



## SPIELBESCHREIBUNG

Gesellschaftsspiel für 2-8 Fußballbegeisterte und solche, die es werden wollen. Ab 6 Jahren.

### ZIEL DES SPIELS

So viele Tore und so wenig Gegentore wie möglich sammeln.

### SPIELDAUER

2 x 45 erspielte Minuten, bzw. so lange, bis ein Spieler 24 Tore hat.

### SPIELAUSSTATTUNG

Das Spiel besteht aus einem Spielfeld, 54 Quizkarten, 51 Actionkarten, 16 Schiedsrichterkarten, 16 Spielfiguren, 32 Klebe-Etiketten für die Männchen, 10 Stellfüßen, 1 Ball, 2 Würfeln, 8 Torzählern, Zeiger für Spieluhr, Zeigern für Torzähler.

### SPIELVORBEREITUNG

Das Spielfeld wird ausgelegt, Action-, Quiz- und Schiedsrichterkarten auf die vorgesehenen Felder mit den Rückseiten nach oben gestapelt. Jeder Spieler erhält einen Torzähler, eine Spielfigur und wählt die Flagge der Nation, für die er spielen will. Außerdem wird ein Schiedsrichter und ein Schiedsrichterassistent bestimmt.

Der Schiedsrichter bedient die Uhr und liest die Action-, Quiz- und Schiedsrichterkarten vor.  
Der Schiedsrichterassistent liest die Action-, Quiz- und Schiedsrichterkarten des Schiedsrichters vor und achtet auf die ordnungsgemäße Notierung der Tore sowie die exakte Durchführung des Elfmeterschießens.  
Die Spieler verteilen sich gleichmäßig auf die beiden Startfelder. Anschließend wird durch Münzwurf das Ballfeld bestimmt (ausgelost), auf dem der Ball abgelegt wird. Die Spieler würfeln im Uhrzeigersinn je einmal. Wer die höchste Augenzahl wirft, beginnt das Spiel.

### SPIELVERLAUF

Die Spieler würfeln reihum und bewegen ihre Spielfiguren um die gewürfelte Augenzahl im Uhrzeigersinn weiter. Auf den einzelnen Feldern können sie die Spielzeit beeinflussen, Tore sammeln, Actionkarten ziehen, ins Trainingslager gehen oder auf die Ersatzbank wechseln und sie können Mitspieler zum Elfmeterschießen herausfordern. Wer eine sechs würfelt, darf nochmal würfeln. Würfelt ein Spieler dreimal sechs in Folge, muß er ins Trainingslager und der nächste Spieler ist an der Reihe.

### SPIELENDE

Nach Ablauf der 2. Halbzeit ist das Spiel beendet und der Spieler mit den meisten Toren hat gewonnen. Haben zwei oder mehrere Spieler die gleiche Toranzahl, wird der Sieger durch Elfmeterschießen ermittelt. Erzielt ein Spieler innerhalb der Spielzeit 24 Tore, ist das Spiel sofort beendet, egal, wie die Uhr steht.

### DIE EINZELNEN FELDER

- Dunkelgrünes Feld:** Jedes Mal, wenn eine Spielfigur ein dunkelgrünes Feld besetzt, wird die Spieluhr um 2 Minuten vorgestellt.
- Hellgrünes Feld:** Hier passiert nichts.
- 5-Feld:** Sobald eine Spielfigur auf diesem Feld sitzt, wird die Spieluhr um 5 Minuten zurückgestellt.
- Goal +5-Feld:** Die Spieluhr wird um 5 Minuten vorgestellt und der Spieler erhält ein Tor.

## DIE EINZELNEN FELDER

- A-Feld:**  
(=Actionkarte) Der Schiedsrichter liest dem betreffenden Spieler die Actionkarte vor. (Für den Fall, daß die Spielfigur des Schiedsrichters auf dem A-Feld sitzt, liest der Schiedsrichter-Assistent vor.)
- Q-Feld:**  
(=Quizkarte) Der Schiedsrichter nimmt die oberste Karte vom Quizkartenstapel und fragt den betreffenden Spieler wieviele und welche der 4 Quizfragen er beantworten möchte (z.B. 1., 2., 3., 4. Frage oder Frage 1 und 3). Es muß mindestens eine Frage beantwortet werden. Der Schiedsrichter liest die gewünschten Fragen vor. Für jede richtige Antwort gibt es 1 Tor, für jede Nicht- oder Falschbeantwortung 1 Gegentor.  
Beispiel: Ein Spieler wählt Frage 2 und 4. Frage 2 beantwortet er falsch = 1 Gegentor. Frage 4 beantwortet er richtig = 1 Tor. Das Ergebnis bleibt neutral = 0 Tore.
- E-Feld:**  
(=Ersatzbank) Die Spielfigur geht sofort auf die Ersatzbank, darf diese allerdings vom nächsten Wurf an auf den vorgegebenen Feldern (Fußabdrücke) wieder verlassen.
- T-Feld:**  
(=Trainingslager) Die Spielfigur geht sofort an den Start-Punkt des Trainingslagers. Vom nächsten Wurf an umrundet sie das Trainingslager auf den vorgegebenen Feldern. Am Ziel erhält der Spieler für seinen „Trainingsfleiß“ ein Tor zur Belohnung.
- Pfeil-Feld:**  
(=Richtungswechsel) Der Spieler, der auf dieses Feld kommt, muß in die andere Richtung laufen, bis er wieder auf ein Pfeil-Feld kommt, oder bis zur Halbzeit, Trainingslager oder Ersatzbank.
- Ball-Feld:** Erreicht eine Spielfigur das Ball-Feld, auf dem der Ball liegt, darf sich der Spieler zwei Tore notieren. Läuft die Spielfigur am Ball vorbei, gibt es nur 1 Tor. In beiden Fällen zählen die nächsten Würfe des Spielers so lange doppelt, bis ein anderer Spieler den Ball erreicht oder überholt. Wichtig: Bevor der nächste Spieler würfelt, wird der Ball auf die „gegnerische“ Spielfeldhälfte gelegt.
- Elfmeter-Feld:** Der Spieler, der dieses Feld besetzt, muß sofort einen beliebigen Mitspieler zum Elfmeterschießen herausfordern. Hierbei ruht das übrige Spiel. Die Spielfiguren nehmen jeweils eine der beiden Startpositionen im Tor-Raum (Spielmitte) ein. Wer zuerst mit der exakt gewürfelten Augenzahl das gegnerische Feldende (Tor) erreicht, hat das Elfmeterschießen gewonnen und erhält 3 Tore. Der Verlierer erhält 3 Gegentore. Es wird abwechselnd gewürfelt, wobei der herausgeforderte Spieler beginnt. Hier darf nach einer sechs nicht nochmals gewürfelt werden.  
Nach Beendigung des Elfmeterschießens gehen beide Mannschaften zurück auf die Startfelder. Der Verlierer hat Platzwahl, der Gewinner muß das Spiel vom gegenüberliegenden Startfeld fortsetzen.

## BESONDERHEITEN

### Spieluhr

Die Spieluhr wird vom Schiedsrichter im Uhrzeigersinn, beginnend bei 0, vorgestellt bzw. zurückgestellt. (Siehe dunkelgrünes Feld, -5-, +5-Feld). Die Zeit läuft, sobald ein Spieler das erste Mal auf ein positives Zeitfeld kommt (+5 oder dunkelgrün).

### Torzähler

Wer von Anfang an Tore erzielt, dreht den Zeiger der Torzählscheibe nach rechts (im Uhrzeigersinn). Bei Gegentoren wird der Zeiger nach links (gegen den Uhrzeigersinn) gedreht. Weitere Tore, bzw. Gegentore werden miteinander verrechnet. Beispiel: Steht der Zeiger auf 5 Tore und der Spieler erhält ein Gegentor, wird der Zeiger um ein Tor nach links gedreht = 4 Tore. Hat ein Spieler 5 Gegentore und erzielt ein Tor, wird der Zeiger nach rechts gedreht und er hat nur noch 4 Gegentore.

### Schiedsrichterkarte

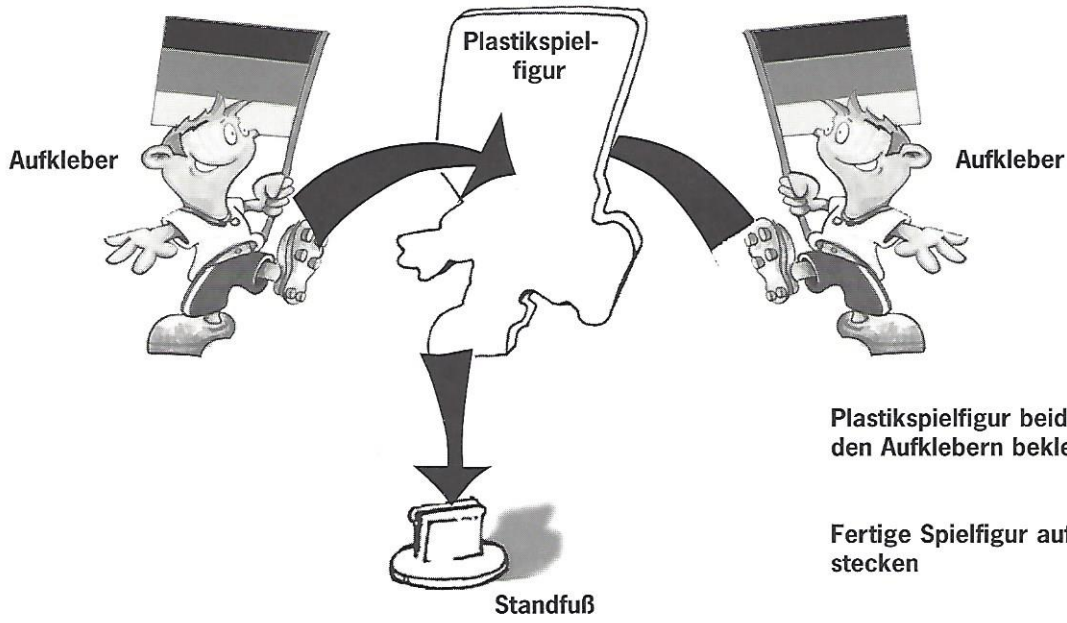
Geraten zwei Spieler auf das gleiche Feld, fordert der Angreifer (der als zweiter hinzukommt) den Verteidiger zum Zweikampf heraus. Diesen beurteilt der Schiedsrichter durch Ziehung einer Schiedsrichterkarte. Diese entscheidet über die Spielfortsetzung. Felder mit Zeit- und Richtungsangaben müssen vom Angreifer bzw. Schiedsrichter beachtet werden. Findet der Zweikampf auf einem A-Feld, bzw. Q-Feld statt, darf der Angreifer nur eine Schiedsrichterkarte ziehen. Im Trainingslager oder auf der Ersatzbank sind keine Zweikämpfe möglich.

### Halbzeitregelung

Nach 45 Minuten auf der Spieluhr ist die erste Halbzeit beendet, vor Beginn der zweiten 45 Minuten gibt es einen Seitenwechsel. Demnach laufen in der 2. Halbzeit alle Spielfiguren in die entgegengesetzte Richtung. Spieler, die sich während der Halbzeit im Trainingslager oder auf der Ersatzbank befinden, setzen das Spiel in Pfeilrichtung fort.

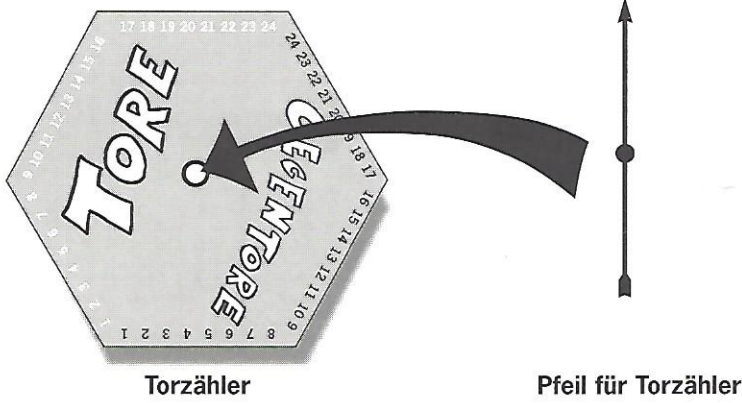


**AUFBAU:**

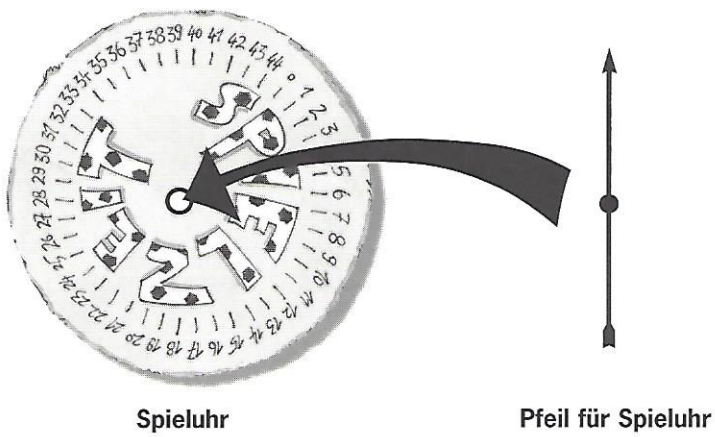


Plastikspielfigur beidseitig mit den Aufklebern bekleben

Fertige Spielfigur auf Standfuß stecken



Plastikpfeil am Torzähler mit der beiliegenden Niete im Stanzloch befestigen



Plastikpfeil an Spieluhr mit der beiliegenden Niete im Stanzloch befestigen



# LIEBE FANS UND FUSSBALLFREUNDE,

ich wünsche Euch  
viel Spaß mit meiner  
vergnügend  
spannenden

Fun-WM für zu Hause.

Ein echtes Familien-

Fußball-Spiel,

bei dem auch

„Frau“ und

„Schwester“

tüchtig mit-

mischen

werden!

Also: Viel

Glück

beim

Würfeln und

immer die pas-

sende

Karte.

**Fair play –  
Euer**



**MBO**

International Electronic GmbH  
Göschwitzer Straße 36  
07745 Jena  
Telefon: 0 36 41 - 67 61 0  
Telefax: 0 36 41 - 67 61 52