

#### 6. Felder mit roter bzw. gelber Karte:

Beim Auftreffen muß auch hier die jeweils erste Karte des Stoßes „Schiedsrichter mit roter/ gelber Karte“ gezogen werden. Der Mitspieler liest den Text „Rote Karte“ vor, wenn er auf ein Feld mit roter Karte kam, oder aber den Text „Gelbe Karte“, wenn er auf ein entsprechendes Feld kam, und führt die jeweilige Handlungsanweisung aus. Danach wird die Karte unter den Stoß zurückgelegt.

#### 7. Spieleran- 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. Dies gilt auch, wenn er durch eine höhere gewürfelte Zahl, über das Startfeld hinaus gelangt wäre. Jeder Mitspieler erhält von der Bank nochmals 150.000 DM. Erst dann würfeln gegebenenfalls alle weiter.

#### IV. Spielschluß:

Grundsätzlich ist derjenige Deutscher Meister und damit Sieger, der am Ende von Vor- und Rückrunde 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.

**Schulden** darf ein Mitspieler nicht machen. Kann er seine Ausgaben nicht mehr mit seinen Schecks begleichen, muß er Spieler an die Bank verkaufen. Reicht dieses Kapital nicht aus, dann wird der Mannschaft des Mitspielers die Lizenz entzogen. Er scheidet damit aus dem Spiel aus.

Wir wünschen allen Mitspielern viel Spaß und Unterhaltung mit unserem Spiel: Fußball-Bundesliga mit Europapokal, das große Spiel um Millionen.

© 1987 Peter-J. Schneider/Manfred Zindel

# Fußball-Bundesliga mit Europapokal

## Das große Spiel um Millionen

Das Bundesligakarussell dreht sich jedes Jahr neu. 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. Einnahmerückgänge führen dagegen durch notwendige Spielerverkäufe zu einer Schwächung der eigenen Mannschaft, damit zum eventuellen Abstieg.

#### Spielanleitung:

##### I. Teilnehmer:

Das Spiel eignet sich für 2 – 4 Spieler. Ein fünfter Spieler kann zusätzlich als Bankhalter und DFB-Funktionär eingesetzt werden.

##### II. Spielbeginn:

Jeder Mitspieler erhält bei Beginn der Vorrunde 1 große und 2 kleine Spielerfiguren in gleicher Trikotfarbe und von der Bank ein Startgeld in Höhe von 1.000.000 DM, (bzw. 150.000 DM bei Beginn der Rückrunde) als Spielschecks in folgender Stückelung:

2 x 200.000 DM  
4 x 100.000 DM  
3 x 50.000 DM  
2 x 20.000 DM  
1 x 10.000 DM

Alle Einnahmen, Zahlungen sowie der An- und Verkauf der Spieler (in Form von Karten) werden über die Bank abgewickelt. Außerdem erhält jeder Mitspieler von der Bank zu Beginn des Spiels 11 Spielerkarten mit folgender Spielstärke:

1 Spieler à 1 Punkt	= 1 Punkt
4 Spieler à 2 Punkte	= 8 Punkte
3 Spieler à 3 Punkte	= 9 Punkte
2 Spieler à 4 Punkte	= 8 Punkte
1 Spieler à 5 Punkte	= 5 Punkte
<hr/>	
11 Spieler	= 31 Punkte

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 jeweilige Mannschaftsstärke durch Versetzen seiner kleinen Spielerfigur für alle Mitspieler jederzeit sichtbar ist. Weiter erhält jeder Mitspieler eine DFB- und eine Europapokal-Karte in der Größe der Spielerkarte.

### III. Spielverlauf:

Jeder Mitspieler setzt seine große Spielerfigur auf das Startfeld. Es wird reihum gewürfelt, der Jüngste beginnt. Die beteiligten Spieler würfeln abwechselnd und die Spielerfiguren werden entsprechend der gewürfelten Augenzahl vorgerückt.

Die Spielfelder lassen sich grundsätzlich einteilen in:

Punktspiel-, DFB-Pokal-, Europapokal-, Ereignisfelder, blaue Felder mit Ball sowie Felder mit gelber bzw. roter Karte.

#### 1. Punktspiele:

Die roten Punktspielfelder sind von Bedeutung, egal ob man mit der Spielerfigur 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 (Vorrücken der kleinen Spielerfigur).

**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.

Die Höhe der Einnahmen bei den Heimspielen ist vom eigenen Tabellenplatz abhängig. Daher müssen zunächst die Tabellenpunkte aller Mitspieler vor der Einnahme 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 Spielerfigur nach dem Würfeln das DFB-Pokal-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 angeben, 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.

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 Auftreffen 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. Europapokal:

Ein Mitspieler bestreitet nur dann ein Europapokalspiel, wenn er direkt auf ein Europapokalfeld auftritt. Er zieht dann die oberste Europapokalkarte.

Ist er **Tabellenführer** (siehe Bundesligatabelle), dann nimmt er am **Europapokal der Landesmeister** teil.

Ist er **Tabellenzweiter bis Tabellenvierter**, dann nimmt er am **UEFA-Pokalwettbewerb** teil. (Dies gilt auch, wenn zwei Spieler punktgleich den gleichen Tabellenplatz belegen.)

Der Mitspieler vergleicht seine Mannschaftsstärke mit derjenigen des Gegners. Hat der Mitspieler:

**Eine höhere Punktzahl**, dann gewinnt er und bleibt im Europapokalwettbewerb.

**Eine niedrigere Mannschaftsstärke**, dann verliert er und scheidet aus. (Er gibt seine Europapokalkarte zurück.)

**Die gleiche Mannschaftsstärke**, dann spielt er in beiden Spielen unentschieden. Über sein Weiterkommen entscheidet ein Elfmeterschießen. Hierzu würfelt der Spieler nochmals. Würfelt er die Augen 1, 2 oder 3, so scheidet er aus dem Europapokalwettbewerb aus. Bei den Augen 4, 5 oder 6 bleibt er im Wettbewerb. Er gibt nach dem Ausscheiden seine Europapokalkarte zurück.

Die jeweilige **Einnahme aus dem Europapokalspiel** erhält der Spieler sowohl beim Weiterkommen als auch beim Ausscheiden.

#### 4. Ereignisfelder (weiße Felder):

Trifft ein Spieler auf ein solches Feld, muß er die auf dem Feld stehende Bestimmung ausführen.

#### 5. Blaue Felder mit Ball:

Beim Auftreffen auf ein Feld dieser Art, zieht der Mitspieler die erste der entsprechenden Karten, liest den Text vor und führt ihn aus. Danach legt er die Karte unter den entsprechenden Stoß zurück.