

Spielanleitung
Tri X Kick

TriXKick ist ein logisches und dynamisches Fußballbrettspiel, das gänzlich ohne Zufälle auskommt. Das Ziel von TriXKick ist es, Tore zu erzielen und den Gegner durch geschickte Kombinationen auszuspielen. Um dieses Ziel zu erreichen, kommt es sowohl auf eine geschickte Grundaufstellung der eigenen Mannschaft als auch auf eine ausgefeilte Spielstrategie an.

Bei TriXKick sind alle möglichen Spielzüge sowohl für den Angreifer als auch für den Abwehrspieler gleichermaßen zu erkennen. Dafür sorgen die drei unterschiedlichen Symbole auf der Spielfigur – diese Symbole bestimmen, wie weit der jeweilige Spieler laufen kann, wie weit der Ball von ihm geschossen werden kann und wer einen Zweikampf zwischen zwei gegnerischen Spielern gewinnt.

I. SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel müssen die Spielerfiguren beklebt werden:

- für die drei Torwartsteine werden je drei Steine pro Mannschaft auf einer Seite mit den einzelnen Symbolen in der entsprechenden Mannschaftsfarbe (rot bzw. blau) beklebt, auf der anderen Seite nur mit der Mannschaftsfarbe

Achten Sie beim bekleben auf sorgfältiges Aufbringen der Folie auf den Spielfiguren. Die Torwartsteine sollten zudem eine gleiche Holzstruktur aufweisen!

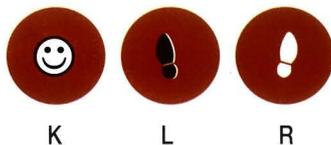
- die anderen Spielersteine werden jeweils auf Ober- und Unterseite mit der gleichen Symbolkombination beklebt, wobei die Unterseite den gelben Rand hat. Dieser gelbe Rand symbolisiert die "Gelbe Karte" (s. später bei der Erklärung von Fouls) und wird stets dann aufgedeckt, wenn gegen den betreffenden Spieler eine gelbe Karte verhängt wurde.



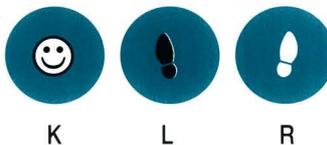
II. DIE SPIELFIGUREN

Jede Mannschaft verfügt danach über folgende Spielersteine:

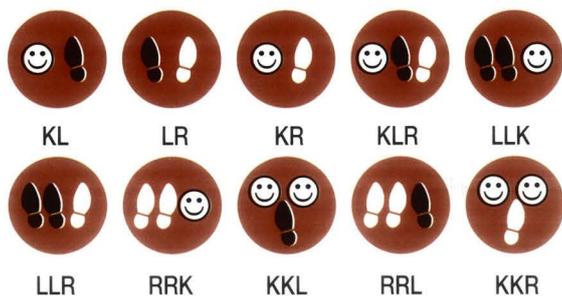
1. Drei Torwartsteine:



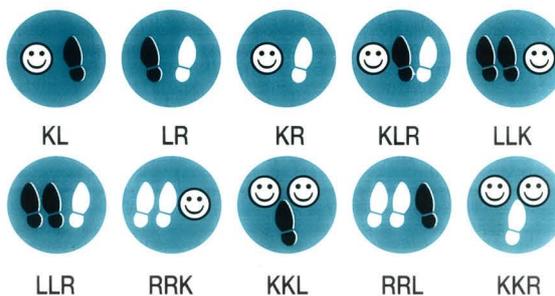
1. Drei Torwartsteine:



2. Zehn Feldspieler:



2. Zehn Feldspieler:



3. Sechs Auswechslerspieler:



3. Sechs Auswechslerspieler:



K = Kopf, L = linker Fuß, R = rechter Fuß

III. DAS SPIEL

1. Wer fängt an?

Zu Beginn wird die Münze geworfen. Wer hier gewinnt, spielt zuerst mit dem Ball an und ist die "Angreifende Mannschaft".

Wer hier verliert, beginnt mit der Aufstellung der Figuren und ist die "Abwehrende Mannschaft".

2. Aufstellung der Mannschaften

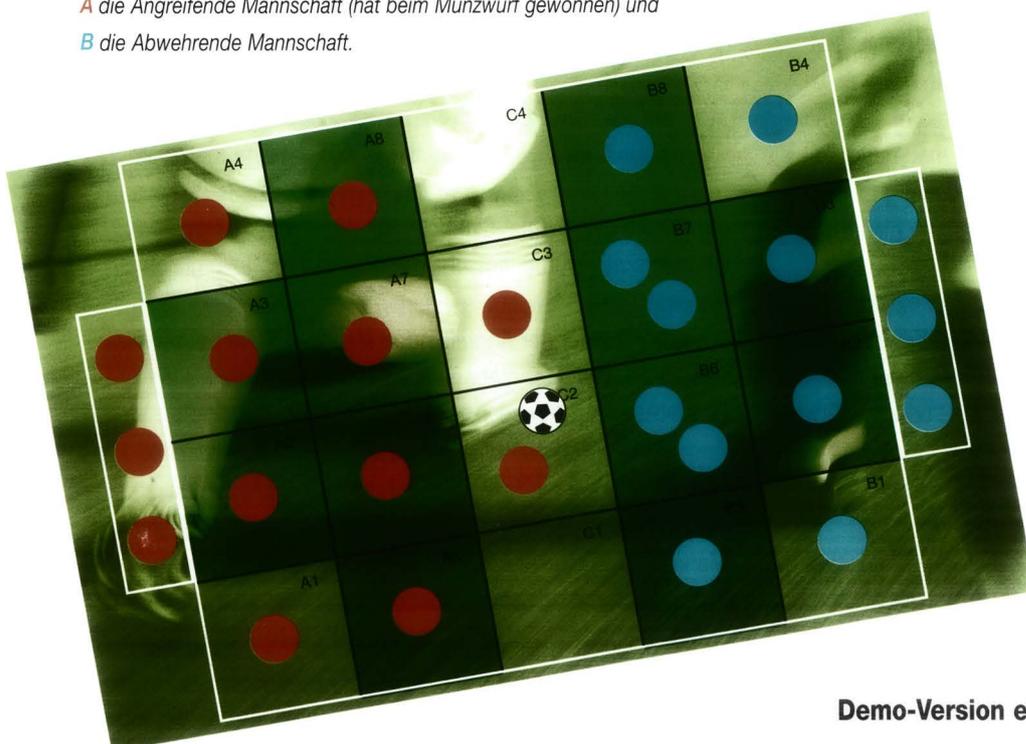
- **A** und **B** stellen abwechselnd je einen von 10 Feldspielern in der eigenen Spielhälfte (nur Felder **A 1-8** bzw. **B 1-8**) auf, die gelbe Umrandung ist dabei auf der Unterseite.
- pro Quadrat dürfen nicht mehr als zwei Spieler derselben Farbe aufgestellt sein
- drei Torwarte (pro Mannschaft!) werden mit verdeckten Symbolen rechts in der Mitte und links in die Torzone gestellt.
- Wer beim Münzwurf das Anspiel gewonnen hat, muß in C2 und C3 je einen Spieler stellen, um anspielen zu können.
- Die 3 Torwarte werden ebenfalls nach Belieben aufgestellt. Dies geschieht nicht abwechselnd.

Beispiel für Anfangsaufstellung:

Hier im Beispiel ist

A die Angreifende Mannschaft (hat beim Münzwurf gewonnen) und

B die Abwehrende Mannschaft.



Wenn die Mannschaften fertig aufgestellt sind, beginnt das Spiel. Dabei unterscheiden sich Angreifende Mannschaft und Abwehrende Mannschaft:

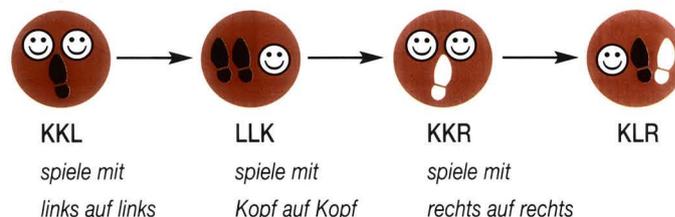
Grundsatz:

- die Angreifende Mannschaft darf einen Spieler ziehen und einmal den Ball spielen (egal, in welcher Reihenfolge). Er muß jedoch nicht je einmal ziehen/spielen, sondern kann nach Wahl auch mit einem dieser Züge aussetzen.
- die Abwehrende Mannschaft zieht nur einen Spieler weiter.
- Angreifende und Abwehrende Mannschaft spielen jeweils abwechselnd.

3. Wie funktioniert "Spielen des Balls"?

- Der Ball kann immer nur von einem Symbol (L,R,K) zu einer anderen Figur mit gleichem Symbol (L,R,K) gespielt werden. Der Spieler muß dies laut ansagen.

Beispiel:



Das Symbol muß zwischen Ballannahme und Abspiel wechseln, d.h. wenn der Ball mit **L** angenommen wurde, darf er nicht mit **L** weitergespielt werden (egal, wieviele **L** die Figur besitzt, auch wenn also nach dem "Verbrauch" eines L durch die Annahme noch ein weiteres L übrig wäre).

- Der Ball kann auch in ein leeres Feld gespielt werden, muß aber trotzdem (dann eben später) mit dem gleichen Symbol angenommen werden, mit dem der Ball vorher abgespielt wurde.
- Selbstvorlage/Dribbling: Der Ball kann auch von demselben Spieler in ein leeres Feld abgespielt (vorgelegt) und dort (nach Laufen des Spielers, siehe unten) angenommen werden; dazu muß der Spieler aber zwei Symbole gleicher Art besitzen: eines zum Abspielen, ein weiteres zum Annehmen. Eventuelle Folgen siehe 5.2.1.1!

Demo-Version eines Spielzuges auf Seite 9 -12

- Wie weit wird der Ball gespielt?

... der Ball kann so viele Felder weit rollen, wie die abspielende Figur das entsprechende Abspiel-Symbol hat (aber auch weniger weit je nach Wahl des Spielers).

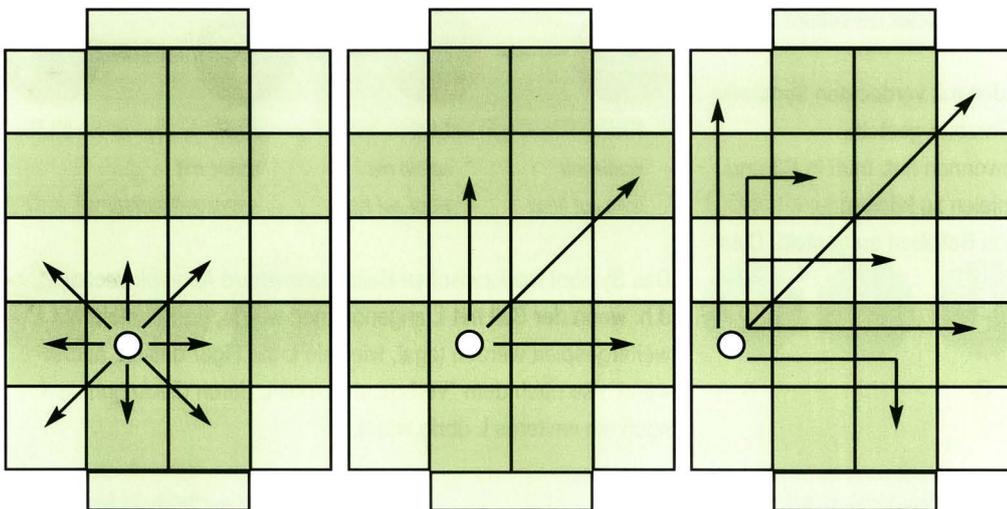
Beispiel:

KKL: bei Abspiel mit links rollt der Ball ein Feld weiter, bei Abspiel mit Kopf rollt der Ball bis zu zwei Felder weiter.

LLLR: bei Abspiel mit links rollt der Ball bis zu drei Felder weiter bei Abspiel mit rechts rollt der Ball ein Feld weiter

Der Ball kann bei einer Weite von bis zu zwei Feldern nur in gerader Linie (waagrecht, senkrecht, diagonal) weiterbewegt werden.

Bei einer Weite von drei Feldern kann er zusätzlich auch L-förmig (nur waagrecht/senkrecht kombiniert) ausgeführt werden.



Ball wird ein Feld weit gespielt

Ball wird zwei Felder weit gespielt

Ball wird drei Felder weit gespielt

4. Wie läuft der Spieler?

Grundsätzlich gilt:

- Es kommt hier nicht auf das derzeit geltende Abspielsymbol an! (Ist nur für das Spielen des Balls entscheidend, s. Ziffer 3.)
- Jede Spielfigur kann grundsätzlich ein Feld weit laufen.
- Figuren mit zwei gleichen Symbolen (egal ob L, R oder K) dürfen bis zu zwei Felder weit in gerader Linie laufen.
- Figuren mit drei gleichen Symbolen (egal ob L, R oder K) dürfen bis zu drei Felder weit in gerader Linie laufen.
- Beachte: Im Gegensatz zum Ball ist beim Spieler nur die gerade Linie möglich!

Aber: Es dürfen nie mehr als zwei Spieler der gleichen Mannschaft

in einem Feld sein; d.h., wenn Feld A1 schon von zwei A-Figuren besetzt ist, kann keine dritte A-Figur dorthin gezogen werden.

5. Die Spielsituationen:

5.1 Anspiel

- Der Ball wird in die Mitte des Spielfeldes gelegt.
- Der Angreifer spielt den Ball vom Spieler auf C2 zum Spieler auf C3 (oder umgekehrt). Zusätzlich darf noch eine beliebige Figur gezogen werden.
- Der Abwehrende darf eine Figur ziehen, den Ball aber bei diesem Zug wegen des Anspiels nicht erobern.
- Der Angreifer spielt weiter (1 x Ball schießen, 1 x Figur ziehen oder umgekehrt). Das Anspiel ist beendet, das Spiel läuft normal weiter. Ab nun darf der Abwehrende den Ball auch zu erobern versuchen.

Erinnere den Grundsatz:
Angriff zieht Figur + Ball
Abwehr zieht nur Figur

5.2 Erobern des Balls

5.2.1 Für die Abwehrende Mannschaft gibt es zwei Möglichkeiten, den Ball zu erobern:

5.2.1.1 durch Kräftevergleich:

Wenn A und B jeweils ihren Zug mit Ball und Spieler (Angriff) bzw. nur mit Spieler (Abwehr) gemacht haben und danach der Ball in einem Feld liegt, in dem beide Mannschaften vertreten sind, muß ein Kräftevergleich zwischen A und B im entsprechenden Feld vorgenommen werden:

- die Anzahl der Abspiel-Symbole, mit denen der Ball gerade angenommen wurde, entscheidet, wer den Kräftevergleich gewinnt:
- Wenn die Spieler der Angreifenden Mannschaft im betroffenen Feld gleich viel oder mehr entsprechende Symbole als die Spieler der Abwehrenden Mannschaft haben, behält die Angreifende Mannschaft den Ball, der Spielzug läuft weiter.
- Wenn die Abwehrende Mannschaft mehr entsprechende Symbole hat, übernimmt sie den Ball und wird zur Angreifenden Mannschaft (Folge s. 5.2.2).
- Beachte aber: Wenn eine Mannschaft um zwei oder mehr Symbole überlegen ist, kann es sich um ein Foul handeln! (s. 6.1)

Besonderheit bei vorhergehendem Dribbling (Selbstvorlage, s. 4.3):

Pro gedribbeltem Feld verringert sich die Zweikampfstärke des dribbelnden Spielers um eins; z.B.:

LLLK spielt den Ball mit L drei Felder weit (da 3 x Abspiel-symbol vorhanden) läuft auch drei Felder weit (da 3 gleiche Symbole beim Spieler vorhanden) und nimmt ihn dort mit L wieder an.

→ bei einem Kräftevergleich hätte er jetzt rechnerisch jedoch keine L mehr, da er durch 3 Felder gedribbelt ist.

5.2.1.2 durch Annahme eines "herrenlosen" Balles:

z.B. weil

- der Angreifer den Ball in ein leeres Feld gespielt hat und keinen eigenen Spieler dorthin nachgezogen hat oder gar nicht nachziehen konnte (z.B. wegen der nicht ausreichenden Laufweite der Spieler, oder weil er schon einen Spieler an anderer Stelle gezogen hat)
- der Angreifer den Ball zwar in ein Feld gespielt hat, wo auch ein eigener Spieler steht, dieser den Ball aber nicht annehmen kann, weil er nicht das gleiche Symbol hat, mit dem der Ball abgepielt wurde.

Die Abwehrende Mannschaft erobert in diesem Fall den Ball, indem ein eigener Spieler in das Feld gezogen wird (oder schon darin steht!), in dem der herrenlose Ball liegt (d.h. dieser Spieler muß das Symbol besitzen, mit dem der Ball ursprünglich abgepielt wurde).

5.2.2 Folge der Balleroberung:

Sobald die Abwehrende Mannschaft den Ball erobert, wird sie zur Angreifenden Mannschaft. Der bisherige Spielzug ist beendet. Die (jetzt) Angreifende Mannschaft beginnt mit einem neuen Spielzug (also: Ball und Figur bewegen).

→ die neue Angreifende Mannschaft darf den Ball nicht mit dem Abspiel-Symbol weiterspielen, mit dem der vorhergehende Kräftevergleich entschieden wurde bzw. mit dem der herrenlose Ball angenommen wurde.

Es wird immer mit dem nicht genutzten anderen Symbol weitergespielt.

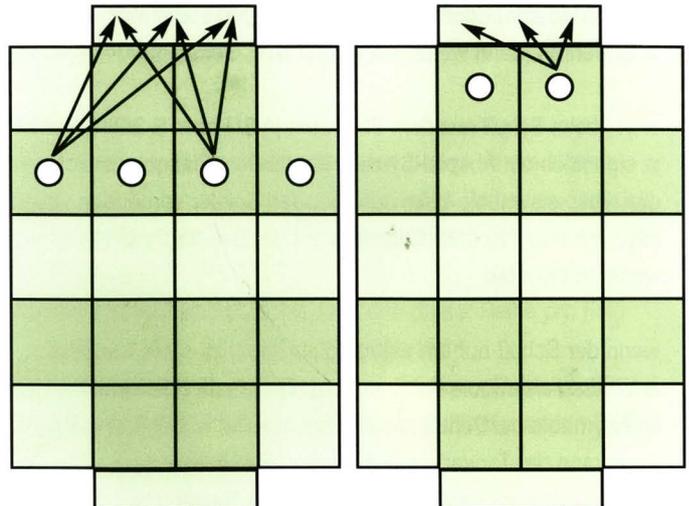
Wurde zur Balleroberung ein zweiter Abwehrspieler zugezogen, muß mit dem freien Symbol des zugezogenen Spielers weitergespielt werden.

5.3 Schuß auf das Tor

Der Ball kann nur von der "Schußzone" aus (dunkel gefärbte Felder) in das Tor geschossen werden.



5.3.1 Es gibt folgende Möglichkeiten für einen Torschuß:



wenn der Ball zwei Felder weit gespielt werden kann (=Spieler hat zwei oder mehr gleiche Abspiel-Symbole)

wenn der Ball ein Feld weit gespielt werden kann (=immer)

Für den Schuß selbst gelten wieder die bestehenden Grundsätze:

- nur die Angreifende Mannschaft kann den Ball schießen;
- das Symbol, mit dem der Ball zuvor angenommen wurde, kann nicht für den anschließenden Schuß aufs Tor verwendet werden (vgl. Ziffer 3).

daneben gilt speziell für den Torschuß:

- der Torschütze (Angreifende Mannschaft) kann frei entscheiden und sagt laut an, ob er in die Mitte, rechte oder linke Ecke spielt, d.h. auf die rechte, mittlere oder linke Torwartfigur. Dabei ist es völlig gleichgültig, ob der (an sich geradlinige) Schuß tatsächlich in diese Ecke gehen kann.
- Erst nach dem Schuß des Balles und nach der Ansage, welcher Torwartstein abwehren soll, wird der betreffende Torwart-Spielstein umgedreht.

5.3.2 Wann ist ein Tor erzielt?

→ Wenn das Abspiel-Symbol, mit dem der Ball ins Tor geschossen wurde, nicht mit dem Symbol des Torwarts übereinstimmt, hat der Schuß ins Tor getroffen.

also: Tooor!

Sämtliche Spieler (auch immer die Torwartfiguren) werden in der jeweils eigenen Spielhälfte neu aufgestellt (s. oben Ziffer 2), es geht weiter mit einem neuen Anstoß.

Neue Angreifende Mannschaft ist die, gegen die gerade das Tor erzielt wurde.

→ Hat der angespielte Torwart das gleiche Symbol, mit dem der Ball geschossen wurde, konnte der Torwart den Ball fangen (dann weiter mit Abstoß) oder – wenn der Schuß "zu stark" war – den Ball abwehren (dann weiter mit Konter bzw. Eckstoß):

- wenn beim Schuß aus dem Strafraum (A 2/3 bzw. B 2/3), bei dem ja eigentlich ein Abspiel-Symbol für die Schußlänge ausreicht, drei Abspielsymbole beim schießenden Spieler vorhanden waren (also um zwei "zu stark"), dann prallt der Ball ins Spielfeld ab – weiter mit Konter!
- wenn der Schuß nur um ein Abspielsymbol zu stark war (also: zwei Abspielsymbole bei Schuß aus Strafraum oder drei Abspielsymbole bei Schuß aus der zweiten Reihe A 5-8 bzw. B 5-8), dann kann der Torwart nur ins Tor aus abwehren – der rechte Torwart wehrt ins rechte Tor aus, der linke Torwart ins linke. Weiter mit Eckstoß! Bei Abwehr Mitte, wählt Angreifer die Ecke!

5.4 Konter:

Der Ball prallt zwei Felder in gerader Richtung ab (d.h. wird nach Wahl der Abwehrenden Mannschaft auf eines der Felder A 5-8 bzw. B 5-8 gesetzt).

Neue Angreifende Mannschaft ist die Mannschaft, dessen Torwart den Ball abgewehrt hat. Diese Mannschaft beginnt einen neuen Spielzug (Spieler und – nochmal! – Ball ziehen).

5.5 Eckstoß:

Sämtliche Spieler werden (je abwechselnd) neu aufgestellt, und zwar

- auf allen beliebigen Feldern des Spielfeldes mit Ausnahme von:
 - den Torfeldern (dort werden wieder drei Torwartsteine verdeckt aufgestellt) und
 - dem an die Ecke angrenzenden Feld (A/B 1 bzw. 4, je nachdem, welcher Torwart in welches Tor aus abgewehrt hat): dort dürfen keine Spieler der gegnerischen Mannschaft aufgestellt werden.
 - Ein Spieler der Angreifenden Mannschaft muß jedoch in diesem Feld (A/B 1 bzw. 4) stehen; dieser Spieler führt den Eckstoß aus.
- bis zu zwei Spieler einer Mannschaft pro Feld, also bis zu 4 Spieler pro Feld sind möglich.

Angreifende Mannschaft ist weiterhin die, die vorher den Torschuß versucht hat. Diese Mannschaft beginnt einen neuen Spielzug (Ball + Spieler ziehen), indem der Spieler an der Ecke den Ball in ein (beliebiges) erreichbares Feld schießt. Beim Eckball wird das Feld an der Eckfahne dazu gezählt (verbraucht also ein Symbol!

5.6 Abstoß:

Sämtliche Spieler werden (je abwechselnd) neu aufgestellt, und zwar

- auf allen beliebigen Feldern des Spielfeldes mit Ausnahme von:

- den Torfeldern (dort werden wieder drei Torwartsteine verdeckt aufgestellt) und
- dem Strafraum, der zum gerade beschossenen Tor gehört (Felder A2 und A3 bzw. B2 und B3): dort dürfen keine Spieler der gegnerischen Mannschaft aufgestellt werden.
- Mindestens ein Spieler der eigenen Mannschaft muß im Strafraum stehen, um den Ball zu spielen.
- Der Ball muß aus dem Strafraum herausgespielt werden.
- bis zu zwei Spieler einer Mannschaft pro Feld, also bis zu 4 Spieler pro Feld sind möglich.

Neue Angreifende Mannschaft ist die Mannschaft, dessen Torwart den Schuß gerade abgewehrt hat. Diese Mannschaft beginnt einen neuen Spielzug (Ball + Spieler ziehen), indem ein im Strafraum stehender Spieler den Ball aus dem Strafraum schießt.

6. Besondere Spielsituationen (können bei Anfängern auch weggelassen werden)

6.1 Foul

Wenn beim Kräftevergleich (5.2.1.1) die Summe der entsprechenden Symbole bei der einen Mannschaft um zwei oder mehr größer ist als die der anderen Mannschaft, handelt es sich um ein Foul gegen die andere Mannschaft, und zwar entweder um

- ein Stürmerfoul = wenn ein Spieler der Angreifenden Mannschaft in das Feld hineinzieht, in dem anschließend der Kräftevergleich stattfindet; oder um
- ein Abwehrfoul = wenn ein Spieler der Abwehrenden Mannschaft in das Feld hineinzieht und damit den Kräftevergleich für sich entscheidet.
- Kein Foul, wenn der/die Spieler schon vor dem Spielzug dort standen und kein weiterer Spieler (egal ob Angriff oder Abwehr) zusätzlich in das Feld des Kräftevergleichs gezogen wurden!

Die gefoulte Mannschaft erhält einen Freistoß, beim Foul im gegnerischen Strafraum (A/B 2,3) einen Strafstoß.

6.1.1 Freistoß

- Zunächst wird gegen den Spieler, der das Foul verursacht hat, eine gelbe Karte verhängt (die gefoulte Mannschaft entscheidet bei mehreren Spielern im entsprechenden Feld, wer die gelbe Karte erhält).

→ der entsprechende Spielerstein wird umgedreht und hat nun einen gelben Rand. Bei einem erneuten Foul desselben Spielers erhält dieser die rote Karte und muß ersatzlos aus dem Spiel genommen werden.

- Sämtliche Spieler werden (je abwechselnd, gefoulte Mannschaft beginnt und ist damit neue Angreifende Mannschaft) neu aufgestellt, und zwar



- auf allen beliebigen Feldern des Spielfeldes mit Ausnahme von:
 - den Torfeldern (dort werden drei Torwartsteine verdeckt aufgestellt) und
 - dem Feld, in dem das Foul begangen wurde: dort dürfen keine Spieler der gegnerischen Mannschaft und nur ein eigener Spieler der Angreifenden Mannschaft aufgestellt werden. Dieser führt den Freistoß aus.
- bis zu zwei Spieler einer Mannschaft pro Feld, also bis zu 4 Spieler pro Feld sind möglich.
- Der Freistoß wird wie ein normaler Schuß ausgeführt, die (neue) Angreifende Mannschaft beginnt mit ihm einen neuen Spielzug (Ball + Spieler ziehen, wie gewohnt); als Abspielsymbol darf nicht das Symbol verwendet werden, mit dem vorher das Foul durch Kräftevergleich entschieden wurde.
- Wenn der Freistoß von der zweiten Reihe direkt durch Torschuß (direkter Freistoß) gegen das Tor ausgeführt wird (Felder A/B 5- 8), kann die Abwehrende Mannschaft in der ersten Reihe (A/B 1-4) eine Abwehr-Mauer bilden:

Wenn die Summe der Ball-Abspielsymbole bei den Spielern der Abwehrenden Mannschaft in dem Feld, durch das der Ball zum Tor gespielt wird, größer (nicht gleich!) als die entsprechenden Symbole beim schießenden Spieler ist, bleibt der Ball "in der Mauer hängen".

Die Abwehrende Mannschaft hat damit den Ball erobert und wird neue Angreifende Mannschaft. Sie beginnt einen neuen Spielzug; die Spieler werden nicht neu aufgestellt.

6.1.2 Strafstoß

- Zunächst wird der Spieler, der das Foul verursacht hat (bei mehreren Spielern im entsprechenden Feld entscheidet die gefoulte Mannschaft, wer die rote Karte erhält), des Platzes verwiesen; seine Mannschaft muß mit einem Spieler weniger weiterspielen.
- Sämtliche Spieler werden (je abwechselnd, gefoulte Mannschaft beginnt und ist damit neue Angreifende Mannschaft) neu aufgestellt, und zwar

- auf allen beliebigen Feldern des Spielfeldes mit Ausnahme von:
 - den Torfeldern (dort werden drei Torwartsteine verdeckt aufgestellt),
 - dem Strafraum (dort darf nur der ausführende Spieler aufgestellt werden
 - bis zu zwei Spieler einer Mannschaft pro Feld, also bis zu 4 Spieler pro Feld sind möglich.
 - Der Freistoß wird vom Elfmeterpunkt durch einen beliebigen Spieler und einem Symbol, welches der ausführende Spieler aufweist, ausgeführt. Als Schußsymbol darf jedoch nicht das Symbol verwendet werden, mit dem das Foul erfolgt war! Der

Strafstoß erfolgt wie ein normaler Torschuß. Die Distanz beträgt ein Feld zum Tor (egal auf welchen Torwart)

- Weiter - je nach "Erfolg" des Torschusses - mit Tor, Konter, Eckstoß oder Abstoß (s. 5.3).

6.2 Abseits

Wenn die angreifende Mannschaft den Ball zu einem eigenen Spieler spielt, der in der ersten oder zweiten Reihe vor dem gegnerischen Tor steht, so gilt dieser als abseits:

- in der ersten Reihe (A/B 1-4): wenn in dieser Reihe pro Feld höchstens je ein gegnerischer Spieler steht
- in der zweiten Reihe (A/B 5-8): wenn in dieser Reihe pro Feld höchstens je ein gegnerischer Spieler und in der ersten Reihe (1-4) kein gegnerischer Spieler steht.

Wird der Spieler erst nach dem Ballschuß in das Feld gezogen, um dort den Ball anzunehmen, so ist er nicht abseits; es sei denn, der Spieler hat sich bereits bei der Ballabgabe im Abseits befunden.

kein Abseits gibt es:

- wenn der Spieler den Ball direkt von einem Eckstoß oder Abstoß erhält;
- wenn der Ball waagrecht (also innerhalb der gleichen Felderreihe, z.B. von B 5 nach B 6) gespielt wird.

Folge des Abseits ist ein Freistoß für die gegnerische Mannschaft, die damit zur neuen Angreifenden Mannschaft wird. Der Freistoß wird ausgeführt wie in 6.1.1 beschrieben (aber ohne eine gelbe Karte zu verhängen), und zwar in dem Feld, in dem der Spieler abseits stand.

6.3 Auswechslung

Es dürfen bis zu drei Spieler pro Mannschaft ausgewechselt werden. Ist ein Spieler einmal ausgewechselt, darf er nicht wieder ausgewechselt werden.

Auswechslungen dürfen nur während des Neuaufstellens beim Anstoß, Eckstoß, Abstoß, Freistoß oder Strafstoß stattfinden.

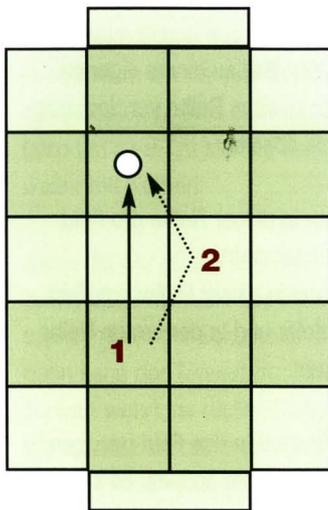
6.4 Doppelpaß (nur Angreifende Mannschaft):

Beim Doppelpaß darf – als Ausnahme von der Grundregel "1 x Ball, 1 x Spieler" - die Angreifende Mannschaft zweimal den Ball spielen:

- Der Ball wird von Spieler 1 zum Spieler 2 gespielt, der sich in einem diagonal angrenzenden Feld aufhält.



- Spieler 2 gibt den Ball wieder ein Feld diagonal weiter (er muß dafür wenigstens eines der Abspielsymbole aufweisen; ansonsten ist kein Doppelpaß möglich!)
- Spieler 1 nimmt den Ball in diesem Feld wieder an.



Da es sich hier nicht um ein Dribbling/Selbstvorlage handelt, verliert Spieler 1 jedoch keine Punkte beim Kräftevergleich! (Was jedoch passieren würde, wenn er sich den Ball selbst direkt in das Feld vorlegt, s. 5.2.1.1).

6.5 Rochade (nur Abwehrende Mannschaft):

Zwei Spieler der Abwehrenden Mannschaft dürfen gegeneinander ausgetauscht werden, wenn:

- sie sich in aneinander angrenzenden Feldern befinden
- sich der Ball nicht in den zwei betroffenen Feldern befindet
- und die Abwehrende Mannschaft "am Zug ist" (also nicht, während die Angreifende Mannschaft gerade ihren Zug mit Spieler und Ball macht).

Die Rochade gilt als "Ziehen eines Spielers" (s. Grundregel).

7. Spieldauer

Die Spieldauer kann von beiden Spielern selbst vereinbart werden, z.B.

- 2 x 15 Minuten (oder 2 x 30 Minuten etc.) oder
- wer erzielt zuerst 3 / 5 / 10 Tore etc.

Für TriXXkick-Einsteiger empfiehlt sich, bis zum Erzielen des 1. Tors zu spielen. Nach Belieben kann auch nach Zeit gespielt werden. Für Fortgeschrittene kann auch die Zeit, um einen Zug auszuführen, beschränkt werden.



IV. VARIANTEN FÜR FORTGESCHRITTENE

Zu 1. Aufstellung:

Statt drei Torwartsteinen werden nur zwei aufgestellt (links und rechts im Tor); damit sinkt die Chance, daß der (richtige) Torwart den Schuß abwehren kann.

Bei dieser Torwartaufstellung ist später beim Torschuß als weitere Variante möglich, daß dem angespielten Torwart der – nicht im Spiel stehende – dritte Torwartstein sozusagen als Unterstützung dazugestellt wird; damit verringern sich die Torchancen von 2:1 auf 1:2.

Es kann dann allerdings nur die linke bzw. rechte Torecke beschossen werden!

Zu 4. Wie läuft der Spieler:

Spieler mit drei gleichen Symbolen (R,L,K) dürfen nicht nur in gerader Linie, sondern zudem auch L-förmig laufen. Damit wird der Spielzug für den Gegner unvorhersehbarer.

Zu 5.3 Torschuß:

Aus der zweiten Schußreihe kann von den äußeren Feldern (A/B 5,8) nur mit drei Abspielsymbolen des abspielenden Spielers in das lange (entfernte) Eck des Tores gespielt werden; d.h. bei nur zwei Abspielsymbolen können nur die Torwarte im nahen Eck und in der Mitte angespielt werden.

Zu 5.5 Eckstoß:

Der Spieler, der den Eckstoß gespielt hat, darf nach Fußballregeln (DFB) den Ball nicht ein zweites Mal spielen, bevor nicht ein anderer Spieler den Ball gespielt hat. Also: Nicht "hinterherlaufen" und selbst wieder annehmen (Dribbling/Selbstvorlage)!

Zu 5.6 Abstoß:

Auch hier darf der Spieler, der den Abstoß gespielt hat, nach Fußballregeln (DFB) den Ball nicht ein zweites Mal spielen, bevor nicht ein anderer Spieler den Ball gespielt hat. Also: kein Dribbling/Selbstvorlage!

Zu 6.3 Auswechslung:

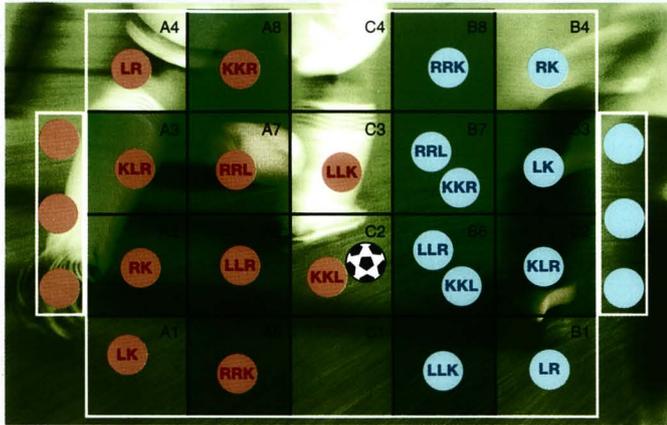
Von den verfügbaren Ersatzspielern darf höchstens einer mit drei gleichen Symbolen (KKK, LLL, RRR) eingewechselt werden.

Weitere Variante: Der Ersatzspieler muß die gleichen Symbole (Anzahl egal) anzeigen wie der ausgewechselte Spieler, z.B. dürfte der Spieler KL nicht mit einem Ersatzspieler getauscht werden, der auch R als Symbol hat.



I. DEMO-VERSION EINES SPIELZUGS

(soll das Anspiel, Varianten, Kräftevergleich und Torschuß demonstrieren)



Anfangsaufstellung

A = Angreifende Mannschaft
B = Abwehrende Mannschaft

Anstoß:

A:

- **KKL** (C2) schießt o mit L auf **LLK** (C3)
- dürfte noch Figur ziehen, muß aber nicht.

B:

- **RRL** (B7) zieht zwei Felder nach A7 (darf wegen Anstoß nicht direkt den Ball erobern)
- (Anstoß beendet, Spiel läuft normal weiter) -

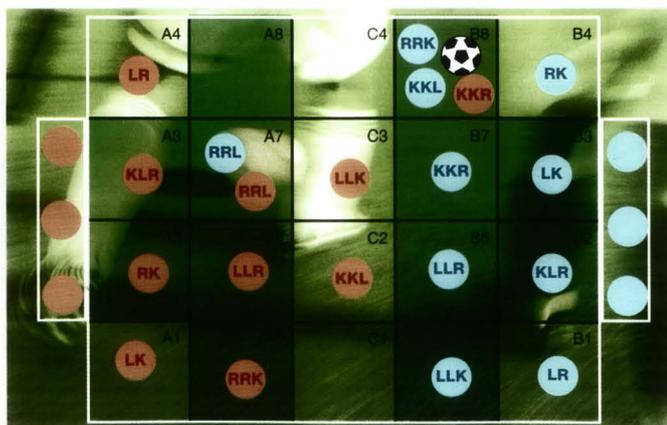
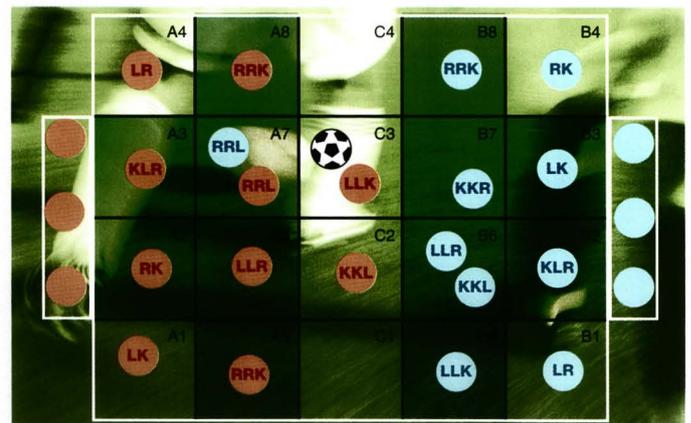
A:

- **LLK** (C3) schießt o mit K zu B8
- **KKR** (A8) läuft zu B8 und will o mit K annehmen.

B:

- **KKL** (B6) läuft zu B8 und will o auch mit K annehmen.

=> Kräftevergleich in Feld B8



Kräftevergleich (in Feld B8)

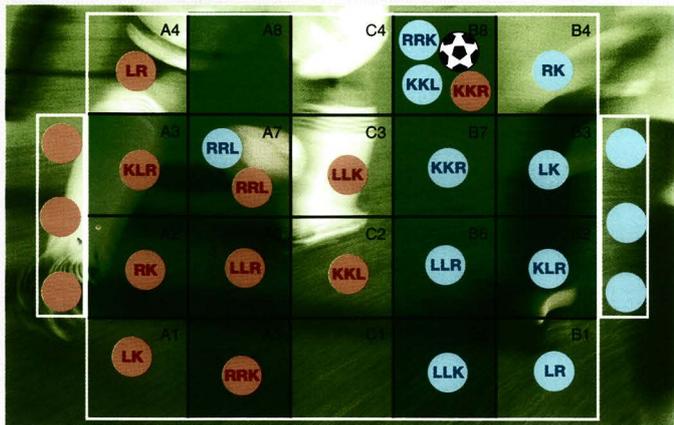
da Ball mit K angenommen werden muß, ist Anzahl der Ks im Feld entscheidend.

A hat 2 x K, B hat 3 x K

- B hat den Kräftevergleich gewonnen,
- wird damit Angreifende Mannschaft

→ fängt mit neuem Spielzug (Figur + Ball) an. (Darf aber nicht mit K weiterspielen, da damit der Kräftevergleich entschieden wurde; da KKL zur Abwehr zugezogen wurde, muß mit dessen freiem Symbol (L) weitergespielt werden.)

Neuer Spielzug:

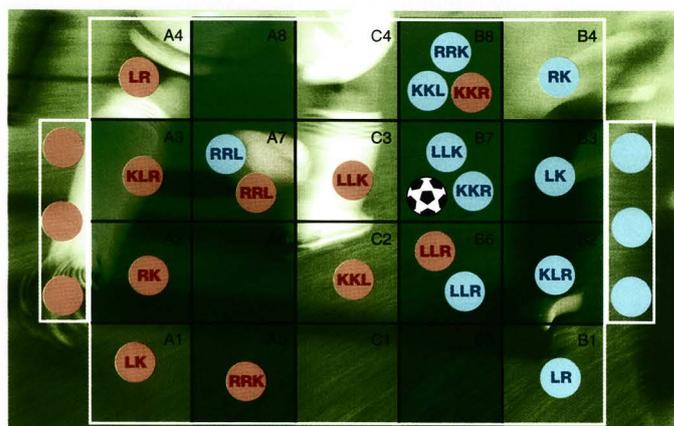


B:

- KKL (B8) schießt o mit L zu B7
- LLK (B5) läuft zu B7 und nimmt den eben geschossenen Ball mit L an

A:

- LLR (A6) läuft 2 Felder zu B6

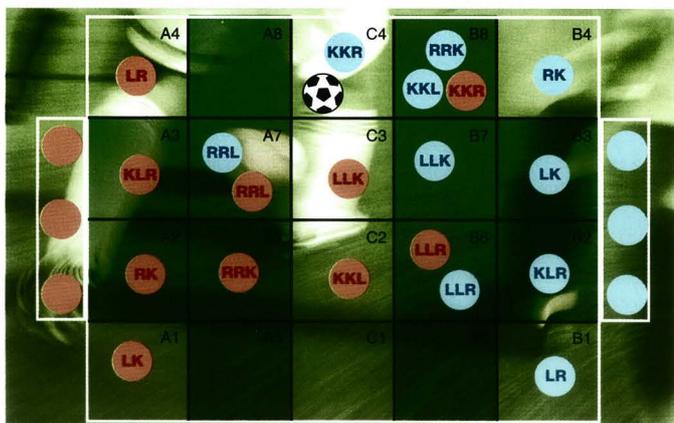


B:

- LLK (B7) schießt o mit K zu C4
- KKR (B7) läuft zu C4 und nimmt den Ball mit K an

A:

- RRK (A5) läuft ein Feld zu A6 (dürfte aber auch zwei Felder laufen)

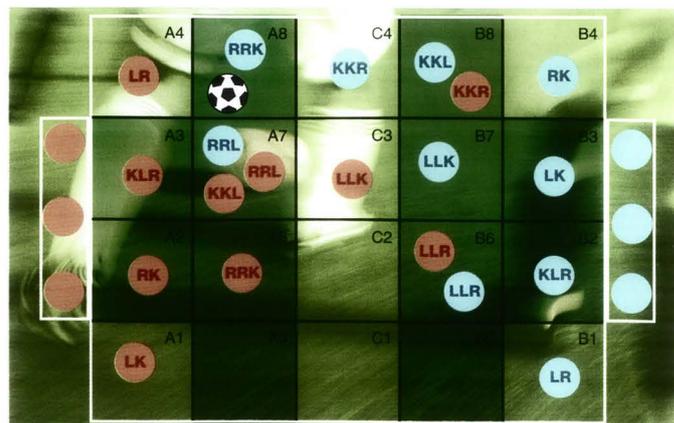


B:

- KKR (C4) schießt o mit R zu A8
- RRK (B8) läuft zu A8 und nimmt den Ball mit R an

A:

- KKL (C2) läuft zu A7



B:

- RRK (A8) schießt o mit K zu A4
- KKR (C4) läuft zu A4 und nimmt den Ball mit K an

A:

- RRL (A7) läuft zu A3



Kräftevergleich (in A4)

Die Anzahl der R entscheidet, da der Ball hier mit zuletzt angenommen wurde.

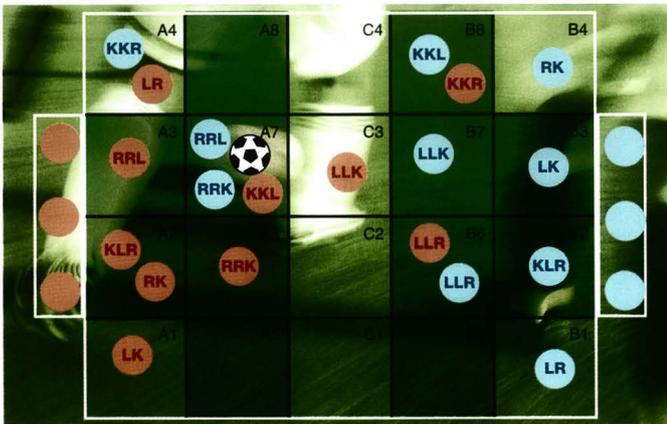
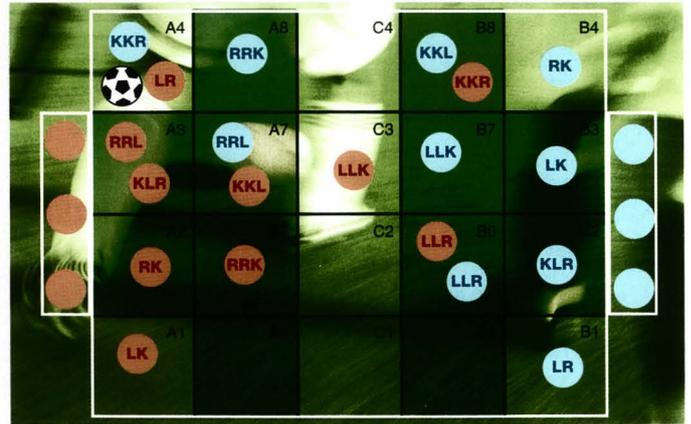
$B = 1 R, A = 1 R \Rightarrow$ Angreifende Mannschaft B behält den Ball, Spielzug geht weiter

B:

- **KKR** (A4) schießt o mit R zu A7
- **RRK** (A8) läuft zu A7 und nimmt den Ball mit R an

A:

- **KLR** (A3) läuft zu A2



Kräftevergleich (A7)

R entscheidet, da der Ball mit R zuletzt angenommen wurde; B behält den Ball (4R), Spielzug geht weiter

B:

- **RRK** (A7) schießt o mit K zu A2
- **KKR** (A4) läuft zu A2 und will den Ball mit K annehmen

A:

(kann nicht zu A2 ziehen, da schon zwei A-Figuren dort stehen)

- **KKR** (B8) läuft zu A8



Kräftevergleich (A2)

K entscheidet; B behält den Ball, da Gleichstand. Spielzug geht weiter.

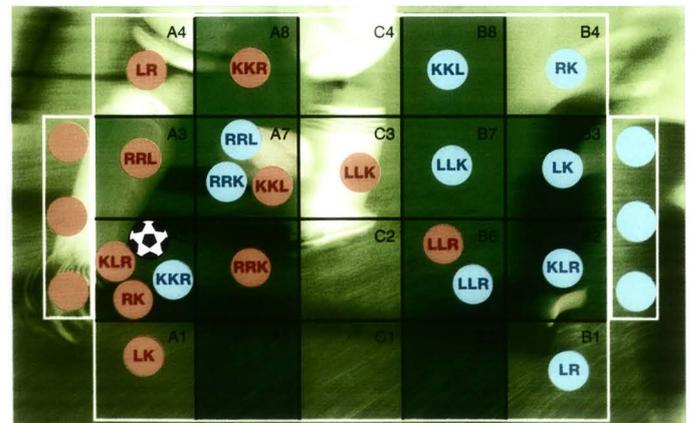
B:

- **KKR** (A2) schießt o mit R auf das Tor (rechts oder links nach Wahl).

Die dort stehende Torwart-Figur wird aufgedeckt.
Wenn das Symbol gleich ist (hier: R), ist der Ball gehalten.

Ansonsten: Tor!

weiter mit: neu aufstellen, Anspiel etc.



Erleben Sie mit TriXKick Ihr eigenes Fußball-Highlight, führen Sie Ihren Lieblingsverein oder gar eine ganze Fußballnation zum Sieg über den Gegner!

TriXKick ist das Fußballbrettspiel, das gänzlich ohne Zufälle funktioniert und das den realen Fußball spielnah und echt in ein Brettspiel überträgt. Beide Mitspieler können Spielzüge und auch mögliche Abwehrzüge des Gegners vorausplanen. Sieger wird, wer am meisten Tore erzielt – jeder Mitspieler hat dabei seine eigene Taktik; Dreierkette, Viererkette, Abseitsfalle und Fouls ... Sie sind Trainer und Spieler in einem! Jetzt können Sie endlich zeigen, daß Sie die bessere Strategie haben und daß Sie mehr vom Fußball verstehen als alle anderen!

Neben dem eigentlichen Spiel – das bei mehreren Spielern auch als eigene Welt- oder Europameisterschaft organisiert werden kann! – hilft TriXKick außerdem, die Spielsituationen beim realen Fußball besser einzuschätzen. Das Spielbrett und die Spielfiguren sind nebenbei auch als Fußballtaktiktafel verwendbar.

Viel Spaß und natürlich Erfolg für Ihre Mannschaft bei TriXKick!

Spielmaterial:

- Ein Spielfeld – aufgeteilt in 5 x 4 quadratische Spielfelder und zwei Toren
- Spielsteine – mit 10 Feldspieler, 6 Ergänzungsspielern und 3 Torwartsteinen je Mannschaft (Rückseite mit Foulspielmarkierung)
- 2 Ballsteine mit Ballsymbol
- Anspielmünze, die nach dem Wurf anzeigt, wer mit dem Anspiel beginnen darf



Geeignet ab 10 Jahren



Spieldauer: frei wählbar



Bei Fragen oder Anregungen besuchen Sie uns bitte auf unserer Homepage: www.trixgames.de

TriXKick ist ein Spiel von:

TriXGames

© 2002 TriXGames GmbH & co.KG
79100 Freiburg, www.trixgames.de

Spielautor: Gilles Mebes

Koordination: Carsten Dehmer

Grafik: Andreas Metzger

