

4.) Ereignisfelder

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

5.) Felder mit SAT. 1-Fußball

Beim Auftreffen auf dieses Feld zieht der Spieler eine Karte „Immer am Ball mit ran“. Die „Meldungen“ werden vorgelesen und die Anweisungen befolgt.

6.) Felder mit roter bzw. gelber Karte

Beim Auftreffen auf dieses Feld muß eine entsprechende Karte gezogen werden. Die Anweisungen werden entsprechend der Spielfeldfarbe ausgeführt, danach wird die Karte zurückgelegt.

7.) Spieleran- und -verkauf

Nur vor dem Würfeln können Spieler gekauft werden. Ein Verkauf ist vor und nach dem Würfeln möglich. Die Spielstärke muß nach jedem Spielertransfer geändert 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 hinausgelangt wäre.

Vor der Rückrunde erhält jeder Spieler das Fernsehonorar in Höhe von DM 300.000,-.

9.) Schulden

Schulden dürfen nicht gemacht werden. Reicht das Kapital nicht aus um die Verbindlichkeiten zu bezahlen, können Spieler verkauft werden. Ist dies auch nicht mehr möglich, die Mindestanzahl von 11 Spielern darf nicht unterschritten werden, verliert der Verein die Lizenz, der Mitspieler scheidet aus.

10.) Ende

Sieger ist der Tabellenführer. Bei Punktgleichheit entscheidet die Höhe der Spielstärke, sollte die auch gleich sein, dann die Höhe des Kapitals.

Werden mehrere Spielrunden gespielt, ist darauf zu achten, daß am Ende der Rückrunde jeweils der Tabellenletzte absteigt und damit aus dem Spiel ausscheidet.

Zu Beginn der neuen Vorrunde werden die Tabellenpunkte auf Null zurückgestellt. Das Kapital und die Spielstärke bleiben erhalten. Jeder Mitspieler erhält auch die Pokalkarten zurück, die er evtl. abgeben mußte.

Wir wünschen euch viel Spaß und spannende Spiele.

Autoren: Peter J. Schneider
Manfred Zindel



KLEE-SPIELE GmbH in freundlicher Zusammenarbeit mit SAT.1.



DAS BUNDESLIGASPIEL

I. Vorbemerkungen

Das Bundesligarussell dreht sich jedes Jahr neu. Die Mannschaften kämpfen um Tabellenplätze, Spieler werden gekauft und verkauft, Millionenbeträge sind im Spiel, Trainerköpfe rollen

Ziel eines jeden Vereines 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.

Aus den Heimspielen erhält man Einnahmen und damit die Möglichkeit, weitere Spieler zu kaufen oder die notwendigen Ausgaben zu bestreiten. Durch jeden Spielerkauf wird die Mannschaft stärker.

Zusätzliche Einnahmen können auch aus den DFB- und EUROPAPOKALSPIELEN und beim Auftreffen auf Ereignisfelder sowie auf dem Feld mit dem SAT.1-Fußball erzielt werden.

Doch aufgepaßt: Ein größerer Spielerkader kostet auch mehr Geld, so daß man unter Umständen auch zum Verkauf von Spielern gezwungen werden kann, um die Kasse zu füllen.

Wie in der Bundesligawirklichkeit, gewinnt nicht immer die bessere Mannschaft.

Formschwankungen, Glück und Zufall machen das Geschehen so spannend. Auch dies wurde in dem Spiel durch die Ereigniskarten und -felder berücksichtigt. Natürlich spielt auch das Glück oder Pech beim Würfeln eine entscheidende Rolle.

Und gleich zu Beginn ein Tip:

Man sollte nicht verzagen, wenn es zu Beginn nicht so läuft, wie man es sich vorgestellt hat. Auch die Bundesligamannschaften haben oftmals Startprobleme und stehen zum Saisonende doch ganz oben. Dagegen sind gut gestartete Mannschaften am Ende der Saison auch schon mal abgestiegen.

Spätestens in der Rückrunde wird der Kampf um die Meisterschaft und den Abstieg immer packender

II. Teilnehmer

Das Spiel eignet sich für 2 – 4 Spieler/innen. Ein/e weitere/r Mitspieler/in kann zusätzlich als Bankhalter und DFB-Funktionär eingesetzt werden.

III. Spielbeginn

Jeder Mitspieler erhält zu Beginn der Vorrunde einen Fußballspieler als Spielstein für den Spielplan. Zusätzlich zwei kleine Figuren zum Setzen auf der Bundesligatabelle und der Anzeige der jeweiligen Spielstärke seiner Mannschaft. Daneben erhält jeder Spieler zu Beginn aus der Bank:

- Ein Startgeld in Höhe von 1 Million DM in Form von Schecks zu:
 - 2 x je 50.000 DM
 - 2 x je 100.000 DM
 - 1 x je 200.000 DM
 - 1 x je 500.000 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 einer Spielstärke von insgesamt 31 Punkten:

- 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

Die Spielstärke der Mannschaft ist für den Spielverlauf entscheidend und kann durch Kauf oder Verkauf von Spielern verändert werden. Jeder Mitspieler erhält eine Tabelle, auf der die jeweilige Spielstärke durch Versetzen seiner kleinen Spielfigur für alle Mitspieler jederzeit sichtbar ist. Weiter erhält jeder Mitspieler eine DFB- und eine EUROPAOKAL-Karte in der Größe der Spielerkarte.

IV. Spielverlauf

Jeder Mitspieler setzt seine Spielerfigur auf das Startfeld. Es wird reihum gewürfelt, der jüngste Spieler darf beginnen.

Die Spielfelder lassen sich einteilen in:

- Punktspiele
- DFB-Pokalspiele
- Europapokalspiele
- Ereignisfelder
- SAT.1-Felder
- Felder mit gelber bzw. roter Karte

1.) Punktspiele

Die Punktspielfelder (= Stadionfelder) sind mit dem Vereinsnamen und dem Stadion des Gegners gekennzeichnet.

Die Punktzahl zeigt die Spielstärke dieses Gegners.

Sowohl beim direkten Auftreffen als auch beim Überschreiten wird die eigene Spielstärke mit der aufgedruckten Spielstärke dieses Gegners verglichen.

Dabei gilt:

- ist die eigene Spielstärke größer (höhere Punktzahl), ist das Spiel gewonnen = 2 Tabellenpunkte

- ist die eigene Spielstärke kleiner (niedrigere Punktzahl), ist das Spiel verloren = kein Tabellenpunkt
- sind die Spielstärken gleich groß (gleiche Punktzahl), geht das Spiel unentschieden aus = 1 Tabellenpunkt

Direktes Auftreffen auf ein Feld (Stadionfeld):

Spiel wird als Heimspiel gewertet, man erhält in jedem Falle, d. h. unabhängig vom Ausgang des Spiels die angegebenen Einnahmen aus der Kasse.

Überschreiten eines Stadionfeldes:

Spiel gilt als Auswärtsspiel. Wertung erfolgt wie angegeben durch Vergleich der Spielstärken, aber es fließen keine Einnahmen

2.) DFB-Pokal

Beim Auftreffen auf ein solches Spielfeld wird ein Pokalgegner (DFB-Pokal Karte) gezogen. Diese Karte wird nach erfolgter Wertung des Spieles wieder als unterste in den Stapel zurückgesteckt. Die auf der Karte verzeichneten Einnahmen werden in jedem Fall ausgezahlt. Tabellenpunkte sind hier nicht zu gewinnen, es geht um den Verbleib oder das Ausscheiden aus dem Pokalwettbewerb aber letztlich um viel Geld

Dabei gilt:

- ist die eigene Spielstärke größer als die des Gegners, gilt das Spiel als gewonnen; man bleibt im Pokalwettbewerb und behält die Pokalkarte.
- ist die eigene Spielstärke kleiner als die des Gegners, gilt das Spiel als verloren; man fliegt aus dem Pokalwettbewerb und gibt die Pokalkarte zurück.
- sind die Spielstärken gleich, gilt das Spiel als unentschieden. Entscheidung durch Elfmeterschießen. Spieler würfelt nochmals:
 - Augenzahl 1, 2 oder 3 Spieler scheidet aus (Pokalkarte zurückgeben).
 - Augenzahl 4, 5 oder 6 Spieler bleibt im Wettbewerb.

Geht das DFB-Pokalspiel oder das Europapokalspiel 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

Europapokalspiele werden nur bestritten, wenn man unmittelbar auf ein solches Feld auftrifft. Der Mitspieler zieht dann eine Europapokal Karte.

Dabei gilt:

- Tabellenführer nehmen am Europapokal der Landesmeister teil.
- Tabellenzweite, -dritte und -vierte nehmen am UEFA-Pokalwettbewerb teil (gilt auch, wenn mehrere Spieler punktgleich den gleichen Tabellenplatz belegen).

Die verzeichneten Einnahmen erhält der Mitspieler in jedem Falle. Die Karte wird nach erfolgter Wertung des Spieles wieder als unterste in den Stapel zurückgesteckt.

Über das Verbleiben oder Ausscheiden aus dem Wettbewerb entscheidet die Spielstärke:

- Höhere Punktzahl = Spielgewinn, Verbleib im Europapokalwettbewerb
- Niedrigere Punktzahl = Spielverlust, Ausscheiden aus dem Europapokalwettbewerb
- Gleiche Punktzahl = Unentschieden, Entscheidung durch Elfmeterschießen (s. DFB-Pokal)