



Spiele



Fußball-Bundesliga

Fußball-Bundesliga

das große Geschäft

Das Bundesligakarussell dreht sich jedes Jahr erneut. Die Mannschaften kämpfen um Tabellenplätze, Spieler werden gekauft und verkauft, Millionenbeträge sind im Spiel, Trainerköpfe rollen . . . ; Ziel eines jeden Vereins ist dabei, neben dem sportlichen Erfolg auch finanziell über die Runden zu kommen.

In unserem Bundesligaspiel ist jeder Mitspieler Manager und Trainer seines eigenen Vereins. Er muß versuchen, durch Spielerkäufe eine schlagkräftige Mannschaft zu bekommen, um möglichst Deutscher Meister zu werden und damit das Spiel zu gewinnen.

Mit einer guten Mannschaft steigen die Einnahmen und damit die Möglichkeiten zur Finanzierung des Kaufes weiterer Spieler. Zusätzliche Einnahmen können auch durch die Teilnahme an den DFB- und Europapokalspielen erzielt werden.

Spielanleitung:

I. Teilnehmer:

Das Spiel eignet sich für 2–4 Spieler. Ein zusätzlicher Spieler kann gegebenenfalls als Bankhalter eingesetzt werden.

II. Spielbeginn:

Jeder Mitspieler erhält bei Beginn der Vorrunde von der Bank ein Startgeld in Höhe von 700 000 DM, bzw. 150 000 DM bei Beginn der Rückrunde in Form von Spielschecks:

- 1 x 200 000 DM
- 3 x 100 000 DM
- 3 x 50 000 DM
- 3 x 10 000 DM
- 4 x 5 000 DM

Alle Einnahmen und Zahlungen werden über die Bank abgewickelt.

Außerdem erhält jeder Spieler von der Bank 11 Spielerkarten mit folgender Mannschaftsstärke:

2 Spieler à 1 Punkt	=	2 Punkte
4 Spieler à 2 Punkte	=	8 Punkte
3 Spieler à 3 Punkte	=	9 Punkte
1 Spieler à 4 Punkte	=	4 Punkte
1 Spieler à 5 Punkte	=	5 Punkte
<u>11 Spieler</u>	=	<u>28 Punkte</u>

Die Mannschaftsstärke ist für den Spielverlauf entscheidend und kann durch Kauf oder Verkauf von Spielern verändert werden. Jeder Mitspieler erhält eine Tabelle, auf der die Veränderung der Mannschaftsstärke angezeigt wird.

Jeder Mitspieler erhält eine DFB-Pokalkarte und eine Spielfigur mit 2 kleinen Klötzchen gleicher Farbe, die zur Anzeige der Tabellenpunkte und Mannschaftsstärke verwendet werden. In einer zentralen Bundesligatabelle werden alle er-

Inhalt:

Spielplan

Spielgeld in 5.000, 10.000, 20.000, 50.000, 100.000, 200.000 DM Scheinen

1x Bundesligatabelle

4x Mannschaftsstärke-Tabelle

4x Zylindrische Plastik-Spielfiguren (blau, rot, gelb, grün)

8x Holzsteine rund (2 pro Spielerfarbe)

18x gelbe Karten

18x blaue Karten

18x braune DFB-Pokalkarten

4x kleine Pokalkarten

80 x kleine Spielerkarten:

(16x 1 Punkt, 22x 2 Punkte, 22x 3 Punkte, 12x 4 Punkte, 8x 5 Punkte)

3 runde rote Sticker zum Überkleben von Feldern

1 Würfel

Können Schulden nicht mehr gedeckt werden, so wird dem Mitspieler die Lizenz entzogen. Die Mannschaft scheidet aus dem Spiel aus.

Eine Mannschaft besteht aus mindestens 11 Spielern, sonst muß sie ebenfalls aus dem Spiel ausscheiden.

IV. Spielschluß:

Grundsätzlich ist derjenige Deutscher Meister und damit Sieger, der am Ende der festgesetzten Spielrunden die meisten Bundesliga-Tabellenpunkte erreicht hat.

Sollten die Tabellenpunkte mehrerer Mitspieler gleich sein, entscheidet die Höhe des Kapitals der auf gleichem Platz stehenden Mitspieler (Kapital = Mannschaftsstärke + Geld, in Form von Spielschecks).

Werden mehrere Spielrunden gespielt, ist darauf zu achten, daß am Ende einer Vor- und Rückrunde jeweils der Tabellenletzte absteigt und damit aus dem Spiel ausscheidet. Zu Beginn der neuen Vorrunde werden die Tabellenpunkte aller verbleibenden Mitspieler auf Null zurückgestellt. Das Kapital (Mannschaftsstärke + Geld) aus den vorangegangenen Spielrunden bleibt dabei erhalten. Jeder Mitspieler erhält darüber hinaus die Pokalkarte zurück, falls er sie vorher abgeben mußte.

Wir wünschen allen Mitspielern viel Spaß und Unterhaltung mit unserem Spiel:

Fußball-Bundesliga das große Geschäft.

Nr. 3236

zielten Punkte aus der Vor- und Rückrunde festgehalten (siehe auch III).

III. Spielverlauf:

Jeder Mitspieler wählt sich eine Spielfigur aus und setzt sie auf das Startfeld. Es wird reihum gewürfelt, der Jüngste beginnt. Die beteiligten Spieler würfeln abwechselnd und die Spielfiguren werden entsprechend der gewürfelten Augenzahl vorgerückt.

Die Spielfelder lassen sich grundsätzlich einteilen in:

Punktspiel-, Privatspiel-, DFB-Pokal-, Europapokal-, Kosten- und Ereignisfelder.

1. Punktspiele: Die roten Punktspielfelder sind von Bedeutung, egal ob man mit der Spielfigur direkt auftrifft oder sie lediglich überschreitet. Die Punktspielfelder sind mit dem Vereinsnamen und dem Namen des Stadions gekennzeichnet.

a) Bei direktem Auftreffen: Vergleich der eigenen Mannschaftsstärke mit der im betreffenden Feld angegebenen Punktzahl der jeweiligen gegnerischen Bundesligamannschaft.

Fall 1: eigene Punktzahl ist größer als die des Gegners bedeutet **Spielgewinn** = 2 Tabellenpunkte in der Bundesligatabelle.

Fall 2: eigene Punktzahl ist gleich groß der des Gegners bedeutet **Unentschieden** = 1 Tabellenpunkt in der Bundesligatabelle.

Fall 3: eigene Punktzahl ist kleiner als die des Gegners bedeutet **Spielverlust** = keine Tabellenpunkte in der Bundesligatabelle.

Bei direktem Auftreffen werden die Spiele als Heimspiele gewertet und sind daher mit Zuschauereinnahmen verbunden.

Zu Spielbeginn können die Mitspieler dabei zwischen folgenden beiden Möglichkeiten wählen:

1. Bei jedem Heimspiel erhält der Mitspieler den in dem Spielfeld eingetragenen Betrag in voller Höhe von der Bank ausbezahlt.

2. Die Höhe der Einnahmen bei den Heimspielen ist vom eigenen Tabellenplatz abhängig. Daher müssen zunächst die Tabellenpunkte aller Mitspieler vor dem entscheidenden Spiel verglichen werden.

Dabei haben die Tabellenplätze folgende Bedeutung:

Platz	Einnahmen
1	auf dem Spielfeld angegebener Betrag in voller Höhe
2	auf dem Spielfeld angegebener Betrag abzüglich 50 000 DM
3	auf dem Spielfeld angegebener Betrag abzüglich 100 000 DM
4	auf dem Spielfeld angegebener Betrag abzüglich 150 000 DM.

b) Bei Überschreiten: Wird ein Punktspielstadion lediglich überschritten, so gilt dieses Spiel immer als Auswärtsspiel. Der Ausgang wird ebenso festgestellt wie oben beschrieben, es fehlen lediglich die Einnahmen aus dem Treffen. Die eventuell gewonnenen Punkte werden ebenso wie bei den Heimspielen in der Bundesliga-Tabelle festgehalten.

2. DFB-Pokal: Erreicht eine Spielfigur nach dem Würfeln das DFB-Feld (braunes Feld mit Ball) so bedeutet das, daß der Spieler von dem Kartenstoß mit den braunen DFB-Pokalkarten einen Gegner ziehen muß. Anhand der gegnerischen Mannschaftspunkte läßt sich der Ausgang des Spieles feststellen. Ebenso sind die Einnahmen aus diesem Spiel angegeben, die der Spieler unabhängig von dem Ergebnis auf jeden Fall erhält.

Tabellenpunkte sind hier nicht zu gewinnen, es geht lediglich darum, in der Pokalrunde weiterzukommen.

Fall 1: eigene Mannschaftsstärke ist größer als die des gezogenen Gegners: = Spielgewinn, Verbleiben in der Pokalrunde (die gezogene Karte wird wieder als unterste zurückgesteckt).

Fall 2: eigene Mannschaftsstärke ist kleiner als die des gezogenen Gegners: = Spielverlust, Ausscheiden aus der Pokalrunde (die gezogene Karte wird ebenfalls zurückgesteckt).

Fall 3: eigene Mannschaftsstärke ist gleich groß der des gezogenen Gegners: = Unentschieden.

In diesem Fall bieten sich ebenfalls zwei Möglichkeiten an, über die sich die Mitspieler vorher einigen sollten:

1. Bei einem Unentschieden wird solange eine neue Karte gezogen, bis eine Entscheidung gefallen ist. Für die Einnahme gilt allein die zuletzt gezogene Karte.

2. Unentschiedene Spiele haben ein Wiederholungsspiel auf gegnerischem Platz zur Folge. Damit verbessert oder verschlechtert sich die Ausgangssituation der eigenen Mannschaft. Zu beachten ist daher, ob es sich bei der gezogenen DFB-Pokalkarte um ein Heim- oder Auswärtsspiel handelt:

Heimspiel: Wiederholungsspiel auf gegnerischem Platz. Das Spiel geht automatisch verloren (Ausscheiden aus der Pokalrunde).

Auswärtsspiel: Wiederholungsspiel auf eigenem Platz mit Heimvorteil. Das Spiel wird automatisch gewonnen (Verbleiben in der Pokalrunde).

Geht das DFB-Pokalspiel verloren, scheidet der Spieler aus dem weiteren Pokalwettbewerb aus. Jedes weitere Auftreten auf diese Spielfelder ist für ihn bedeutungslos. Als sichtbares Zeichen dafür gibt der Mitspieler seine Pokalkarte, die ihm zu Spielbeginn ausgehändigt wurde, an die Bank zurück.

3. Privatspiele:

Diese Felder bringen dem Mitspieler Einnahmen in der jeweils genannten Höhe. Das Geld wird von der Bank ausbezahlt.

4. Europa-Pokal:

Beim Auftreffen auf diese Felder erhält der Spieler den genannten Betrag (Heimspiel) oder zahlt ihn an die Bank (Auswärtsspiel).

5. Kostenfelder:

Hier muß beim Auftreffen Geld an die Bank gezahlt werden. Die Summen stehen entweder auf den Spielfeldern oder lassen sich leicht errechnen.

6. Ereignisfelder:

Beim Auftreffen auf die blauen oder gelben Spielfelder muß vom betreffenden Mitspieler von dem Kartenstoß gleicher Farbe eine Karte gezogen werden. Der Text dieser Karte wird vorgelesen und die Anweisung ausgeführt. In Einzelfällen müssen die Karten bis zu den angegebenen Folgeereignissen aufgehoben werden, ein Teil der Karten gilt auch für mehrere Folgeereignisse.

7. Spielern- und Verkauf:

Vor jedem Würfeln darf ein Mitspieler seine Mannschaft durch Zukauf verstärken. Vor und nach jedem Würfeln darf die Mannschaft durch Spielerverkauf verkleinert werden. Die Bank verwaltet die Spielerkarten. Die Kauf- und Verkaufspreise der Spieler stehen auf den Spielerkarten und sind an die Bank zu zahlen. Die Mannschaftsstärke muß nach jedem Spielertransfer verändert werden.

8. Start/Rückrunde:

Erreicht ein Spieler nach der Vorrunde das Startfeld, so wartet er, bis alle Spieler hier angelangt sind. Jeder Mitspieler erhält von der Bank nochmals 150 000 DM. Erst dann würfeln gegebenenfalls alle weiter.

9. Spielberechtigung:

Hat die eigene Mannschaft nach Vor- und Rückrunde weniger als 15 Tabellenpunkte, steigt sie ab und scheidet damit aus dem eventuell fortgeführten Spielverlauf aus.