

DIE WILDEN FUSSBALL KERLE™

Das dampfhammerharte FUSSBALL-SPIEL

Erst Wilder Meister, dann Weltmeister!

Ein spannendes Fußballmatch
für 2 bis 6 Spieler ab 9 Jahren

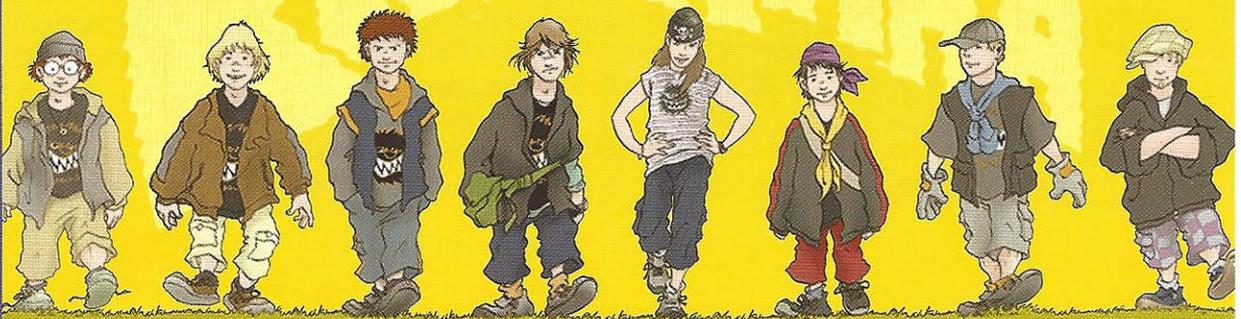
Gänsehaut-Spannung herrscht im Teufelstopf, dem Bolzplatz der Wilden Fußballkerle.

Wieder einmal stehen sie sich gegenüber, gnadenlos wild und zu allem entschlossen: die Mannschaft der Wilden Fußballkerle und die Gang vom Dicken Michi, die Unbesiegbaren Sieger.

In zwei Trainer-Teams tretet ihr gegeneinander an. Da heißt es Nerven behalten, auf Tempo spielen und die richtige Spieltaktik aufbauen! Mit Hilfe der Würfel bewegt ihr eure Fußballspieler auf dem Feld und erobert im wilden Zweikampf den Ball - jetzt nur noch die Abwehr knacken und dann mit dem Schusswürfel den Ball im Kasten versenken! TOOOOR! Wer die meisten Treffer erzielt, ist reif für die Weltmeisterschaft und hat das dampfhammerharte Match gewonnen.

Alles fürs Duell: Das Spielmaterial

- 1 Bolzplatz, der Spielplan
- 22 Fußballspieler, je 11 Wilde Kerle und 11 Unbesiegbare Sieger
- 22 Stellfüße (1 x rot, 1 x blau, 20 x durchsichtig)
- 4 Steine als Torpfosten
- 10 kleine Fußbälle (gestanzt)
- 1 Torstandsanzeiger
- 1 Fußball
- 1 orangefarbener Schusswürfel für die ersten Spiele
- 1 grüner Schusswürfel für die Profis
- 2 Augwürfel
- 1 Sanduhr (Laufzeit 30 Sekunden)
- 1 Spielanleitung
- 2 Kurzanleitungen für die Schusswürfel (für jede Mannschaft eine)



KOSMOS®

● **Vor dem Anpfiff: Die Spielvorbereitung**



Vor dem allerersten Spiel löst ihr das Spielmaterial vorsichtig aus den Stanztafeln. Sucht euch die beiden Torwarte heraus. **Markus der Unbezwingbare** steht im Tor der Wilden Kerle und bekommt den roten Stellfuß. **Krake** ist der Torwart der Unbesiegbaren Sieger, steckt ihn auf den blauen Stellfuß. Die restlichen 20 roten und blauen Spielfiguren kommen auf die durchsichtigen Stellfüßchen.

Zuerst macht ihr das Spielfeld klar: Faltet den Spielplan auseinander und legt ihn so in die Mitte, dass ihr vor den schmalen Seiten des Spielplans sitzt. Die 4 Steine sind die Torpfosten, legt sie auf die entsprechend markierten Felder im Torraum. Den Torstandsanzeiger legt ihr auf Höhe der Mittellinie neben das Spielfeld, die Fußballplättchen kommen daneben.

Nun braucht ihr noch **einen Schusswürfel**. Mit im Spielmaterial sind ein **orangefarbener** Schusswürfel mit zwei Schussmöglichkeiten für die ersten Spiele und ein **grüner** Schusswürfel mit drei verschiedenen Schussmöglichkeiten für gut trainierte Profis. Vor jedem Spiel müsst ihr euch für **einen der beiden Würfel** entscheiden. Für die **ersten Spiele** nehmt ihr den **orangefarbenen Schusswürfel** sowie die **dazugehörige Kurzanleitung** zum schnellen Nachlesen der Schussregeln während des Spiels. Der grüne Würfel wird zur Seite gelegt. Seid ihr beim Schießen so richtig fit, dann spielt ihr das dampfhammerharte Duell mit dem grünen Schusswürfel.

● **Die Mannschaftsaufstellung**

Jetzt geht es an die Verteilung der Mannschaften: Wenn ihr zu zweit seid, spielt ihr gegeneinander. Seid ihr zu mehreren, so bildet ihr zwei Teams. In diesem Falle kommt nacheinander immer abwechselnd ein Spieler aus eurem Team an die Reihe. Er übernimmt die Rolle des Trainers und trifft alle Entscheidungen während seines gesamten Spielzuges alleine. Er darf sich also nicht mit seinem Team beraten.



So, nun würfelt: Der Spieler/das Team mit der höheren Augenzahl bekommt die 11 roten Spielfiguren der Wilden Fußballkerle, der andere Spieler/das andere Team erhält die 11 blauen Spielfiguren der Unbesiegbaren Sieger. Danach legt ihr den Ball auf den Anstoßpunkt und würfelt noch einmal. Wer jetzt die höhere Zahl hat, beginnt mit der Mannschaftsaufstellung in seiner Spielfeldhälfte. Dafür hat er allerdings höchstens 60 Sekunden Zeit: Ein Spieler der Gegenmannschaft dreht die Sanduhr um. Ist die Zeit abgelaufen, wird die Sanduhr noch ein zweites Mal umgedreht. Wenn dann nicht alle Figuren auf dem Bolzplatz stehen, darf der Gegner die restlichen Spielfiguren aufstellen.

Tipp: Überlegt euch vorher, ob ein einzelner Spieler aus eurem Team diese Aufgabe übernimmt oder ob euer ganzes Team mitreden darf. Denn Letzteres kostet Zeit!

Für die Mannschaftsaufstellung gelten folgende Regeln:

- ✘ Eine Spielfigur muss zusammen mit dem Ball auf das an den Mittelpunkt grenzende Feld gestellt werden, eine zweite Spielfigur muss direkt rechts oder links daneben aufgestellt werden.
- ✘ Die anderen Fußballspieler können beliebig in der eigenen Spielhälfte verteilt werden, dabei muss zwischen den eigenen Spielfiguren in alle Richtungen immer ein Feld frei bleiben.
- ✘ Im Strafraum (siehe Abbildung) darf sich nur der Torwart befinden.

BOOM



Hier darf der Gegner keine Spieler aufstellen

Mittelpunkt

Tormarkierungen

Strafraum

Torraum

- ✘ Anschließend stellt die Gegenmannschaft ihre Spielfiguren nach denselben Regeln auf, allerdings dürfen keine Fußballspieler in den Mittelkreis oder in ein Feld, das vom Mittelkreis berührt wird, gestellt werden. Achtung, auch hier gilt: Ihr habt maximal 60 Sekunden Zeit!
- ✘ Alle oben aufgeführten Regeln gelten nur für die Anfangsaufstellung.

RRRAAAA

● Spielzeit

Klar wie Kloßbrühe, ein Spiel besteht natürlich aus zwei Halbzeiten. Die Dauer könnt ihr selbst bestimmen, zum Beispiel: 2 x 20 Minuten oder 2 x 30 Minuten. Wie in einem richtigen Fußballspiel ist zwischen den beiden Halbzeiten eine kurze Pause und die Trainer wechseln mit ihren Mannschaften die Spielfeldseite. Die Aufstellung der Spielfiguren und der Anstoß in der zweiten Halbzeit erfolgen wie in der ersten Halbzeit, allerdings darf jetzt die andere Mannschaft beginnen.

Tipp: Für die ersten Spiele könnt ihr auch eine kürzere Spieldauer vereinbaren: Das Spiel endet dann, sobald drei Tore gefallen sind.





● **Das dampfhammerharte Match: Der Spielverlauf**

● **Anstoß**

Der Trainer der beginnenden Mannschaft bewegt den Ball vom Feldspieler am Mittelpunkt zum Nachbarspieler, danach würfeln er und führt einen der unten beschriebenen Spielzüge aus. Anschließend wird das Spiel mit dem Zug der gegnerischen Mannschaft fortgesetzt. Runde um Runde würfeln und ziehen die beiden Mannschaften abwechselnd.

● **Sanduhr**

Vor Beginn eines Zuges dreht der Trainer der gegnerischen Mannschaft die Sanduhr um. Nun verbleiben dem Trainer, der am Zug ist, genau 30 Sekunden, um seinen Spielzug auszuführen. Die Sanduhr darf nur dann umgedreht werden, wenn der Sand ganz durchgelaufen ist. Beendet ein Trainer seinen Zug vor Ablauf der Sanduhrzeit, hat der Trainer der anderen Mannschaft die restlichen Sekunden zusätzlich zur Verfügung, bevor sein Gegner die Sanduhr umdrehen darf. Was passiert, wenn die Zeit abgelaufen ist, bevor ein Trainer seinen Spielzug beendet hat, könnt ihr auf Seite 8 unter „Zusätzliche Regeln für knallharte Fußballprofis“ nachlesen.

***Tipp:** Spielt das Match zum Kennenlernen der Regeln erst einmal ohne Zeitdruck. Seid ihr fit genug, dann erhöht ihr mit der Sanduhr die Spannung.*

● **Spielzüge**

Vor jedem Spielzug wird gewürfelt. Hierbei gilt:

Ist der Trainer der **Mannschaft ohne Ballbesitz**, würfeln er mit den beiden Augwürfeln und bewegt anschließend seine Spielfiguren auf dem Spielfeld.

Ist der Trainer der **Mannschaft in Ballbesitz**, wirft er die beiden Augwürfel und den Schusswürfel. Danach hat er mehrere Möglichkeiten und muss sich entscheiden:

- ✗ er darf **entweder** den Ball schießen
- ✗ **oder** seine Spielfiguren mit oder ohne Ball bewegen.



Bewegungsregeln für die Spielfiguren

Der Trainer wirft die beiden Augwürfel. Die gewürfelte Augenzahl entspricht der Anzahl der Felder, um die der Trainer eine oder mehrere Spielfiguren seiner Mannschaft bewegen darf.

Der Trainer kann die Augenzahl also beliebig auf mehrere Spielfiguren aufteilen.

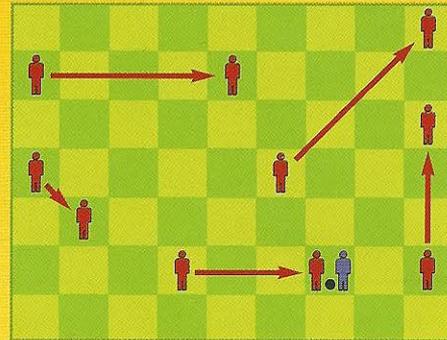
Folgende Laufregeln sind zu beachten:

- ✗ Jede Spielfigur darf pro Zug nur ein Mal und nur in eine Richtung bewegt werden, entweder senkrecht, waagrecht oder diagonal.
- ✗ Eine Spielfigur kann nicht über eine andere Spielfigur hinwegbewegt werden.
- ✗ Eine Spielfigur darf nicht auf ein Feld gestellt werden, auf dem schon ein Fußballspieler der eigenen Mannschaft steht.

✘ Eine Spielfigur darf nur dann auf ein Feld bewegt werden, auf dem schon ein Fußballspieler der gegnerischen Mannschaft steht, wenn der gegnerische Fußballspieler in Ballbesitz ist und der angreifende Fußballspieler dieses Feld mit einem der beiden Würfel mit **genauer** Augenzahl erreicht. Dann kommt es zu einem Zweikampf. Siehe hierzu weiter unten.

✘ Im Strafraum dürfen sich am Ende eines Spielzuges von jeder Mannschaft höchstens 4 Feldspieler befinden.

✘ Im Torraum darf sich am Ende eines Spielzuges nur der Torwart (kein Feldspieler egal welcher Mannschaft) befinden. Ein Feldspieler kann also während seiner Bewegung durch den Torraum hindurch auf die andere Seite wechseln, darf aber nicht im Torraum stehen bleiben.



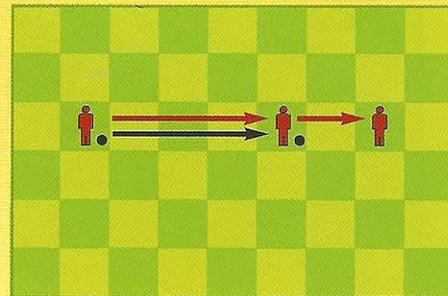
Zusatzregeln, wenn Spielfigur im Ballbesitz ist



✘ Eine Spielfigur in Ballbesitz wird grundsätzlich nach denselben Regeln bewegt wie eine Spielfigur ohne Ball.

✘ Außerdem darf der Trainer mit einer Spielfigur in Ballbesitz einige Felder mit dem Ball laufen, dann den Ball auf einem Feld liegen lassen und ohne Ball weiterlaufen, so dass eine andere Spielfigur aus der eigenen Mannschaft den Ball im selben Zug erreichen und damit weiterlaufen kann.

✘ Ein Fußballspieler in Ballbesitz darf nicht mit dem Ball ins Tor laufen.



Zweikampf um den Ball

Treffen zwei gegnerische Spielfiguren auf einem Feld zusammen, folgt ein Zweikampf. Die Trainer der beiden Mannschaften würfeln gleichzeitig mit einem der beiden Augwürfel. Der Trainer mit der höheren Würfelzahl erhält den Ball. Der Verlierer zieht seinen Fußballspieler in ein freies Nachbarfeld. Bei einem Unentschieden wird noch einmal gewürfelt. Der Gewinner des Zweikampfes ist sofort am Zug, er wirft die drei Würfel und führt seine Spielzüge aus.



Tipp: *Erinnert ihr euch? Es kommt nur dann zu einem Zweikampf, wenn der angreifende Trainer mit einer Spielfigur mit der genauen Augenzahl eines der beiden Würfel das Feld des ballführenden gegnerischen Fußballspielers erreicht. Bevor er jedoch diesen Spielzug ausführt, sollte er mit der Augenzahl des zweiten Würfels zunächst einen oder mehrere Spielfiguren seiner Mannschaft in eine günstige Stellung bringen. Tut er das nicht, verfallen diese Würfelpunkte.*



Den Ball schießen

BOOM



Vor dem Spiel habt ihr euch für **einen** der beiden Schusswürfel entschieden und **nur** dieser kommt nun zum Einsatz. Der Trainer würfelt gleichzeitig mit dem ausgewählten Schusswürfel und den beiden Augenwürfeln, um den Ballverlauf und die Kraft des Schusses festzustellen. Die gewürfelte Anzahl der Augen entspricht der Anzahl der Felder, um die der Ball vom Trainer bewegt wird.

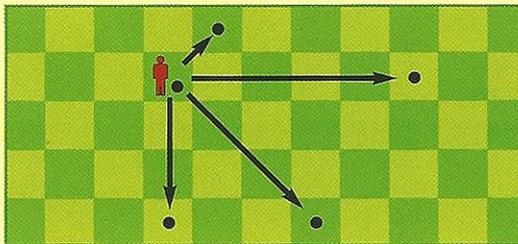
Der Ball wird auf der vom Schusswürfel vorgegebenen Flugbahn bewegt:

Der orangefarbene Schusswürfel für die ersten Spiele



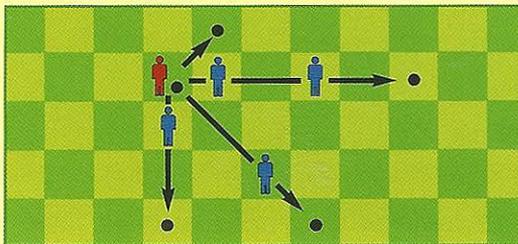
Gerader Flachpass

Der Ball wird entlang einer geraden Linie (waagrecht, senkrecht oder diagonal) in die gewünschte Richtung bewegt. Der Schuss endet unabhängig von der gewürfelten Augenzahl beim ersten Fußballspieler, der dem Ball im Weg steht.



Gerader hoher Ballschuss

Der Ball kann entlang einer geraden Linie (waagrecht, senkrecht oder diagonal) über beliebig viele Spielfiguren hinwegfliegen. Dabei kann der Ball, muss aber nicht, von einem eigenen Fußballspieler, der dem Ball im Weg steht, gestoppt werden.

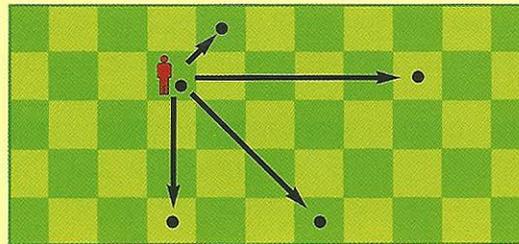


Der grüne Schusswürfel für die Profis



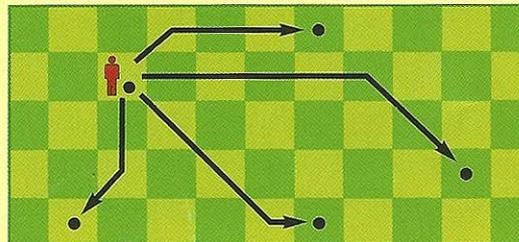
Gerader Flachpass

Der Ball wird entlang einer geraden Linie (waagrecht, senkrecht oder diagonal) in die gewünschte Richtung bewegt. Der Schuss endet unabhängig von der gewürfelten Augenzahl beim ersten Fußballspieler, der dem Ball im Weg steht.



Angeschnittener Flachpass

Die Schussrichtung (waagrecht, senkrecht oder diagonal) kann an einer beliebigen Stelle um 45° geändert werden. Das heißt, die Schussbahn wird nach vorne schräg abgelenkt.

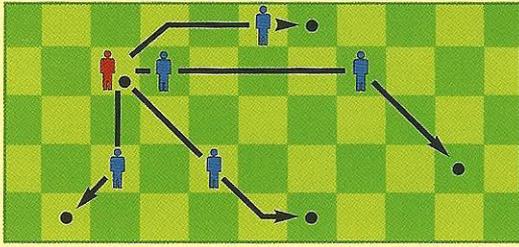


Der Ball darf aber auch gerade geschossen werden. Der Schuss endet unabhängig von der gewürfelten Augenzahl beim ersten Fußballspieler, der dem Ball im Weg steht.



Angeschnittener hoher Ballschuss

Der Ball kann über beliebig viele Spielfiguren hinwegfliegen. Dabei darf die Schussrichtung, muss aber nicht, an einer beliebigen Stelle um 45° geändert werden (d.h. schräg nach vorne abgeknickt). Der Ball kann von einem eigenen Fußballspieler, der dem Ball im Weg steht, gestoppt werden.



Für beide Schusswürfel gilt:

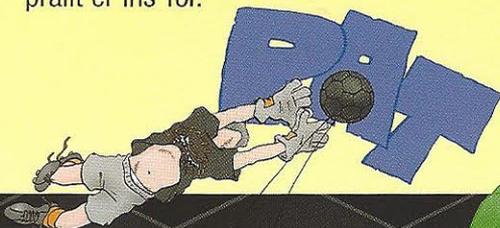
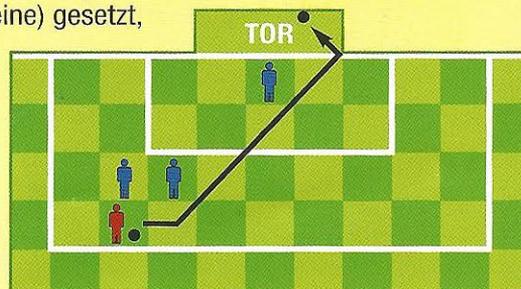
- ✗ Erreicht der Ball auf seinem Weg keinen Fußballspieler, so muss der Ball die volle Augenzahl weit versetzt werden.
- ✗ Wird der Ball ins Aus geschossen, bekommt die gegnerische Spielfigur den Ball, die dem Feld, an dem der Ball ins Aus traf, am nächsten steht.



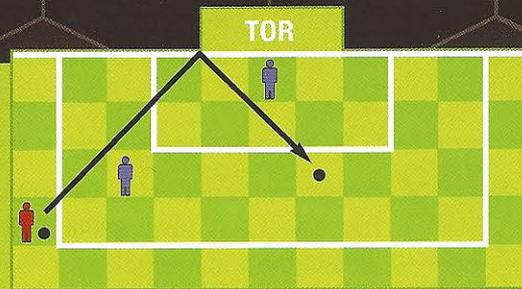
Ein Fußballspieler darf einen Torschuss nur dann ausführen, wenn der Trainer dies **vor** dem Würfeln **ankündigt**. Hat der Trainer einen Torschuss angekündigt, **muss** er anschließend den Ball auf das Tor schießen. Er darf in diesem Zug also keine Spielfiguren bewegen. Bei einem Torschuss gibt es verschiedene Möglichkeiten:

- ✗ **Dampfhammerharter Torschuss:** Ermöglicht das Würfelergebnis dem Ball einen Weg ins Tor, ist der Torschuss erfolgreich. Hierbei ist keine genaue Augenzahl erforderlich, eventuelle restliche Augen verfallen. Ein hoher Ballschuss kann sowohl mehrere Feldspieler als auch den Torwart überfliegen. Landet ein Ball im Tor, dann nehmt ihr euch einen kleinen Fußball und legt ihn auf eure Seite des Torstandsanzeigers.
- ✗ **Pfostenschuss:** Wird der Ball an den Pfosten (Steine) gesetzt, dann gilt:

Trifft der Ball die **Innenseite des Pfostens**, prallt er ins Tor.



Knallt der Ball an die **Außenseite des Pfostens**, prallt er im rechten Winkel so weit zurück ins Spielfeld, wie es die gewürfelte Augenzahl an- gibt.



- ✘ **Gurken-Torschuss:** Gelangt der Ball mit dem Würfelerggebnis nicht ins Tor, muss der Ball den- noch um die gewürfelte Augenzahl in Richtung Tor bewegt werden.

Habt ihr einen Treffer im Kasten versenkt, wird das Spiel mit dem Anstoß der gegnerischen Mannschaft fortgesetzt. Vor dem Anstoß stellt ihr eure beiden Mannschaften nach den anfangs benannten Regeln neu auf. Die Gegenmannschaft beginnt.

● **Der Schlusspfiff:** Das Spielende

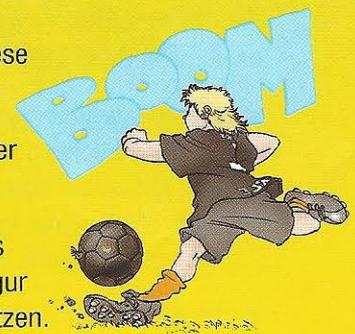


Nach und nach landet so mancher Schuss im Tor, die Spannung im Teufelstopf steigt und die letz- ten Spielminuten sind angelaufen! Beide Mannschaften geben noch einmal ihr Bestes. Beim knis- ternden Höllenschlund, wer wird gewinnen, im spannenden Match der Wilden Fußballkerle gegen die Unbesiegbaren Sieger? Sobald die anfangs vereinbarte Spielzeit abgelaufen ist, ist das Fuß- ballduell beendet. Zählt eure Fußballplättchen, natürlich gewinnt die Mannschaft mit den meisten dampfhammerharten Toren! Bei Gleichstand gibt es eben ein Unentschieden. Und ihr wisst, für die Verlierer gilt: Wilde Kerle wie ihr geben niemals auf! Also, auf zum dampfhammerharten Rückspiel, seid wild – gnadenlos wild und gefährlich! **Raaaah!**

● **Zusätzliche Regeln für knallharte Fußballprofis**

Seid ihr schon richtig geübt und zu allem entschlossen, dann könnt ihr die Regeln noch einmal torpedomäßig verschärfen:

- ✘ Berührt ein Trainer eine seiner Spielfiguren, um sie zu bewegen, muss diese Spielfigur um mindestens ein Feld versetzt werden.
- ✘ Sobald ein Trainer eine gezogene Spielfigur oder den Ball loslässt, darf der Zug nicht mehr rückgängig gemacht werden.
- ✘ Ist der Spielzug am Ende der Sanduhrzeit noch nicht beendet, muss der Trainer, je nach Spielzug, entweder die zuletzt gezogene Spielfigur oder den Ball oder beide in die jeweiligen Ausgangsfelder zurücksetzen.
- ✘ Wenn ein Trainer gegen die Spielregeln verstößt und von einem anderen Trainer darauf aufmerksam gemacht wird, muss der Ball der gegnerischen Spielfigur, die dem Ball am nächsten steht, übergeben werden.
- ✘ Wer will, kann mit einiger Erfahrung noch mehr Fußball-Stimmung ins Spiel bringen: Ihr könnt euch zum Beispiel Regeln für Abseits, Eckball, Einwurf, Elfmeter usw. ausdenken.



KOSMOS[®]

Art.-Nr.: 69 62 07

S22740



„Die Wilden Kerle“ © dreamotion media GmbH • Autor: Martti Ojalainen, Jarmo Kultunen
Produced under license of Soccerero Ltd - Finland. Copyright of the Game rules
© Soccerero Ltd. All rights reserved. Soccerero is a trade mark of Soccerero Ltd.

© 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
Umsetzung/Redaktion: TM-Spiele, G. Köpf • Gestaltung: BluGuy Grafik-Design, München