

WORLD CUP

spelregels - pagina 2

règles du jeu - page 8

Spielregeln - Seite 14

rules of the game - page 20

spelregler - sida 26

spilleregler - side 32

regole del gioco - pagina 38



482

printed in the Netherlands

© 1982 by Koninklijke Hasemann en Hütte nv Amsterdam under Berne & Universal Copyright Conventions

WORLD CUP

Spielziel 2-4 Spieler

Mit einer möglichst starken Mannschaft den WORLD CUP gewinnen. Das Spiel besteht aus zwei Aufgaben:

I - Mannschaft aufstellen. II - Fußballspiel.

AUFGABE I

Allgemeine Vorbereitungen

A Der geöffnete Spielplan wird auf den Tisch gelegt. Nach dem Mischen werden die 12 Superstar-Karten auf das Feld SUPERSTARS verdeckt hingelegt.



Feld superstars auf dem Spielfeld

B Von den 12 Fußballfankarten sechs auf das eine und sechs auf das andere Fach Fußballfan legen.



Fach Fußballfan auf dem Spielfeld

C Es gibt 8 rote, 8 gelbe, 8 grüne und 8 blaue Fußballerkarten, pro Farbe mit den Ziffern 2, 3, 4, 5 und 6.

Fußballerkarten nach Farben sortiert mischen und jedem Spieler eine von jeder Farbe (verdeckt) geben (die Anfangsmannschaft). Den Rest der Fußballerkarten offen auf 4 Stapeln (4 Farben) auf Fußballfeld legen.

D Jedem Scheine 150.000 geben; 5 Scheine zu 10.000 und 1 Schein zu 100.000

E Einer der Spieler ist Bankhalter.

F Jeder Spieler wählt eine Flagge und setzt diese auf den Ständer.

Die Flagge steht für die Mannschaft des betreffenden Landes oder den bevorzugten Club aus diesem Land. Zu einer Flagge gehört ein Nationalitätszeichen.

G Alle Spieler setzen ihre Flagge auf das STARTFELD



startfeld

H Jeder Spieler zählt die Zahlen, die auf den Fußballerkarten seiner Mannschaft stehen, zusammen. Auf der Qualifikationsbahn findet man die errechnete Zahl wieder. Dies ist die Stelle, auf der nun das Nationalitätszeichen gesetzt werden muß.

BEISPIEL: Ein Spieler hat die Fußballerkarten mit den Zahlen 4, 3, 5 und 2. Die Stärke seiner Mannschaft ist somit 4 + 3 + 5 +



Qualifikation Deutschlands

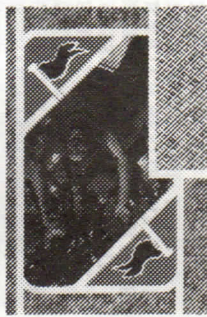
WORLD CUP

Bedeutung und Möglichkeiten der Felder

Punkte gewürfelt hat, darf man trotzdem anhalten. Man zahlt für jeden gewürfelten Punkt 10.000. Eine Karte kann jetzt entnommen werden.

FANFELD

Wenn man auf dieses Feld gelangt, darf man eine evtl. dort vorhandene Fankarte wegnehmen.

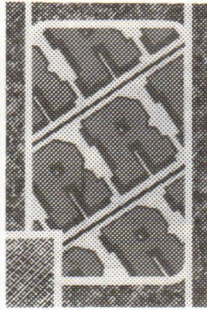


Fanfeld

Auch auf diesem Feld darf man anhalten, wenn man zu viele Punkte gewürfelt hat. Man bezahlt in diesem Fall wieder für die gewürfelten Punkte je 10.000.

RESERVEFELD

Unvollständige Mannschaften können aus diesem Feld ergänzt werden (nur in den fehlenden Farben) (siehe auch Verletzungsfeld).



Reservefeld

Beachte: Gelangt man mit der gewürfelten Zahl genau ins Reservefeld, kann man ohne Bezahlung eine Karte entnehmen. Gelangt man nicht in dieses Feld, weil man zu viele

(A) STARTFELD
(B) SPONSORFELD
Jedesmal, wenn man auf dieses Feld kommt, oder drübergeht, erhält man Geld. Die Geldsumme hängt von der Position auf der Qualifikationsbahn ab: 40.000 für den Höchstqualifizierten, 30.000 für Nr. 2, 20.000 für Nr. 3 und 10.000 für Nr. 4.

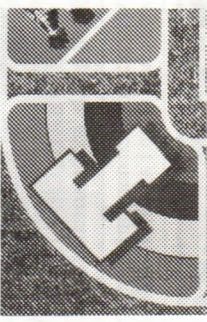


Sponsorfeld (Startfeld)

Es kann auch mehr als ein Spieler höchstqualifiziert sein. In diesem Fall erhalten beide Spieler 40.000. Die gleiche Regel gilt für die 2. und 3. Position.

baller an, z.B. rot 4; Spieler B muß dann mit seinem roten Fußballer tauschen, z.B. rot 6. Der Preis, der dafür bezahlt werden muß beträgt je 10.000 für jeden unterschiedlichen Punkt. Also: A bezahlt B 6 - 4 = 2 x 10.000 = 20.000.

Gibt B einen Fußballer der betreffenden Farbe mit einem niedrigeren Wert, z.B. rot 2, so muß A diesen annehmen.



Transferfeld

B bezahlt in diesem Fall an A 4 - 2 = 2 x 10.000 = 20.000.

Wenn ein Spieler die verlangte Karte nicht hat, geht die Runde Weiter.

FUSSBALLERFELD (rot, gelb, grün oder blau)

Kommt man z.B. auf das Fußballerfeld grün, so darf man vom grünen Stapel (auf dem Fußballfeld) die oberste Karte nehmen und die eigene grüne Karte weglegen. Preis 10.000.

Dies gilt auch für die entsprechenden Fächer rot, gelb und blau, bei denen es somit baller-karten geht. Man kann jedoch auch auf diese Möglichkeit verzichten.

IN DIESEM FALL MUSS MAN DENNOCH DIE OBERSTE KARTE EINES STAPELS NACH EINER WAHL ABNEHMEN UND WEGLEGEN.

Wenn ein Spieler in solch Fach gerät, muß also immer

TRANSFERFELD (Austausch eines Spielers in eine andere Mannschaft)
Kommt man auf dieses Feld, so muß man eine seiner Karten mit einer eines anderen Spielers tauschen. Spieler A bietet Mitspieler B einen Fuß-

baller für Spieler B. Man zahlt für jeden gewürfelten Punkt 10.000. Eine Karte kann jetzt entnommen werden.

Das Los bestimmt, welcher Spieler beginnen darf. Der Reihe nach würfeln die Spieler und setzen ihre Flagge im Uhrzeigersinn um die gewürfelte Punktzahl weiter. Es wird auf dem SPONSORFELD begonnen.

WORLD CUP

Bedeutung und Möglichkeiten der Felder

eine Karte aus der Mitte des Fußballfeldes weggelegt werden.



Fußballerfeld einfarbig

FUSSBALLERFELD (rot, gelb, grün und blau)

Wie oben, doch nun darf man zwischen allen Farben wählen.



Fußballerfeld mehrfarbig

VERLETZUNGSFELD

Man legt seine Fußballerkarte mit dem höchsten Wert ins RESERVEFELD. Wenn hierfür mehr als eine Karte infrage kommt, kann man aussuchen, welche man ablegen will. Siehe auch Reservefeld.



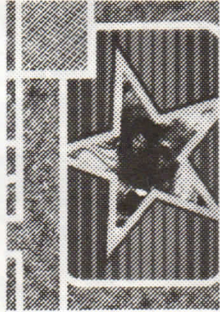
Verletzungsfeld

SUPERSTARFELD

Wenn man auf dieses Feld kommt, kann man die oberste

Superstarkarte kaufen. Der Preis ist auf der Karte angegeben. Man darf auch auf diesem Feld halten, wenn man zu viele Punkte gewürfelt hat. Der Preis wird dann um die Anzahl der gewürfelten Punkte vermehrt x 10.000. Man ist nicht zum Kauf verpflichtet.

IN TEIL I DES SPIELES LEGEN DIE SPIELER DIE GEKAUFENEN SUPERSTAR KARTEN VORERST BEI SEITE; SIE WERDEN NOCH NICHT GEBRAUCHT. DIE SPIELER HABEN NUR DIE FUSSBALLERKARTEN IN DER HAND, UND NUR DIESE KARTEN BESTIMMEN VORLÄUFIG DIE STÄRKE DER MANNSCHAFT.



Superstarkarte

ENDSPIEL AUFGABE I

Sobald auf der Mitte des Feldes keine Karten mehr liegen, ist AUFGABE I fast vorbei. Jeder Spieler mit unvollständiger Mannschaft darf doppelt würfeln, bis er das Reservefeld erreicht hat.

Eine Mannschaft ist unvollständig, wenn man nicht von jeder Farbe einen Spieler hat.

Auch wenn man mehr Augen würfelt, muß man beim Reservefeld stoppen. Man ergänzt dort seine unvollständige Mannschaft nach den Regeln des Reservefeldes. Alle

anderen Felder, die auf dem Weg zum Reservefeld angefahren werden, haben keine Bedeutung mehr.

Wenn ein Spieler nicht genügend Geld zum Kauf eines gewünschten Spielers bekommt er aus dem Stapel der abgelegten Karten den oder die am niedrigsten bewerteten Fußballer der fehlenden Farbe (n).

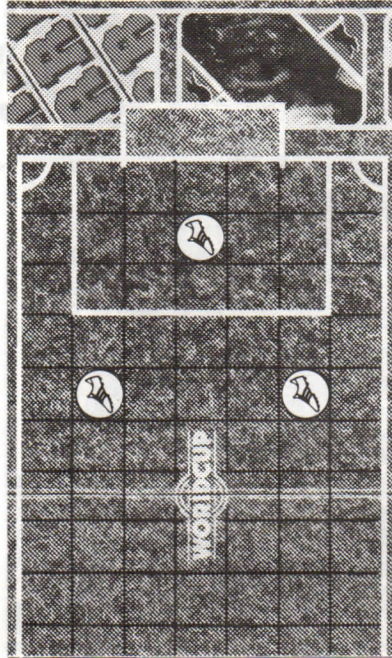
- BEACHTEN!!!**
- BEI JEDER VERÄNDERUNG IN DER MANN-SCHAFTSSTÄRKE (ROT + GELB + GRÜN + BLAU) MUSS DAS NATIONALITÄTS-ZEICHEN AUF DER QUALIFIKATIONSBAHN ENTSPRECHEND ENDSATZT WERDEN.
 - MAN DARF NICHT MEHR ALS EINE FUSSBALLERKARTE VON EINER FARBE BESITZEN.
 - WENN EIN SPIELER EINEN BESTIMMTEN PREIS NICHT BEZAHLEN KANN, FINDET DER KAUF NICHT STATT.



© 1982 by Koninklijke Huisemann en Hütte nv Amsterdam und Berne & Universal Copyright Conventions. Printed in The Netherlands

WORLD CUP

Das eigentliche Fußballspiel



AUFGABE II

Ziel: Gewinne möglichst viele Wettkämpfe, so daß du die Fußballweltmeisterschaft gewinnst.

Der Wettkampf

Die Mannschaften aller Spieler treten in einem oder mehreren Fußballwettkämpfen gegeneinander an (siehe Einteilung Wettkämpfe, Seite 18). Es folgt nun eine Kurz-

beschreibung eines Spielverlaufs mit den Spielmöglichkeiten als Beispiel.

Ein Wettkampf wird von zwei Spielern (Mannschaften) gespielt.

Der angreifende Spieler, d.h. der Spieler, der am Ball ist, hat die Möglichkeit zum Ausspielen von Karten und kann demzufolge den Ball den Regeln und seiner Emsicht entsprechend versetzen. Der verteidigende Spieler behindert ihn dabei nach Möglichkeit durch Aufstellung seiner Verteidigungsscheiben.

Das anschließende Beispiel eines Wettkampfes soll die Reihenfolge der Spielhandlungen deutlich machen. Alle Möglichkeiten und Regeln werden im Kapitel SPIELREGELN UND -MÖGLICHKEITEN erklärt.

Vorbereitung

Jeder wählt eine Spielhälfte und die Farbe der Verteidigungsscheiben. Der Ball wird auf die Mittellinie gesetzt.

Die Verteidigungsscheiben werden hingelegt, eine im Zielgebiet, zwei außerhalb davon vor der Mittellinie

Wettkampfbeispiel

Beispiel: Frankreich gegen Deutschland.

Die Mannschaft Frankreichs besteht aus: rot 5, gelb 5, blau 4, grün 5, 1 Superstarkarte und 3 Anhängerkarten.



Die Mannschaft Deutschlands besteht aus: gelb 2, rot 4, blau 5, grün 2, 4 Anhängerkarten und 2 Superstarkarten.



• Den ersten Anstoß hat die stärkste Mannschaft (Gesamtwert der Fußballerkarten; jede Superstarkarte gilt 7, jede Anhängerkarte 1). Bei gleicher Stärke wird gewürfelt.

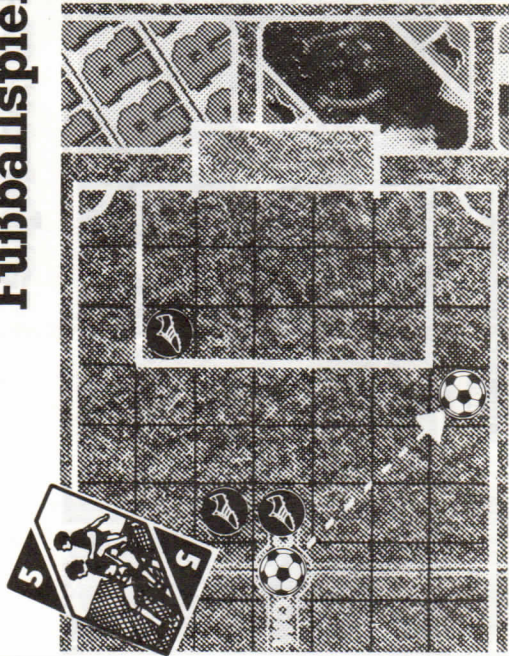
• Deutschlands Stärke ist 31, die Frankreichs 29.

Die deutsche Mannschaft ist stärker und hat den Anstoß.

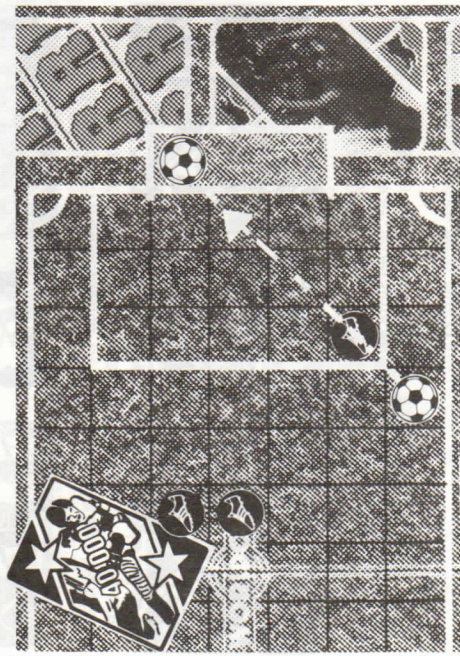
① Deutschland kündigt das Ausspielen von blau 5 an und legt diese Karte beiseite. ② Frankreich (schwarz) stellt seine Verteidigungsscheiben auf.

WORLD CUP

Das eigentliche Fußballspiel



- ③ Deutschland versetzt den Ball diagonal und gerät nach 3 Fächern an die Seitenlinie.
- Nun wird um den Ballbesitz gewürfelt. Deutschland macht den höchsten Wurf und bleibt am Ball.
- ① Deutschland verkündet das Ausspielen eines Superstars und legt auch diese Karte beiseite. ② Frankreich stellt wieder seine Verteidigungsscheiben auf.



- ③ Deutschland durchbricht die Verteidigung und schießt ein Tor, da es ein Superstar spielte. 1-0 für Deutschland. Abstoß von Frankreich usw. usw.

Einteilungen für die Wettkämpfe

Die Ergebnisse der Fußballspiele können wie folgt notiert werden:

Der Gewinner bekommt 2 Punkte. Bei Unentschieden bekommen beide Spieler je einen Punkt.

Bei gleicher Punktzahl werden Entscheidungsspiele ausgetragen.

2 Spieler

CLUB/LAND	CLUB/LAND	ERGEBNIS	PUNKTE
Deutschland	die Niederlande	Deutschland	
die Niederlande	Deutschland		

3 Spieler

CLUB/LAND	CLUB/LAND	ERGEBNIS	PUNKTE
Frankreich	die Niederlande	Frankreich	
die Niederlande	Frankreich		

4 Spieler

CLUB/LAND	CLUB/LAND	ERGEBNIS
(1) Deutschland	(2) Frankreich	Halbfinale
(3) Frankreich	(4) Deutschland	Achtelfinale
(1) Gewinner (1)	(2) Gewinner (2)	Gründungsfinale
(3) Gewinner (3)	(4) Gewinner (4)	



WORLD CUP

Spielregeln und -möglichkeiten

- I. Die angreifende Partei verkündet, welche Karte(n) sie ausspielt und legt sie beiseite.
- II. Die verteidigende Partei darf nun noch ihre Verteidigungsscheiben den Regeln entsprechend versetzen.
- III. Der Angreifer versetzt nun den Ball den Regeln gemäß, die ihm die ausgespielten Karten bieten.



FUSSBALLER

Den Ball höchstens um ebenso viele Felder versetzen, wie die Zahl auf der Karte angibt, oder auch weniger.



SUPERSTARS

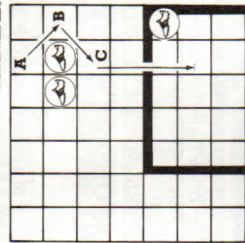
Den Ball um höchstens 7 Felder oder auch weniger versetzen.



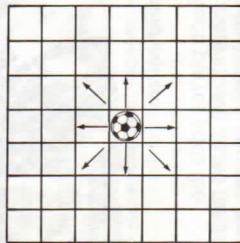
FAN

Den Ball um ein Feld (je ausgespielte Fankarte) versetzen.

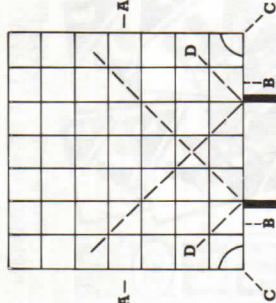
MAN DARF JEWEILS ENTWEDER EINE FUSSBALLERKARTE ODER EINE SUPERSTARKARTE IN VERBINDUNG MIT EINER ODER MEHREREN FANKARTEN AUSSPIELEN; SOBALD MAN AN DER REIHE IST SPIELT MAN AUF EINMAL MEHR ALS EINE KARTE AUS, SO DARF MAN DIE RICHTUNG VER-



ÄNDERN, WENN MAN DIE MÖGLICHKEITEN DIESER EINEN KARTE AUSGENUTZT HAT UND AUF DIE DER ANDEREN KARTE ÜBERGEHT (SIEHE BEISPIEL).



• Der Ball darf je ausgespielte Karte in einer geraden Linie nach allen Richtungen versetzt werden.



Der Ball stoppt:
a) an der Seitenlinie
b) an der Rücklinie

- c) in der Ecke
 - d) an den Torpfosten (auch wenn von den auf der Zeichnung angegebenen Richtungen aus geschossen wird). Selbstverständlich stoppt der Ball nicht an der Rücklinie zwischen den Torpfosten (Tor).
- DER BALL STOPPT AUCH AN EINER VERTEIDIGUNGSSCHEIBE. WIRD JEDOCH EINE SUPERSTARKARTE AUSGESPIELT, SO KANN DER BALL AN EINER VERTEIDIGUNGSSCHEIBE VORBEZIEHEN. DAS FELD MIT DIESER VERTEIDIGUNGSSCHEIBE WIRD IN DIESEM FALL ALS LEER GEZÄHLT.

• KANN ANGREIFENDE SPIELER EIGENE VERTEIDIGUNGSSCHEIBEN GEHINDERT WERDEN. DIESE WERDEN ALS LEERE FÄLDER GEZÄHLT.

• Eine Verteidigungsscheibe darf überall hingelegt werden, jedoch nur immer eine im Zielraum und zwei außerhalb davon in der eigenen Spielhälfte.

Den ersten Anstoß hat die stärkste Mannschaft (zusammengezählt: Wert der Fußballerkarten; jeder Superstar zählt 7 und jede Anhängerkarte zählt 1).

Bei gleichstarken Mannschaften wird gewürfelt.

• Vom Anstoß abgesehen wird jeweils um den Ballbesitz gewürfelt.

• Nach einem Tor hat der Spieler den Anstoß, gegen den das Tor erzielt worden ist.

• Der Wettkampf ist beendet, sobald ein Spieler all seine Karten ausgespielt hat.