

TOOOOR!

FUSSBALL-FIEBER FÜR ZWEI

für 2 Spieler ab 8 Jahren

Spielziel

Jeder Spieler führt als Trainer ein Fußballteam. Gespielt werden sechs Zeitabschnitte (Runden), die für jeweils 15 Minuten stehen. Wer danach die meisten Tore erzielt hat, gewinnt. Die Trainer können vereinbaren, dass es bei einem Unentschieden eine Verlängerung mit zwei weiteren Runden gibt. Steht es danach noch immer unentschieden, folgt ein Elfmeterschießen.

Hinweis: Beim ersten Spiel sollte man ohne Verlängerung und Elfmeterschießen spielen. Dann kann das Spiel unentschieden enden.

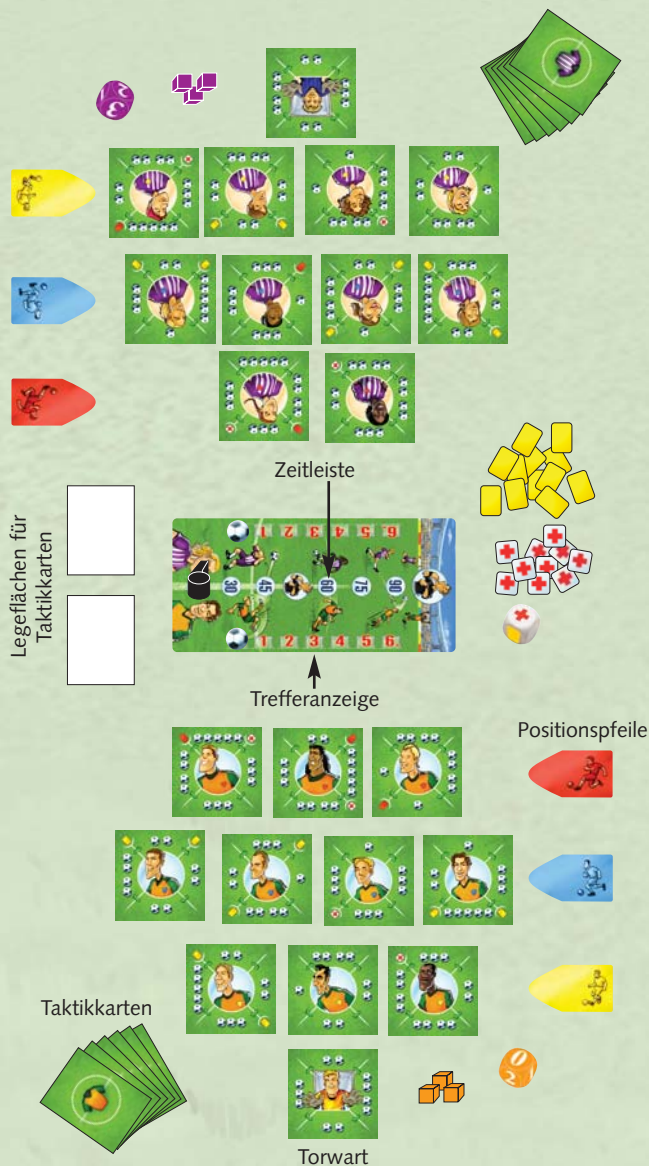
Spielmaterial

- 22 Fußballspieler auf der einen Seite und
- 22 Fußballspielerinnen auf der anderen Seite
- 12 Taktikkarten
- 6 Positionspfeile
- 1 kleiner Spielplan
- 2 Zahlenwürfel (Werte 0, 1, 1, 2, 2, 3)
- 1 Ereigniswürfel
- 2 Fußballplättchen zur Trefferanzeige
- 6 Markierungssteine aus Holz
- 12 „Gelbe-Karte“- und 10 „Verletzt“-Plättchen
- 1 Schiedsrichterpfeife (mit der man richtig pfeifen kann)



Hinweis: Wenn in der Regel von „Fußballspielern“ gesprochen wird, sind damit immer auch die weiblichen Spieler gemeint.

Spielaufbau mit Startaufstellung



Spielvorbereitung

- Vor dem ersten Spiel werden alle Teile vorsichtig aus den Rahmen gelöst.
- Der Spielplan wird quer zwischen die beiden Trainer gelegt. Die Seite, auf der die Felder 15 - 90 (Minuten) in der Mitte zu sehen sind, zeigt nach oben. Die andere Seite wird erst für die Verlängerung gebraucht.
- Die Fußballspieler werden nach den Trikot-Farben sortiert. Jeder Trainer erhält:
 - die 10 Feldspieler und den Torwart einer Farbe,
 - seinen gleichfarbigen Satz von 6 Taktikkarten,
 - 3 Positionspfeile in drei verschiedenen Farben,
 - seine 3 Markierungssteine und
 - seinen Zahlenwürfel.
- Die Positionspfeile werden vor den Trainern so ausgelegt, dass daneben genug Platz für drei Reihen mit den Fußballspielern bleibt (siehe Abbildung). Die oberste Reihe (rot) steht für den Sturm, die mittlere Reihe (blau) für das Mittelfeld und die untere Reihe (gelb) für die Abwehr.
- Vor dem Spiel entscheidet jeder Trainer, ob er mit seiner Damenmannschaft (beige-farbener Hintergrund) oder Herrenmannschaft (blauer Hintergrund) spielt und legt die Karten mit der entsprechenden Seite aus. Wer will, kann auch mit einem gemischten Team antreten.
- **Beim ersten Spiel** wird mit einer vorgegebenen **Startaufstellung** gespielt. Dazu werden die Feldspieler nach den farbigen Wappen auf den Trikots sortiert. Diese geben an, in welche Reihe die Spieler gelegt werden. An welcher Stelle in der Reihe ein Spieler liegt, ist für das Spiel egal.
- **Bei späteren Spielen** werden die Feldspieler **beliebig** auf die drei Reihen verteilt. In jede Reihe müssen aber mindestens 2 Feldspieler gelegt werden.
- Unterhalb der drei Reihen wird der Torwart gelegt.
- Alle Spieler kommen so auf das Spielfeld, dass sie „richtig herum“, also mit dem Gesicht zu ihrem Trainer, ausliegen.

- Die Schiedsrichterpfeife wird auf das Feld 15 der Zeitleiste gelegt.
- Die Fußballplättchen werden auf die Felder „0“ der Trefferanzeige am Spielplanrand gelegt.
- Der Ereigniswürfel, die „Gelbe-Karte“- und „Verletzt“-Plättchen werden neben der Auslage bereitgelegt.

Spielablauf

Ablauf einer Spielrunde



Taktikkarten legen

- Jeder Trainer verfügt über 6 Taktikkarten, auf denen die Positionen Sturm, Mittelfeld und Abwehr abgebildet sind. Damit bestimmt man, aus welchen Reihen die Spieler zum Einsatz kommen. Auf jeder Taktikkarte sind unten die 1-3 Spieler zu sehen, die der Angreifer einsetzen darf, und oben ebenso viele Spieler, die der Verteidiger einsetzen darf.
- Zu Beginn jeder Runde wählen beide Trainer eine Taktikkarte aus und legen sie verdeckt neben dem Spielplan ab. Gleichzeitig wird aufgedeckt. Der Trainer mit dem höheren Kartenwert (Zahl im Trikot) ist der Angreifer. Bei Gleichstand wird ausgewürfelt, wer angreift. Die höhere Würfelzahl gewinnt.



Angriff

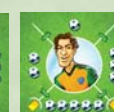
- Für den Angriff gilt nur die Taktikkarte des Angreifers, die Karte des anderen Trainers wird umgedreht.
- Der Angreifer muss nun einige Spieler aus seinen Positionsreihen, die auf der Karte abgebildet sind, auswählen. Dazu wählt der Angreifer so viele Spieler aus, wie auf der Karte zu sehen sind. Zum Zeichen, dass ein Spieler zum Einsatz kommt, legt er einen Markierungsstein auf diesen Fußballspie-

ler. Er addiert die aktuelle Spielstärke seiner eingesetzten Spieler – das sind die Fußbälle, die zum gegnerischen Trainer zeigen – und nennt deren Gesamtspielstärke. Dann macht der Verteidiger das Gleiche auf seiner Seite.

- Beide Trainer würfeln mit ihren Zahlenwürfeln und addieren zu Ihren Spielstärken ihre Würfelzahlen (siehe Beispiel unten).
 - Hat der Angreifer ein **höheres** Ergebnis, hat er nun einen **Torschuss** (siehe S. 4)
 - Hat der Angreifer jedoch das **gleiche** oder ein **niedrigeres Ergebnis**, ist sein Angriff gescheitert. Dann hat der verteidigende Trainer einen **Gegenangriff** (siehe S. 4).
- Nach dem Angriff drehen beide Trainer ihre eingesetzten Spieler um 90°, d.h. um eine Seite, im Uhrzeigersinn (Pfeilrichtung). Dadurch erhalten die Spieler eine neue Spielstärke. Bei der Drehung muss der Trainer eventuell eine Ereignisprobe machen (siehe S.4). Zuerst führt der Angreifer alle Drehungen und Proben aus, danach der Verteidiger.

Beispiel für einen Angriff:

Der Trainer der orange-farbenen Mannschaft wählt 2 Mittelfeldspieler (blau) und 1 Stürmer (rot) aus und markiert diese. Er sagt seine Gesamtspielstärke von 10 an. Sein Gegner muss 2 Mittelfeldspieler und 1 Abwehrspieler einsetzen und markieren (nicht abgebildet). Angenommen er kommt auf 9. Beide würfeln eine 2 (12 : 11). Da Orange ein höheres Ergebnis erzielt, hat er nun einen Torschuss.



Torschuss

- Hat ein Trainer erfolgreich angegriffen, wählt er einen der Spieler, die er gerade eingesetzt hatte oder einen beliebigen Stürmer. Zur Spielstärke dieses Spielers addiert er wieder einen Würfelwurf. Der Gegner addiert zur Spielstärke seines Torwarts ebenfalls einen Würfelwurf.
- Wenn der Angreifer ein höheres Ergebnis erzielt, hat er ein Tor geschossen. Dazu wird sein Fußballplättchen auf der Trefferanzeige um ein Feld weiter geschoben, also von „0“ auf die „1“ beim ersten Tor usw.
- Hat der Angreifer jedoch das gleiche oder ein niedrigeres Ergebnis, wurde sein Torschuss abgewehrt und die Runde ist beendet.

Hinweis: Auch nach dem Torschuss werden der eingesetzte Spieler und der gegnerische Torwart um 90° im Uhrzeigersinn gedreht und eine eventuelle Ereignisprobe für den Spieler durchgeführt.

Gegenangriff

- Vor dem Gegenangriff eines Verteidigers werden die Markierungssteine beider Trainer beiseite gelegt und es wechseln die Rollen der Spieler.
- Der bisherige Angreifer wird zum Verteidiger, seine ausliegende Taktikkarte gilt nicht mehr und wird in die Schachtel zurückgelegt. Der bisherige Verteidiger wird zum Angreifer, seine zu Beginn gespielte Taktikkarte gilt nun und wird wieder aufgedeckt.
- Für den Gegenangriff gelten dieselben Regeln wie für den Angriff (siehe S. 3) und bei Erfolg gibt es einen Torschuss.
- Sollte der Gegenangriff ebenfalls scheitern, ist die Runde beendet. Einen weiteren Gegenangriff gibt es in dieser Runde nicht.

Hinweis: Auch nach dem Gegenangriff werden die eingesetzten Spieler um 90° im Uhrzeigersinn gedreht und eventuelle Ereignisproben durchgeführt.

Die Ereignisprobe

Manche Feldspieler haben in den Ecken ein oder zwei Symbole auf ihrer Karte. Wenn ein solches Symbol beim Drehen an der Spitze der Spielerkarte auftaucht, wird die Drehung zunächst unterbrochen. Der Trainer muss nun eine Probe mit dem Ereigniswürfel machen, um zu sehen, ob das auf der Karte abgebildete Ereignis eintritt. Dies ist nur dann der Fall, wenn mit dem Würfel dasselbe Symbol gewürfelt wird, das sich an der Spitze der Karte befindet. Wird ein anderes Symbol oder eine leere Seite gewürfelt, hat der Trainer Glück gehabt und dem Spieler ist nichts passiert. Erst nach der Ereignisprobe wird die Spielerkarte weiter gedreht, so dass nun die neue Spielstärke zum gegnerischen Trainer zeigt.

Folgende Ereignisse gibt es:

- **Platzverweis** (1 x): Der Spieler sieht die „Rote Karte“. Sein Trainer muss den Spieler vom Spielfeld nehmen (zurück in die Schachtel). Er darf aber einen anderen seiner Feldspieler in die Reihe des verwiesenen Spielers verschieben. Allerdings darf er dabei die Spielerkarte nicht drehen.
- **Verwarnung** (2 x): Der Spieler sieht die „Gelbe Karte“. Zum Zeichen, dass der Spieler eine gelbe Karte bekommen hat, wird ein „Gelbe-Karte“-Plättchen auf den Spieler gelegt. Bekommt dieser Spieler später noch einmal eine gelbe Karte, so bedeutet das Platzverweis.
- **Verletzt** (1 x): Ab sofort zählt für den Spieler für den Rest des Spiels ein Fußball weniger, als aktuell auf der Karte angezeigt ist. Wird der Spieler erneut verletzt, zählt für ihn ein weiterer Fußball weniger usw. (unter „0“ kann die Spielstärke jedoch nicht fallen). Zum Zeichen, dass



der Spieler verletzt ist, wird ein „Verletzt“-Plättchen auf den Spieler gelegt.

Beispiel für eine Ereignisprobe:

Der Spieler muss eine „Verletzt“-Probe machen. Sein Trainer würfelt das „Verletzt“-Symbol und legt ein „Verletzt“-Plättchen auf den Spieler.



Ende einer Runde und Beginn der nächsten Runde

Am Ende einer Runde legt jeder seine Markierungssteine wieder beiseite. Die Schiedsrichterpfeife wird ein Feld weiter geschoben. Noch ausliegende Taktikkarten werden in die Schachtel zurückgelegt. Aus ihren verbliebenen Taktikkarten wählen die beiden Trainer nun wieder je eine Karte aus und decken diese gleichzeitig auf. Das Spiel geht weiter wie oben beschrieben.

Spielende

Nach 6 Runden gewinnt der Trainer, der mit seiner Mannschaft die meisten Tore erzielt hat. Haben beide Mannschaften gleich viele Tore geschossen, endet das Spiel unentschieden. Sollten die beiden Trainer das zu Beginn vereinbart haben, gibt es eine Verlängerung und bei einem weiteren Unentschieden folgt ein Elfmeterschießen. Wer danach die meisten Tore geschossen hat, gewinnt das Spiel.

WEITERE REGELN

Halbzeit

- Nach 3 Runden ist Halbzeit. Dazu wird die Schiedsrichterpfeife auf das Feld mit dem Schiedsrichterbild gesetzt. Jetzt darf jeder Trainer seine Feldspieler neu auf die drei Positionen Sturm, Mittelfeld und Abwehr verteilen, allerdings darf man dabei die Spielerkarten nicht drehen. „Gelbe-Karte“- und „Verletzt“-Plättchen bleiben auf den Spielern liegen.
- Anschließend wird die Schiedsrichterpfeife auf das Feld mit der 60 weiter gesetzt.



Verlängerung (bei Gleichstand nach 6 Runden)

- Dazu wird der Spielplan umgedreht. Die Fußballplättchen werden auf die gleichen Trefferzahlen wie auf der Vorderseite gelegt und die Schiedsrichterpfeife auf das Feld 105 gesetzt.
- Jeder Trainer zieht nun „blind“ aus seinen 6 Taktikkarten 2 heraus, mit denen er die nächsten beiden Runden spielt. Der Ablauf ist derselbe wie in den anderen Runden. Wie in der Halbzeit dürfen die Trainer ihre Spieler noch einmal umpositionieren, ohne sie dabei zu drehen. Alle „Gelbe-Karte“- und „Verletzt“-Plättchen bleiben liegen.



Elfmeterschießen

(bei Gleichstand nach der Verlängerung)

- Jeder Trainer wählt 5 Spieler aus und legt sie in der Reihenfolge, in der sie gegen den gegnerischen Torwart antreten sollen, untereinander aus. Die aktuelle Spielstärke der Spieler darf dabei nicht verändert werden.



- Eventuelle „Verletzt“-Plättchen müssen bei der Ermittlung der Spielstärke weiterhin berücksichtigt werden.
- Wer die höhere Zahl würfelt, beginnt. Es wird abwechselnd geschossen (Spielstärke + Würfelwurf).
- Nach jedem Schuss werden nur noch die jeweiligen Torwarte um 90° gedreht.
- Sollte nach jeweils fünf Elfmeter pro Mannschaft keine Entscheidung gefallen sein, bestimmen beide Trainer einen weiteren Spieler aus ihrer Mannschaft. Dies geht so lange, bis eine Mannschaft – bei gleicher Anzahl geschossener Elfmeter – ein Tor Vorsprung hat.



Autor: Oliver Abendroth, Jahrgang 1969, lebt mit seiner Freundin Claudia im Ruhrgebiet. Der studierte Raumplaner war früher Jugendtrainer bei Borussia Dortmund. Neben Fußball interessiert er sich für Gesellschaftsspiele, die eine gute Mischung aus Glück, Taktik und viel Atmosphäre bieten – wie sein spannendes Fußballspiel „Tooor!“, bei dem es sich um eine neue Version seines früheren Kosmos-Spiels „Finale“ handelt.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Illustration: Michael Menzel

Gestaltung: Pohl & Rick

© 2005 KOSMOS Verlag
 Postfach 106011
 D-70049 Stuttgart
 Telefon: +49-(0)711-2191-0
 Fax: +49-(0)711-2191-422
 www.kosmos.de
 www.spielefuerzwei.de
 e-mail: info@kosmos.de



Art.-Nr: 690076

Alle Rechte vorbehalten.

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.



GAMEMOB.DE
 DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL