

WORLD CUP

Stars managen · Dollars kassieren
Werbeverträge abschließen

Spielidee: Gernot Erichsen Karl-Heinz Hageni



für 2 bis 5 Spieler
ab 8 Jahre



Vereinigte Altenburger und Stralsunder Spielkarten-Fabriken AG
Fasanenweg 5, W-7022 Leinfelden

Inhaltsverzeichnis

1. Sinn des Spiels

2. Spielaufbau

- 2.1 Anreise zum Turnier und Setzen der Tennisspieler
- 2.2 Austragung des Turniers
- 2.3 Werbemarkt

3. Spielausstattung

4. Spielregeln

- 4.1 Vorbereitungen
- 4.2 Beginn des Spiels
- 4.3 Anreise zum Turnier
- 4.4 Besetzen der Positionen im Turnier
- 4.5 Austragung des Turniers
 - 4.5.1 K.O.-System
 - 4.5.2 Schiedsrichter
 - 4.5.3 Match
 - 4.5.4 Ermittlung des Gewinners eines Satzes
 - 4.5.5 Tiebreak
- 4.6 Sieger und ihre Preisgelder
- 4.7 Werbekarten und Werbemarkt
- 4.8 Kassieren der Werbeeinnahmen
- 4.9 Zum nächsten Turnierort
- 4.10 Spielende

5. Spielvarianten

- 5.1 Zweisatz-Sieg
- 5.2 Kleines Spiel
- 5.3 Weltrangliste

1. Sinn des Spiels

Das Spiel führt rund um die Welt zu den bedeutendsten Tennisturnieren. Austragungsorte sind die Städte: Hamburg, Dallas, Paris, Wimbledon, Melbourne und New York.

Der Sinn des Spiels besteht darin, daß jeder Spieler als Manager seine Tennisspieler bei den Turnieren taktisch günstig einsetzt, Siege mit ihnen erzielt und diese in Form von Werbeeinnahmen höchstmöglich vermarktet.

Sieger ist der Spieler (Manager), der am Ende der Turniersaison die meisten Einnahmen erzielt hat. Einnahmen werden erzielt durch Ereignisse im Vorfeld der Turniere, durch Preisgelder und Werbeeinnahmen nach den Turnieren.

Zusätzlich können sich die Spieler (Manager) noch auf folgende Spielerweiterung einigen. Neben der Ermittlung des erfolgreichsten Managers wird am Ende der Turniersaison eine Weltrangliste der Tennisspieler aufgestellt.

2. Spielaufbau

Das Spiel besteht aus 6 Turnieren. Jedes Turnier teilt sich in 3 Spielphasen auf.

2.1 Anreise zum Turnier und Setzen der Tennisspieler

Typische Ereignisse aus dem Leben eines Tennisspielers (Felder und Ereigniskarten) begegnen dem Spieler (Manager) und beeinflussen die Gewinnchancen des Turniers. Glück und Strategie beim Setzen der Tennisspieler wirken sich ebenfalls auf die Gewinnchancen des Turniers aus.

2.2 Austragung des Turniers

Den Sieger (Tennisspieler) eines Matches ermitteln die Spieler (Manager) durch Würfeln. Unterschiedliche Würfel ermöglichen verschiedene Spielstärken der Tennisspieler. Jedoch auch „Außenseiter“ (Turnier-Tennisspieler gegenüber Champion-Tennisspieler) haben eine Chance und können für Überraschungen sorgen. Nur die Sieger eines Matches kommen in die nächste Runde, wenn nötig durch Tiebreak. Spannung und Aufregung eines echten Turniers werden nachvollzogen.

2.3 Werbemarkt

Die Spieler (Manager) vermarkten die Siege ihrer Tennisspieler und erzielen dabei Werbeeinnahmen. Die Werbeeinnahmen erhalten sie in unterschiedlicher Höhe über Werbekarten, die für verschiedene Produkte werben. Die Werbekarten können von den Spielern (Managern) untereinander getauscht werden. Verhandlungsgeschick und die Entscheidung für die Werbung des richtigen Produktes erhöhen die Einnahmen der Spieler (Manager).

3. Spielausstattung

Das Spiel besteht aus einem Spielplan, Spielgeld, Spielfiguren, Würfel, Werbekarten, Vorteilskarten und Handicapkarten.

Insgesamt gibt es 10 Spielfiguren (Tennisspieler): 5 kleine Figuren symbolisieren die Turnier-Tennisspieler und 5 große die Champion-Tennisspieler. Jedem Spieler (Manager) wird ein Champion- und ein Turnier-Tennisspieler gleicher Farbe zugeteilt. Für jede Spielfigur gibt es einen Würfel gleicher Farbe. Die Würfel der Champion-Tennisspieler sind größer als die der Turnier-Tennisspieler. Der Würfel des Champion-Tennisspielers verleiht ihm eine größere Spielstärke.

Werbekarten gibt es von 6 verschiedenen Unternehmen. Da 4 Karten ein Quartett bilden, sind insgesamt 24 Werbekarten im Spiel.

Weitere Karten im Spiel sind Vorteils- und Handicapkarten. Die Vorteilskarten enthalten Texte mit positiven Ereignissen und die Handicapkarten Texte mit negativen Ereignissen aus dem Leben eines Tennisspielers. Die Ereignisse können sich auf die Spielstärke beim Turnier beziehen, sie können aber auch finanzieller Art sein.

4. Spielregeln

4.1 Vorbereitungen

Das Spiel ist für 2 bis 5 Spieler (Manager) gedacht. Jeder Manager betreut 2 Tennisspieler, d. h. er erhält 2 Spielfiguren: 1 Champion-Tennisspieler und 1 Turnier-Tennisspieler sowie die dazugehörigen Würfel (2 Stück) einer Farbe. Gibt es nur 2 Spieler (Manager), so können diese auch mit je 2 Champion- und 2 Turnier-Tennisspielern spielen.

Jeder Spieler (Manager) erhält 100.000 Tennisdollar (TD) Spielgeld als Startkapital. Ein Spieler wird bestimmt, zusätzlich die Kasse zu betreuen (Kassierer). Der Kassierer hat die Aufgabe, die Ein- und Auszahlungen zu überwachen. Sichtbar für alle anderen Spieler (Manager) muß er sein Spielgeld von dem der Spielkasse getrennt aufbewahren.

Die Vorteils-, Handicap- und Werbekarten werden gut gemischt und auf die vorgesehenen Felder des Spielplans mit der Beschriftung nach unten gelegt.

4.2 Beginn des Spiels

Das Spiel beginnt mit dem Turnier in Hamburg. Alle Spielfiguren werden auf das gelbe Abflugfeld „NACH HAMBURG“ gesetzt. Der Spieler (Manager), der die meisten Augen würfelt, fängt an. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gewürfelt, wobei jeder, der an der Reihe ist, nur einmal würfeln darf.

Jeder Spieler (Manager) entscheidet selbst, welche Figur (Tennisspieler) er setzt, er muß dann den dazugehörigen Würfel benutzen, d. h. Farbe und Größe von Figur und Würfel müssen übereinstimmen. Wird z. B. mit dem roten Championwürfel gewürfelt, dann darf auch nur die große rote Spielfigur (Champion-Tennisspieler) gezogen werden.

Den Spielern (Managern) bleibt es überlassen, ihren Tennisspielern Namen zu verleihen.

4.3 Anreise zum Turnier

Um zum Turnier (Turnierplan) zu gelangen, sind 7 Felder zu durchlaufen. Auf welche Felder der einzelne Spieler (Manager) seine Spielfiguren (Tennisspieler) zu setzen hat, hängt von seinem Würfelergebnis ab. Gesetzt wird in Höhe der gewürfelten Augenzahl, gezählt vom letzten Standort ab. Auf einem Feld können mehrere Spielfiguren stehen.

Die auf den Feldern verzeichneten Honorare werden an die Spieler (Manager) ausgezahlt und die aufgeführten Kosten von den Spielern (Managern) an die Kasse entrichtet. Hat ein Spieler (Manager) kein Geld mehr, um die Kosten zu begleichen, muß er eine oder mehrere seiner Werbekarten unter den Mitspielern versteigern, um sich den notwendigen Geldbetrag zu beschaffen. Hat der Spieler (Manager) keine Werbekarten, so kann er sich Geld bei der Kasse leihen.

Kommt eine Spielfigur auf ein Vorteils- oder Handicapfeld, ist vom entsprechenden Kartenstapel die oberste Karte zu ziehen. Der Text muß den anderen Spielern (Managern) laut vorgelesen werden. Anweisungen, die Geldzahlungen zum Inhalt haben, werden sofort befolgt. Karten mit solchen Anweisungen werden danach unter den jeweiligen Kartenstapel zurückgelegt. Haben die Anweisungen Auswirkungen auf das Turnier, ist die Karte bis zum Turnier aufzuheben und dort zu benutzen. Diese Karten bleiben aufgedeckt vor dem betreffenden Spieler (Manager) liegen und werden erst am Ende des Turniers unter den jeweiligen Kartenstapel zurückgelegt.

Die Felder Zwischenlandung, Pressekonferenz, Training und Sonne haben keine weiteren Konsequenzen für den Spieler (Manager).

Kann der Spieler (Manager) seine Spielfigur (Tennisspieler) aufgrund der gewürfelten Augen auf das Feld „zum Turnier“ oder darüber hinaus bewegen, wird die Spielfigur auf eine der 8 freien Positionen (Felder A bis D) des Turnierplanes gesetzt.

4.4 Besetzen der Positionen im Turnier

Die 8 Positionen (Felder A bis D) werden von allen Spielfiguren besetzt, die auf das Feld „zum Turnier“ gelangen oder es überschreiten. Jeder Spieler (Manager) setzt seine Spielfiguren (Tennisspieler) auf jeweils eine freie Position nach Wahl. Nach Möglichkeit sollten jedoch 2 Spielfiguren eines Spielers (Managers) nicht gegeneinander, d.h. in ein Feld, gesetzt werden (z.B. Feld A). Ergibt sich jedoch zwangsläufig die Situation, daß Champion- und Turnier-Tennisspieler eines Managers gegeneinander spielen, so entscheidet der Manager, welcher Tennisspieler (Spielfigur) gewinnt.

Wird das Spiel nur von 2 Spielern (Managern) gespielt, können sie mit insgesamt 4 oder 8 Spielfiguren das Spiel betreiben. Wird nur mit 4 Spielfiguren gespielt, sind nicht die Positionen A bis D, sondern die Positionen E und F zu besetzen.

Sind am Spiel 3 Spieler (Manager) beteiligt und damit 6 Spielfiguren auf dem Spielplan, dann können 2 Spielfiguren ohne Gegner im 1. Match sein. In diesem Fall kommen diese 2 Spielfiguren automatisch in das Semifinale (es entspricht beim Tennis dem Freilos).

Sind am Spiel 5 Spieler (Manager) beteiligt, so befinden sich 10 Spielfiguren auf dem Spielplan. Nur die ersten 8 Spielfiguren, die die Positionen auf dem Turnierplan besetzen, nehmen am Turnier teil. Die beiden letzten Spielfiguren können an diesem Turnier nicht teilnehmen, da sie nicht rechtzeitig eine der 8 Positionen eingenommen haben. Für sie geht das Spiel erst nach dem Turnier weiter. Sie warten auf dem nächsten Abflugfeld.

Erst wenn alle Spielfiguren (max. 8) ihre Positionen auf dem Turnierplan eingenommen haben, beginnt die Austragung des Turniers.

4.5 Austragung des Turniers

Die Spieler (Manager) ermitteln den Sieg ihrer Spielfiguren (Tennisspieler) durch Würfeln.

Zunächst spielen die beiden Spielfiguren der Position A (Match A) gegeneinander, dann die der Position B, danach C und dann D. Nur die Sieger eines Matches gelangen in das Semifinale.

Die Sieger von Match A und Match B spielen in der Position E (Match E) gegeneinander. Die Sieger von Match C und Match D spielen in der Position F (Match F) gegeneinander.

Sind weniger als 8 Spielfiguren (Tennisspieler) im Turnier, so kommen alle Spielfiguren, die ohne Gegenspieler sind, automatisch in das Semifinale (es entspricht beim Tennis dem Freilos).

Die Sieger des Matches E und des Matches F kommen in das große Finale (Match H). Die Verlierer spielen im kleinen Finale (Match G) um Platz 3 und 4.

4.5.1 K.O.-System

Die Austragung des Turniers erfolgt nach dem K.O.-System, d.h. nur der Gewinner kommt weiter in die nächste Runde. Ermittelt werden die 4 ersten Gewinner im Turnier.

4.5.2 Schiedsrichter

Die Spieler (Manager), deren Spielfiguren (Tennisspieler) ein Match bestreiten, bestimmen einen Mitspieler zum Schiedsrichter. Er hat das Punkteergebnis und die Anwendung der gezogenen Vorteils- und Handicapkarten zu kontrollieren.

4.5.3 Match

Gezählt wird wie beim Tennis in Sätzen. Gewinner eines Matches ist der Tennisspieler, der zuerst 3 Sätze gewonnen hat.

4.5.4 Ermittlung des Gewinners eines Satzes

Einen Satz hat die Spielfigur (Tennisspieler) gewonnen, dessen Spieler (Manager) zuerst eine 6 würfelt, ohne daß der Gegner im Gegenwurf ebenfalls eine 6 würfelt. Wirft keiner der beiden Spieler (Manager) eine 6, würfeln sie solange, bis der Satz gewonnen ist.

Um den Spielablauf dynamischer zu gestalten, können beide Spieler gleichzeitig würfeln.

Ein Satz bzw. Match kann aber auch durch eine Vorteilskarte gewonnen bzw. durch eine Handicapkarte verloren werden.

Werfen beide Spieler (Manager) eine 6, so wird der Sieger durch Tiebreak ermittelt.

4.5.5 Tiebreak

Gewinner im Tiebreak ist die Spielfigur (Tennisspieler) des Spielers (Managers), der zuerst eine 1 würfelt, ohne daß der Gegner im Gegenwurf ebenfalls eine 1 würfelt. Wirft keiner der beiden Spieler (Manager) eine 1, würfeln sie solange, bis das Tiebreak und damit der Satz gewonnen ist.

Vorteilskarten bzw. Handicapkarten können ebenfalls Sieger bzw. Verlierer eines Tiebreaks bestimmen.

4.6 Sieger und ihre Preisgelder

Der 1. Sieger (Tennisspieler) des Turniers nimmt den 1. Platz auf dem Siegerpodest ein. Die übrigen 3 Tennisspieler folgen auf dem 2., 3. und 4. Platz.

Danach kassieren die Manager für ihre Tennisspieler die Preisgelder. Für jeden Turnierort sind die Preisgelder für den 1., 2., 3. und 4. Platz auf dem Spielplan angegeben. Jeder Manager erhält für seine(n) Sieger den angegebenen Betrag aus der Kasse.

4.7 Werbekarten und Werbemarkt

Nun sollen die Siege in Form von Werbeeinnahmen vermarktet werden. Der Spieler (Manager) des 1. Siegers zieht von dem Stapel „Werbekarten“ die 4 obersten Karten und deckt sie auf. In der Reihenfolge der Siege ihrer Spielfiguren (Tennisspieler) nehmen sich die Spieler (Manager) je eine Werbekarte, d.h. der 1. Sieger wählt zuerst eine Karte, dann der 2. Sieger usw.

An dem Werbemarkt können sich alle Spieler (Manager) beteiligen. Sie haben die Möglichkeit, die im Spiel befindlichen Werbekarten untereinander zu tauschen oder sie voneinander abzukaufen, um Karten gleicher Firmen zu bekommen und damit ein Quartett zu bilden. Denn Werbekarten gleicher Firmen führen zu höheren Werbeeinnahmen.

4.8 Kassieren von Werbeeinnahmen

Nach dem Werbemarkt, der nach jedem Turnier abgehalten wird, können die Spieler (Manager) beim Kassier Werbeverträge einlösen. Sie können jedoch auch warten und nach dem nächsten oder erst nach dem letzten Turnier abrechnen.

4.9 Zum nächsten Turnierort

Die Manager begeben sich mit ihren Tennisspielern zum nächsten Abflugfeld (NACH ...). Die Reise um die Welt erfolgt auf dem Spielplan im Uhrzeigersinn.

4.10 Spielende

Am Ende des Turniers in New York ist auch das Spielende erreicht. Gewonnen hat der Manager, der das meiste Geld (Tennisdollar) besitzt.

