

Catchy match



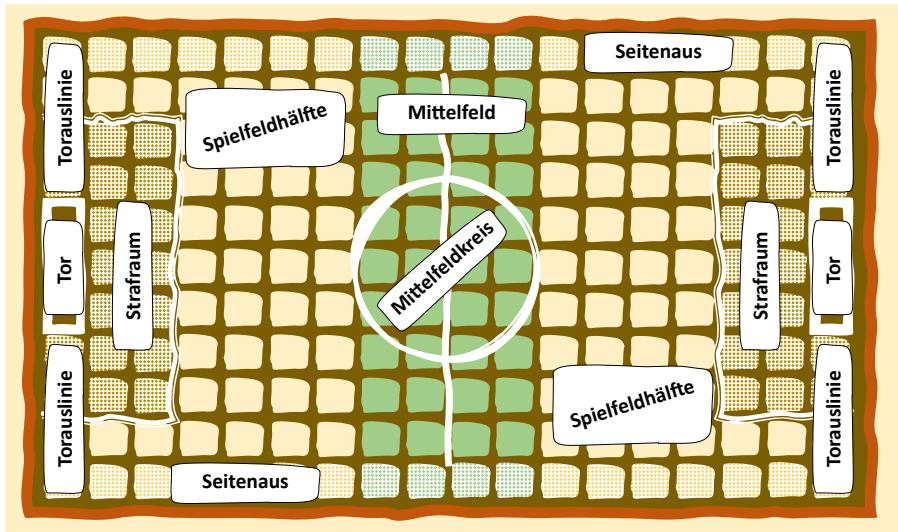
SPIELANLEITUNG

„... Los, lass uns ein bisschen „zocken“.
Einen kleinen fight nach „Fußballer Art“.

Mit Strategie und ein bisschen Glück kannst du dir den Sieg sichern und deinen Gegenspieler „rasieren“. Greife mit schnellen Dribblings in Richtung Tor an, aber vergiss dabei nicht deinen Strafraum zu sichern.

Mit taktischen Trickereien kannst du auch noch in schwierigen Situationen deinen Gegenspieler abzocken und das Spiel drehen.“

Lass mal sehen, was du so drauf hast!



Aufstellung:

Jeder Spieler hat 22 Spielsteine und stellt 11 seiner Spielsteine in seiner Spielfeldhälfte auf.

- 2 Spielsteine in den Mittelfeldkreis
- 5 Spielsteine in die eigene Spielfeldhälfte
- 3 Spielsteine in den eigenen Strafraum

1 Spielstein steht im Tor, hat aber während des Spiels keine Funktion.

Die übrigen Spielsteine werden gebraucht, wenn ein Match verloren wurde und der Sieger die Spielsteine des Gegenspielers bekommen hat.



Quickstartanleitung

Achtung es gibt **keinen Ball**, denn die Bewegung des Balls stellt man sich in diesem Spiel einfach vor.

Beginn:

Es beginnt der Mitspieler, wer die höchste Zahl gewürfelt hat. Nimm die Bewegungskarte und würfle. Die Zahl bestimmt was du jetzt machen kannst. Auf der Bewegungskarte darfst du zwischen Bewegung (linke Kartenseite) oder Aktion (rechte Kartenseite) wählen. Du kannst irgend-einen deiner Spielsteine dafür nutzen. Wenn du deine Wahl mit einem deiner Spielsteine ausgeführt hast, ist der Gegenspieler an der Reihe. Es gibt, wie beim richtigen Fußball auch, Ecke, Einwurf oder Freistoß. Um diese Varianten zu spielen, brauchst du nun die anderen Variantenkarten. Es darf direkt nach dem der Spieler gewürfelt hat, der Gegenspieler würfeln. Auf den Variantenkarten ist links die Spieleraktion und rechts die Gegenspieleraktion aufgeführt. Die jeweils gewürfelte Variante entscheidet, wer bei diesem Spielzug gewonnen hat und diesen ausführen darf. (Wird eine dieser Varianten gewürfelt, bleiben die Spielsteine dennoch auf den Positionen, wo diese gerade sind. Die Variante wird nur gedanklich ausgeführt.)

Torschuß

Wenn du eine deiner Spielsteine in den gegnerischen Strafraum bewegt hast, ist der Gegenspieler noch einmal mit würfeln dran, bevor du nun deinen Torschuß ausführst. Dazu benutzt du die Torschußkarte. Zuerst würfelst du, danach direkt der Gegenspieler. Die jeweils gewürfelte Zahl entscheidet, ob getroffen oder gehalten wurde. (Achtung Spielrichtung beachten! Beim Spieler rechts, ist beim Gegenspieler links)

Sieg


Wurde ein Tor erzielt, ist ein Match gewonnen und das zweite Match beginnt wieder in der Grundaufstellung. Gewinner ist, wer in maximal drei Matches zwei Tore geschossen hat. Jetzt weißt du wie es geht, also „los geht's“.

Fiese Tricks

Damit du die strategischen Raffinessen voll für dich nutzen kannst, nimm dir die Zeit und lies die ganze Spielanleitung.



Spielregeln:

In diesem „Catchy Match“ gibt es keinen Ball, denn die Bewegung des Balls stellt man sich in diesem Spiel einfach vor! Es beginnt, wer die höchste Zahl gewürfelt hat. Derjenige, welcher mit Würfeln an der Reihe ist, wird als „Spieler“ und der jeweils andere als „Gegenspieler“ bezeichnet. Es wird immer abwechselnd gewürfelt. Die gewürfelte Zahl gibt dem Spieler auf der Bewegungskarte die Auswahl, entweder einen Spielzug oder eine Aktion auszuführen. (siehe unten:  Bewegung / Bewegungskarte)

Es gibt, wie beim richtigen Fußball auch, Ecke, Einwurf oder Freistoß. Um diese Varianten zu spielen, brauchst du nun die anderen Variantenkarten. Anders als bei der Bewegungskarte, darf nun direkt nach dem der Spieler gewürfelt hat, der Gegenspieler würfeln.





Gewinner / Spieldauer:

Wer ein Tor erzielt, erhält alle Spielsteine, die auf dem Brett sind. Sieger wird derjenige, der alle Spielsteine seines Gegenspielers erspielt hat.



Bewegung:

Jeder Mitspieler darf abwechselnd würfeln. Die Zahl entscheidet den Spielzug oder die Aktion (Auswahl auf der Bewegungskarte). Du kannst einen beliebigen eigenen Spielstein auswählen, aber dich immer nur ein freies Feld weit bewegen. Die Ausnahme ist, wenn auf der Bewegungskarte eine  gewürfelt wurde oder bei einer  ein Gegenspieler umspielen (überspringen) möglich ist.



Torschuss:

Ein Torschuss ist möglich, wenn ein Spielstein in den gegnerischen Strafraum platziert werden konnte oder wenn ein direkter Torschuss gewürfelt wurde, z.B. bei einem Eckstoß (Eckstoßkarte) oder einem Freistoß (Freistoßkarte gegnerische Hälfte). Beim Torschuss wird die Torschusskarte benutzt. Der Spieler würfelt die Schussvariante und direkt danach darf der Gegenspieler die Torwartparade auf Würfeln und versuchen, den geschossenen Ball zu halten. Achtung Spielrichtung beachten!

z.B. „☒ links oben“ (Spieler) kann mit „☒ rechts oben“ (Gegenspieler) pariert werden. Ist der Torschuss erfolglos, muss der Schütze (Spieler) 3 Felder zurück. Trifft der Spieler, hat seine Mannschaft ein Tor erzielt und es startet erneut in der Ausgangsaufstellung. (☒ „super power move“ hält jeden Schuss)



Eckstoß:

Es wird die Eckstoßkarte benutzt. Der Spieler würfelt die Schussvariante und direkt danach der Gegenspieler die Abwehrvariante, um die gewürfelte Schussvariante des Spielers zu verhindern.



Einwurf:

Es wird die Einwurfkarte benutzt. Der Spieler würfelt die Schussvariante und direkt danach der Gegenspieler die Abwehrvariante, um die gewürfelte Schussvariante des Spielers zu verhindern.



Freistoß:

Es werden die zwei Freistoßkarten benutzt. Der Spieler würfelt die Schussvariante und direkt danach der Gegenspieler die Abwehrvariante, um die gewürfelte Schussvariante des Spielers zu verhindern. Es wird bei Freistoß zwischen der Ausführung in der eigenen und der gegnerischen Hälfte unterschieden. Welche Freistoßkarte gilt, hängt davon ab, auf welcher Hälfte das Foul verübt wurde.



Attacken:

Man kann einen Gegenspieler blocken, in dem man mit seinem Spielstein frontal auf das Feld setzt, auf dem ein Spielstein des Gegenspielers steht. Der Gegenspieler muss 3 Felder zurück.



Foul:

Setzt der Spieler seinen Spielstein von der Seite, schräg oder von hinten auf das Feld, wo bereits ein Gegenspieler steht, dann ist das ein Foul. Es gibt einen Freistoß für den Gegenspieler und eine „gelbe Karte“ für den Spieler. Der gefoulte Gegenspieler muss 3 Felder zurück zu seiner Seite und darf den Freistoß ausführen. Ein Foul im Strafraum ist nicht erlaubt. (siehe oben: Freistoß) Wird wiederholt gefoult, erhält der Spieler eine „rote Karte“. Der Gegenspieler darf einen beliebigen Spielstein des Spielers vom Spielfeld nehmen. Nachdem ein Tor erzielt wurde, erlischt die „rote Karte“ und der Spielstein darf wieder mit aufgestellt werden.



Seitenaus / Toraus:

Gerät ein Spieler ins Seitenaus, gibt es Einwurf für den Gegenspieler. (siehe oben: Einwurf) Gerät ein Spieler hinter die Torauslinie, gibt es Eckstoß. (siehe oben: Eckstoß) Der Spieler, der ins „Aus“ geraten ist, wird auf das erste Feld an der Linie, zurück auf das Spielfeld gesetzt und der Gegenspieler darf die Ecke oder den Einwurf ausführen. Hierfür wird die jeweilige Variantenkarte genutzt. (Siehe Eckstoß und Einwurf) Wird Einwurf oder Eckstoß gewürfelt, bleiben die Spielsteine auf ihren Positionen und die Variante wird nur gedanklich ausgeführt.





Abseits:

Abseits ist, wenn ein Spieler in den Strafraum setzt und zu diesem Zeitpunkt kein Gegenspieler (außer Torwart) mehr im Strafraum steht. Zur Strafe muss der Spieler 3 Felder zurück.



Besonderheiten:

Bei der Aktion (Bewegungskarte) „ Gegenspieler in den Strafraum setzen“ darf nur ein Gegenspieler aus der gegnerischen Spielfeldseite gewählt werden.

Der Spielzug (Bewegungskarte) „ Gegenspieler umspielen“ kann sowohl gerade als auch diagonal in jede Richtung ausgeführt werden. Es darf auch mehrfach um die Gegenspieler in einem Zug gedrippelt werden, wenn die Gegenspieler jeweils mit einer Lücke zueinander stehen.

Wenn ein Spieler oder Gegenspieler zwangsweise um 3 Felder versetzt wird, (z.B. nach verschossenem Tor) aber das Zielfeld besetzt ist, muss der Spielstein auf das nächstfreie Feld hinter dem Zielfeld gesetzt werden.

Aktion (Bewegungskarte) „☐“ Alle Spieler im Mittelfeld um ein Feld versetzen“ darf nur innerhalb der Mittelfeldzone ausgeführt werden. Es dürfen alle Spielsteine des Spielers und auch die Spielsteine des Gegenspielers, die sich in der Mittelfeldzone befinden, um je ein Feld in eine beliebige Richtung bewegt werden. Dabei darf die Mittelfeldzone nicht verlassen werden.



„Fiese Tricks“ für Fortgeschrittene:

Der Spieler kann durch eine Aktion (Bewegungskarte), z.B. „☐“ einen Gegenspieler um ein Feld versetzen“ oder „alle Spieler im Mittelfeld um ein Feld versetzen“, einen Einwurf erzwingen.

Der Spieler kann durch eine Aktion (Bewegungskarte), z.B. „☐“ einen Gegenspieler um ein Feld versetzen“, ein taktisches Foul an seinem eigenen Spieler vornehmen und so beim zweiten Foul eine rote Karte erzwingen, um einen Gegenspieler vom Feld nehmen zu können.

Mit links, rechts Bewegungen oder mit „alle Spieler im Mittelfeld um ein Feld versetzen“, kann man sich so vor den Gegner positionieren, dass man mit „Gegenspieler umspielen“ sehr schnell vorankommt oder durch einen Block den Gegenspieler weit zurückdrängt.

Wenn du taktisch schnell, alle Spieler aus deinem Strafraum bewegt und die Feldspieler in die Mittelfeldzone stellst, kommt der Gegenspieler nicht so einfach zum Torschuss, oder er spielt in die Abseitsfalle und muss 3 Felder zurück.



www.catchy-match.de