel.: +49(0)711-2191-0 • Fax: +49(0)711-2191-422
www.kosmos.de • info@kosmos.de
Art.-Nr.: 69 63 51

6

DIE WILDEN
FUSSBALL
KERLE™

DAMPF-HAMMER-HART!

Das wilde Geheim-Training für 2 bis 4 Fußballfans ab 8 Jahren

● **Dampf-Hammer-Torschuss-Training:** Spielziel

Anpiff zum Geheim-Training der Wilden Fußballkerle mit Willi, dem besten Trainer der Welt! Doch wo stecken nur die Wilden Kerle? Zuerst gilt es, immer zwei aus der Mannschaft zu finden, und dann müssen die beiden auch noch einen Treffer im Kasten landen. Klingt ganz einfach, wäre da nicht der unbezwingbare Markus im Tor und das Schießen mit dem Dampf-Hammer-Chip. Gelingt es euch, mit einem Zweier-Team den Ball im Netz zu versenken, so sind diese beiden Wilden Kerle perfekt trainiert und raus aus dem Spiel. Wer von euch als Erster seine Mannschaft aufgestellt hat, gewinnt das geheime Dampf-Hammer-Torschuss-Training. Dafür leg ich meine Beine ins Feuer!

● **Mit dabei im Trainingslager:** Spielmaterial

- 40 Figurenkärtchen
- 1 Dampf-Hammer-Chip
- 1 Tor, Schachteleinsatz
- 1 Torschusspfeil
- 1 Spielfigur mit Standfüßchen
- 20 runde Aufgabenkärtchen
- 1 Spielanleitung



S 22557

KOSMOS

KOSMOS

Mannschaftsaufstellung! Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr das Spielmaterial vorsichtig aus den Stanztafeln. Dann steckt ihr Willi, die Spielfigur, auf das Standfüßchen und den Schachteleinsatz mit Markus, dem Unbezwingbaren, in die Schachtelunterseite ein. Danach verteilt ihr die Spielkärtchen:

Jeder Spieler bekommt eine komplette Wilde Kerle Mannschaft, also **10 Figurenkärtchen** in einer Farbe (Siehe Rückseite). **Bei zwei oder drei Spielern** kommen die **nicht benötigten Figurenkärtchen** aus dem Spiel. Mischt die Kärtchen mit der Rückseite nach oben und legt sie verdeckt vor euch in zwei 5er Reihen ab. Die runden Aufgabenkärtchen werden ebenfalls verdeckt gemischt und mit dem Fußball nach oben auf einen Stapel gelegt. **Bei zwei oder drei Spielern** kommen **5 Aufgabenkärtchen** in einer Farbe eurer Wahl (siehe farbiger Rand auf der Rückseite) aus dem Spiel. Das Tor und der Torschusspfeil kommen in die Mitte. Jetzt hebt ihr die Hand zum High Five und viel Glück!

Anpiff zum Geheim-Training: Spielverlauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. Wenn du an der Reihe bist, schnappst du dir Willi, denn jetzt bist du der Trainer deiner Wilden Kerle Mannschaft. Du nimmst das oberste Aufgabenkärtchen vom Stapel und legst es aufgedeckt daneben. Auf jedem Aufgabenkärtchen sind zwei Wilde Fußballkerle abgebildet und genau diese beiden gilt es zu finden. Dazu darfst du eines deiner 10 Figurenkärtchen umdrehen und schon wird es gefährlich wild, denn nun gibt es verschiedene Möglichkeiten:

1. Dreifach geölte Eulenkacke!

Hast du Pech und keinen der beiden gesuchten Wilden Kerle aufgedeckt, dann musst du dein Figurenkärtchen wieder umdrehen. Der nächste Spieler ist an der Reihe. Er nimmt sich Willi und spielt entweder mit der von dir bereits aufgedeckten Aufgabenkarte weiter oder aber er nimmt sich eine neue vom Stapel und legt diese offen auf das zuletzt aufgedeckte Kärtchen auf dem Ablagestapel.



2. Hasta-la-vista-bombastisch!

Bist du erfolgreich und deckst einen zur Aufgabenkarte passenden Wilden Kerl auf, dann kommt dein linker Spielnachbar zum Zug:

Er darf nun versuchen, den zweiten gesuchten Fußballer in seiner eigenen Mannschaft zu finden. Er dreht ebenfalls eines seiner 10 Figurenkärtchen um. Und schon gibt es wieder zwei Möglichkeiten:

- Deckt dein Mitspieler den noch fehlenden zweiten Fußballspieler auf, so ist das gesuchte Zweier-Team komplett. Gemeinsam mit deinem Spielnachbarn wagst du dich an den dreifachverhärteten **Dampf-Hammer-Torschuss**. Dazu aber weiter unten mehr!
- Gelingt es deinem Spielnachbarn jedoch nicht, den zweiten gesuchten Fußballer aufzudecken, dann muss er sein Kärtchen wieder umdrehen und das Spiel geht an dich zurück. Du bekommst eine **2. Chance** und drehst ein weiteres deiner 10 Figurenkärtchen um. Hast du auch noch den zweiten gesuchten Wilden Kerl gefunden, so wagst du dich ganz allein an den **Dampf-Hammer-Torschuss**! Deckst du aber einen nicht zur Aufgabenkarte passenden Fußballer auf, dann musst du deine beiden eben aufgedeckten Figurenkärtchen wieder umdrehen. Der nächste Spieler ist mit dem Training dran. Er kann nun entweder mit dem bereits offen liegenden Aufgabenkärtchen weiter spielen oder aber er nimmt ein neues vom Stapel.



Blau bekommt eine 2. Chance

Der Dampf-Hammer-Torschuss

Sobald alle beiden zur Aufgabenkarte passenden Wilden Kerle aufgedeckt liegen, geht es ums Ganze. Denn jetzt muss der Ball (Aufgabenkarte) mit dem Dampf-Hammer-Chip noch im Kasten versenkt werden. Hast du allein die zwei Fußballer gefunden, so gibt es ein Solo-Spiel für dich.

Hast du gemeinsam mit deinem Spielnachbarn die beiden Wilden Kerle aufgedeckt, dann gilt: Du bist so stark wie dein Team! Wie oft jeder von

euch schießen darf, zeigen euch die hellgrünen Punkte rechts auf euren Figurenkärtchen. Du beginnst:

- Zuerst misst du mit dem Torschusspfeil den richtigen Abstand zum Tor: Der Pfeil wird mit der Spitze an der Torlinie angesetzt, dann legst du das Aufgabenkärtchen am anderen Ende des Pfeils an der Rundung an. Aber aufgepasst: Zum Schnippen muss **das Kärtchen immer mit dem Fußball nach oben** zeigen. Dann wird der Pfeil auf die Seite gelegt.
- Nun versuchst du den Ball mit dem Dampf-Hammer-Chip an Markus vorbei ins Tor zu schnippen. Insgesamt hast du, entsprechend der Anzahl der grünen Punkte auf deinem Figurenkärtchen, bis zu drei Schüsse, um den Ball im Kasten zu versenken. Nach jedem Schuss kannst du wählen: Entweder legst du den Ball mit Hilfe des Pfeils wieder zurück auf den Ausgangspunkt oder aber du schießt von dort aus weiter, wo der Ball gelandet ist. Landet der Ball mit der Vorderseite nach oben, dann drehst du ihn vor dem Schuss einfach wieder um!



Tipp: Setzt den Dampf-Hammer-Chip schräg auf den Rand des Fußballkärtchens und schnippt das Kärtchen mit einem kräftigen kurzen Druck nach vorne.

Landest du keinen Treffer, so wagst sich dein linker Spielnachbar an den Dampf-Hammer-Torschuss. Er nimmt den Torschusspfeil, legt den Fußball an und versucht sein Glück. Nun heißt es entweder **Dampf-Hammer-Tor** oder aber **Gurkenpass und Lattenschuss!**

1. Dampf-Hammer-Tor!

Sobald der Ball im Kasten ist, ist der Spielzug erfolgreich beendet. Gelingt der Treffer bereits dem ersten Spieler, so ist der Sturm aufs Tor für **beide** Spieler geglückt und der zweite Spieler braucht nicht mehr anzutreten. Die beiden aufgedeckten Figurenkärtchen werden **offen neben** die jeweilige Mannschaft gelegt. Diese beiden Wilden Kerle sind raus aus dem Training und topfit. Das Aufgabenkärtchen kommt aus dem Spiel. Der nächste Spieler ist an der Reihe und deckt ein neues Aufgabenkärtchen auf.