

ENFRENTA

Gana

Coge 1 carta del descarte y júgala

Pablo Martínez Peón

Captain Tsubasa

Das Kartenspiel



Mit diesem Video Regeln lernen:



ÜBER DAS SPIEL

Du stehst kurz vor dem Spiel des Jahres: **N**ankatsu gegen **T**oho.

Das Finale der nationalen Schulmeisterschaft. Du übernimmst entweder die Rolle des Trainers von Tsubasa Ozora's **N**ankatsu oder Kojiro Hygua's **T**oho.

Das Ziel des Spiels ist es, mehr Tore als die gegnerische Mannschaft zu erzielen. Sollte das Spiel unentschieden enden, gibt es eine Verlängerung. Bleibt es danach weiterhin unentschieden, werden beide zum Meister gekürt.

KOMPONENTEN



24 Startdeck-Karten
12 von **N**ankatsu / 12 von **T**oho
differenzierbar anhand des
Kartentyps (silber)



8 Motivationskarten
4 von **N**ankatsu / 4 von **T**oho
differenzierbar anhand des
Kartentyps (gold)



26 Matchkarten
13 für die 1. Hälfte 
13 für die 2. Hälfte 



8 Erschöpfungskarten



6 **Spezial-Schuss**karten
3 von **N**ankatsu / 3 von **T**oho



6 **Spezial-Verteidigungs-**
karten
3 von **N**ankatsu / 3 von **T**oho

2



2 Gelbe Karte / Rote Karte



8 Transferkarten



2 6-seitige Würfel
1 von **N**ankatsu / 1 von **T**oho

30 Token,
15 für **N**ankatsu / 15 für **T**oho
je 5 **Schuss**, 5 **Pass** und 5 **Verteidigung**



N / **T** sind als 6 zu sehen



1 Ballbesitzmarker



1 Anzeigetafel für Tore

1 Trillerpfeife zur
Kennzeichnung, wer den
Anstoß ausführt



KARTENAUFBAU

1 Decktyp:



2 Motivation- / Transferwerte

3 Werte für:



4 Kartentyp / Titel

Startdeck-Karte

Motivationskarte

Matchkarte
/ Transfer

5 Optionale Fähigkeit 1

6 Optionale Fähigkeit 2

7 Verpflichtende Aktion bei der Anwendung der optionalen Fähigkeit 1



SPIELVORBEREITUNG



Platz für den Spielbereich von Toho



Platz für den Spielbereich von Nankatsu



- 1 Trenne die Matchkarten für jede Hälfte, mische die beiden Stapel mit 13 Karten getrennt voneinander und lege jeweils 1 zufällige Karte zurück in die Spielschachtel, ohne sie anzusehen.
 Lege den Matchkarten-Stapel der 1. Hälfte zwischen die beiden Trainer, decke die ersten 4 Karten auf und lege sie auf eine Seite des Stapels, um das Spielfeld zu bilden. Lege den Stapel der 2. Hälfte vorerst beiseite.
- 2 Lege die Erschöpfungskarten und die gelben/roten Karten in Reichweite der Trainer aus.
- 3 Jeder Trainer nimmt sich 5 **Schuss**-, 5 **Pass**- und 5 **Verteidigung**stoken, die seine Reserve bilden.
- 4 Jeder Trainer nimmt die **Spezielschuss**- und **Spezialverteidigung**karten seiner Mannschaft und legt diese neben seinen Spielbereich.
- 5 Jeder Trainer mischt die 12 Startdeck-Karten seiner Mannschaft und legt sie verdeckt vor sich ab, um seinen Nachziehstapel zu bilden.

ERSTES SPIEL

Für ein erstes Spiel oder ein kürzeres, vereinfachtes Spiel (insbesondere wenn du mit Kindern spielen möchtest):

Entferne die folgenden Karten, die mit einem weißen Sternchen markiert sind, aus dem Matchkarten-Stapel:



1. Hälfte

2. Hälfte

Ballkontrolle und Vorstoss

Ballkontrolle und Vorstoss

Ratschläge von Kozo und Roberto

Motivation für Japan zu spielen

Auf dem Weg zum Titel

Foul

Überragende Parade

Auswechslung

Entferne die Fankarten von beiden Mannschaften und die Erschöpfungskarten.



5

Befolge dann die Anweisungen zur Spielvorbereitung ab Punkt 1 auf Seite 4.



EIN SPIEL SPIELEN

Das Spiel startet mit der 1. Hälfte und wird nach der Halbzeitpause sowie dem Auffüllen der entsprechenden Matchkarten mit der 2. Hälfte fortgesetzt.

ANSTOSS



Um festzulegen, welche Mannschaft zuerst im Ballbesitz ist, wird der Ballbesitzmarker geworfen. Die siegreiche Mannschaft entscheidet, ob sie das Spiel beginnt oder den gegnerischen Trainer starten lässt.

Der Trainer, dessen Mannschaft den Anstoss ausführt, platziert den Ballbesitzmarker in seinem Spielbereich und ist der **angreifende Trainer**.



Außerdem wird die Trillerpfeife in seinem Spielbereich platziert, um sich daran zu erinnern, wer in der 1. Hälfte angestoßen hat.

Der Trainer, der nicht im Ballbesitz ist, ist der **verteidigende Trainer**.

6

1. HÄLFTE

Jede der beiden Hälften läuft auf die gleiche Weise ab, wobei 6 Runden nacheinander gespielt werden, bis die **Matchkarten** der entsprechenden Hälfte aufgebraucht sind und die **Nachspielzeit** abgelaufen ist.

Eine Runde besteht aus:

ZIEHPHASE

Jeder Trainer zieht von seinem Nachziehstapel bis er vier Karten, die er geheim hält, in der Hand hat. Wenn der Nachziehstapel nicht ausreicht, zieht er so viele Karten wie möglich und mischt dann seinen Ablagestapel, um einen neuen Nachziehstapel zu bilden und die Hand auf vier Karten zu vervollständigen.



Wenn du die Runde mit 4 oder mehr Karten aus der vorherigen Runde beginnst, darfst du keine Karten nachziehen.

Der **Verteidiger** zieht zuerst entweder eine der vier aufgedeckten Matchkarten vom Spielfeld oder die oberste verdeckte Karte vom Matchkarten-Stapel, sodass er fünf Karten auf der Hand hat.

Danach zieht der **Angreifer** entweder eine der verbliebenen aufgedeckten Matchkarten vom Spielfeld oder zieht die oberste Karte vom Matchkarten-Stapel und fügt sie seiner Hand hinzu.

Beginnend mit dem **Angreifer** macht jeder Trainer einen Zug und führt die folgenden 2 Schritte in dieser Reihenfolge aus:

1. Entscheide:

- a. Spiele 1 Karte aus deiner Hand in deinen Spielbereich vor dir aus. Diese Karte wird aufgedeckt und alle **optionalen Fähigkeiten** auf der ausgespielten Karte können angewendet werden.

! Du kannst die optionalen Fähigkeiten von Karten, die du in früheren Runden gespielt hast, nicht anwenden.

- b. Passen: Du spielst keine Karte aus und behältst die Karten für die nächste Runde auf der Hand.

! Du kannst in dieser Runde keine weiteren Karten ausspielen.

2. Zähle die Karten, die in den Spielbereichen beider Trainer gespielt wurden. Wenn weniger als 9 Karten gespielt wurden, ist der gegnerische Trainer an der Reihe. Er führt die zwei Schritte der Angriffsphase erneut durch. Wenn 9 Karten gespielt wurden, ist die **Angriffsphase zu Ende.**

! Du darfst keine 10. Karte spielen, auch nicht anhand der Fähigkeiten.

ENDE DER PHASE: Die Phase endet, wenn beide Trainer passen oder insgesamt 9 Karten in den Spielbereichen beider Trainer liegen (während des Zuges entfernte Karten zählen dabei nicht).

! Wenn eine der 9 Karten entfernt wird, kann das Spiel fortgesetzt werden, bis wieder insgesamt 9 Karten in den Spielbereichen liegen.

T
Yolanda



Spielbereich von Nankatsu



N
Pedro

Beispiel für eine Angriffsphase: Yolanda spielt Hideto Koike als ihre 5. Karte aus und vervollständigt damit alle 9 Karten in den Spielbereichen beider Trainer. Yolanda beschließt nun, die Karte mit der optionalen Fähigkeit von Hideto Koike (Du kannst diese Karte aus dem Spiel entfernen) zu nutzen. Damit befinden sich 8 Karten in den Spielbereichen und Pedro hat die Möglichkeit, eine 9. Karte zu spielen oder zu passen.

Regeln, die in der Angriffsphase zu beachten sind:

- Die Anwendung **optionaler Fähigkeiten** ist freiwillig durch den Trainer, der die Karte ausspielt. Abhängig vom Zeitpunkt des Spiels ist es nicht immer möglich, sie einzusetzen.
- Einige **optionalen Fähigkeiten** ermöglichen es den Trainern, **Schuss-**, **Pass-** oder **Verteidigungstoken** aus der Reserve ihrem Pool hinzuzufügen und diese während der **Schuss-/Passphase** einzusetzen.
- Die **optionalen Fähigkeiten** der Karten müssen während des Ausspielens angewendet werden und können später nicht mehr angewendet werden.



Ausnahme: Die Fähigkeit, die Würfel neu zu werfen, sowie die Fähigkeit des Torhüters können am Ende der **Schuss-/Passphase** eingesetzt werden, um das Ergebnis der Phase zu beeinflussen.

- Eine Angriffsphase kann vorzeitig enden, bevor sich 9 Karten in den Spielbereichen befinden, entweder durch das Passen beider Trainer oder durch die Anwendung einer **optionalen Fähigkeit**.

SCHUSS- / PASSPHASE

1. Der **verteidigende** Trainer führt die Aktion **“Verteidigung”** aus und addiert alle **Verteidigungswerte** seiner Karten in seinem Spielbereich.
2. Der **angreifende** Trainer addiert die **Schuss-** oder **Passwerte** seiner Karten in seinem Spielbereich und wählt die Aktion (**Schuss** oder **Pass**) aus.
3. Beginnend mit dem **Angreifer** entscheiden beide Trainer, ob sie ihre verfügbaren Token einsetzen wollen, um ihre Aktion **Schuss** oder **Pass** und **Verteidigung** zu verstärken. Jeder ausgegebene Token erhöht die entsprechende Aktionsart um +1.
4. Die Trainer würfeln gleichzeitig ihren Würfel und addieren dessen Wert zur Summe ihrer Aktion.
5. Die Mannschaft mit dem höchsten Wert ist der Gewinner der Runde. Bei einem Gleichstand gewinnt die **angreifende** Mannschaft die Runde.

Manche **optionalen Fähigkeiten** können das Ergebnis der **Schuss-/Passphase** beeinflussen (sofern die Karte in dieser Runde gespielt wurde):



- **TEPPEI KISUGI / TAKESHI SAWADA** - Erlaubt eine Wiederholung eines Wurfes, der in dieser Runde gemacht wurde, einschließlich der Fähigkeit eines anderen Spielers/Torwarts.



- **YUZO MORISAKI / KEN WAKASHIMAZU**- Wenn du als **Verteidiger** bei der Auflösung der Phase (siehe Seite 9) gegen einen **Schuss** verloren hast, kannst du versuchen, den Ball abzuwehren.

AUFLÖSUNG DER PHASE:

- Wenn du eine **Schuss**-Aktion gewinnst, erzielst du ein **Tor**. Der **Ballbesitz** wechselt.
- Wenn du eine **Pass**-Aktion gewinnst, bleibst du im **Ballbesitz**.
- Wenn du eine **Verteidigungs**aktion gewinnst, übernimmst du den **Ballbesitz** von deinem Gegner und erhältst den Ballbesitzmarker, um dies anzuzeigen. Du bist nun der **angreifende Trainer**.



Yolanda T



Beispiel für die Auflösung der Phase:

1°. Yolanda ist die Trainerin von **Toho** und steht in der **Verteidigung**.

Berechnung des **Verteidigungswerts** von **Toho**: $0+2+3+2=7$, Addieren der Werte neben dem Symbol .

2°. Pedro ist der Trainer von **Nankatsu** und ist Angreifer.

Berechnung des **Schusswerts**  von **Nankatsu**: $1+3+0+0-2=2$

Berechnung des **Passwerts**  von **Nankatsu**: $1+4+0+1-2=4$

Pedro entscheidet, ob er einen **Schuss** oder **Pass** ausführt. Da er einen besseren **Passwert** hat, entscheidet er sich für den **Pass**.

3°. Token ausgeben:

Pedro hat zwar 5 **Pass**token , beschließt aber, nur 3 auszugeben. $\rightarrow 4+3=7$

Yolanda beschließt, 1 ihrer **Verteidigung**token  auszugeben. $\rightarrow 7+1=8$

4°. Nun würfelt jeder Trainer und addiert den Wert zur vorherigen Summe hinzu.

Pedro würfelt eine 3, wodurch sich sein Gesamtwert auf 10 ($7+3$) erhöht.

Yolanda hingegen würfelt eine 6, was ihren Gesamtwert auf 14 ($8+6$) erhöht.

5°. Nach Abschluss der genannten Schritte hat **Toho** einen höheren Gesamtwert als **Nankatsu**. **Toho** übernimmt den **Ballbesitz** und wird zur angreifenden Mannschaft.

AUFRÄUMPHASE:

1. Beide Trainer legen alle in der Runde gespielten Karten auf ihre jeweiligen Ablagestapel.
2. Falls noch Karten aus der 1. Hälfte im Matchkarten-Stapel vorhanden sind, werden sie genutzt, um das Spielfeld mit vier Karten aufzufüllen.



Eine neue Runde beginnt mit der Ziehphase (Seite 6).

NACHSPIELZEIT

Sobald die letzten beiden Matchkarten vom Spielfeld genommen werden, beginnt die **Nachspielzeit**.

Das Spiel geht weiter, bis die **angreifende** Mannschaft den Ballbesitz verliert oder ein Tor erzielt. Wenn eines dieser Ereignisse eintritt, endet die 1. Hälfte.

Wenn die angreifende Mannschaft eine **Pass**-Aktion gewinnt, wird die Runde (Runden) ohne neue Matchkarten gespielt. Jede Mannschaft nutzt für jede Runde nur die vier Karten, die sie von ihrem Nachziehstapel zieht.

10

HALBZEIT

Nach der 1. Hälfte gibt es eine Pause. Jeder Trainer mischt seinen Nachziehstapel neu, indem er die im Nachziehstapel verbliebenen Karten zusammen mit den Karten aus dem Ablagestapel und den Karten auf seiner Hand mischt. Die erhaltenen **Schuss**-, **Pass**- und **Verteidigung**stoken bleiben den Trainern weiterhin zur Verfügung.



Beachte, dass Karten aus dem Deck der 1. Hälfte, die nicht entfernt wurden (z.B. Spezienschuss), Teil des Nachziehstapels beider Mannschaften in der 2. Hälfte sein werden.



2. HÄLFTE

In der 2. Hälfte führt der Trainer den Anstoß aus, der zu Beginn des Spiels diesen nicht hatte. Das Spiel endet nach Ablauf der **Nachspielzeit** der 2. Hälfte.

SIEGER DES SPIELS

Am Ende der 2. Hälfte gewinnt derjenige, der mehr Tore erzielt hat, das Spiel. Wenn das Spiel unentschieden endet, geht es in die **Verlängerung**.

VERLÄNGERUNG

Für die Verlängerung **mischt jeder Trainer seine Karten neu, bildet einen neuen Nachziehstapel** und es beginnt eine Runde, in der keine neuen **Matchkarten** gezogen werden. Demzufolge wird in jeder Runde mit nur 4 Karten gespielt.

! Während der Verlängerung beträgt **das Kartenlimit im Spielbereich in einer Runde 7** statt 9 Karten.

Die Verlängerung besteht aus 2 Hälften mit **je 2 Runden**. Wie im Spiel wird der angreifende Trainer in der letzten Runde jeder Hälfte weiterspielen, bis ein Tor erzielt wird oder der Ballbesitz verloren geht.

! **Hinweis:** Verwende die Trillerpfeife, um die Spielrunde, in der ihr euch befindet, anzuzeigen, da diese Abbildungen für die 1. und 2. Hälfte hat.

Der Trainer, der in der Verlängerung als **Angreifer** beginnt, wird zufällig ausgewählt.

Bleibt es beim Unentschieden nach der Verlängerung, haben beide Trainer die Schulmeisterschaft gewonnen.



SONSTIGE SPIELREGELN

SPEZIALKARTEN



GELBE KARTEN / ROTE KARTEN

Wenn ein Trainer die gelbe Karte erhält, muss er diese in seinem **Spielbereich** platzieren und dort bis zum Ende des Spiels belassen. Die Strafe wird in allen Runden, einschließlich der Runde, in der er die gelbe Karte erhält, angewendet.



Die gelbe Karte kann mit der **optionalen Fähigkeit** der Karte **“Auswechslung”** entfernt werden. Erhält eine Mannschaft eine zweite gelbe Karte, während eine andere gelbe Karte im Spiel ist, wird diese zu einer roten Karte umgedreht. Die rote Karte ist für das gesamte Spiel gültig.



Diese Karten **zählen nicht** zum Limit von 9 Karten pro Runde.



ERSCHÖPFUNGSKARTE

Eine Erschöpfungskarte kann wie jede andere Karte gespielt werden, aber es gibt keine **optionalen Fähigkeiten** oder Werte.

Diese Karten **zählen** zum Limit von 9 Karten pro Runde.



BALLKONTROLLE UND VORSTOSS

Wenn der **angreifende** Trainer die **optionale Fähigkeit** dieser Karte anwendet, werden alle Karten in den Spielbereichen der beiden Trainer auf ihre jeweiligen Ablagestapel gelegt.

Der **angreifende** Trainer führt die Aktion **Pass** erfolgreich aus, bleibt im **Ballbesitz** und beginnt eine neue Runde.

! Wenn die **optionale Fähigkeit** angewendet wird, wird diese Karte aus dem Spiel entfernt.



KEN WAKASHIMAZU / YUZO MORISAKI

Im Gegensatz zu den anderen Karten wird diese Fähigkeit nur angewendet, wenn sich die Karte **“Ken Wakashimazu/Yuzo Morisaki”** im Spielbereich der **verteidigenden** Mannschaft befindet.



Nach einem Tor der angreifenden Mannschaft hat die verteidigende Mannschaft eine letzte Chance, das Tor durch einen Würfelwurf zu verhindern.

Bei einer 1 hält der Torwart den Ball und erobert den **Ballbesitz**. Bei 2-3 klärt er zum **Eckball**, und die **angreifende** Mannschaft behält den **Ballbesitz**. Bei 4-6 erzielt die **angreifende** Mannschaft ein **Tor**.



VERLETZUNG

Der Trainer, der diese Karte einsetzt, legt zufällig eine Karte aus der **Hand des Gegners** auf den Ablagestapel des betroffenen Trainers ab.

SPEZIALSCHÜSSE UND -VERTEIDIGUNG



SPEZIALSCHUSS

Diese **optionale Fähigkeit** kann nur vom **angreifenden** Trainer genutzt werden und nur, wenn er die Karte seiner Mannschaft spielt.

Wendet der **angreifende** Trainer die **optionale Fähigkeit** dieser Karte an, legen beide Trainer ihre Karten aus dem Spielbereich auf ihren Ablagestapel, und der **Spezialschuss** wird durchgeführt.



Wenn die **optionale Fähigkeit** angewendet wird, wird diese Karte aus dem Spiel entfernt.

Um den **Spezialschuss** durchzuführen, wählt der **angreifende** Trainer verdeckt eine seiner 3 **Spezialschuss**karten aus, während der **verteidigende** Trainer eine seiner 3 **Spezialverteidigung**karten auswählt.

Beide Trainer decken gleichzeitig ihre gewählte Karte auf und prüfen, ob der **verteidigende** Trainer den Schuss des Angreifers blocken konnte.

Zeigt die Karte des **Verteidigers** an, dass er den Schuss geblockt hat, übernimmt der Verteidiger den **Ballbesitz**. Gelingt ihm das nicht, erzielt der **angreifende** Trainer ein Tor und übergibt den **Ballbesitz** an die **verteidigende** Mannschaft.

Beispiel für die Auflösung eines Spezialschusses:

Yolanda, die Angreiferin, hat die Karte "Spezialschuss von Toho" gespielt.

Yolanda wählt verdeckt die Karte "Tiger-Fallrückzieher".

Peter wählt verdeckt die Karte "Ryo blockt den Tigerschuss".



Beide zeigen ihre gewählten Karten gleichzeitig. Da **N**ankatsu die Karte "Yuzo hält den Tiger-Fallrückzieher!" nicht gespielt hat, erzielt **Toho** ein **Tor**. Daraufhin ist **N**ankatsu im **Ballbesitz** und spielt als **Angreifer**.



Visuelle Hilfe: Um die Ausführung des Spezialschusses zu erleichtern, können die Namen und/oder die Hintergrundfarbe der beiden Karten betrachtet werden.

ERWEITERTE REGELN

MOTIVATIONSKARTEN

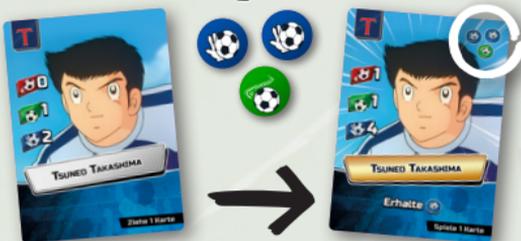
Der Trainer kann jederzeit während des Spiels einen oder mehrere Spieler, die in dieser Runde gespielt wurden, motivieren, indem er die in der oberen rechten Ecke der Motivationskarte angegebenen Token bezahlt.

In diesem Fall wird die Startdeck-Karte des Spielers im Spielbereich durch die entsprechende Karte des motivierten Spielers ersetzt.

Nun gelten die neuen Werte der aufgenommenen Motivationskarte, und der Trainer kann sogar deren **optionale Fähigkeiten** anwenden.

Beispiel für eine Motivierung

T
Yolanda



Yolanda beschließt, Tsuneo Takashima zu motivieren. Sie muss 2 **Verteidigungstoken** und 1 **Passtoken** ausgeben, wie in der oberen rechten Ecke der Motivationskarte angegeben.

Sie entfernt die Startdeck-Karte von Tsuneo Takashima aus dem Spiel und spielt die motivierte Karte in ihrem Spielbereich aus.

Da Tsuneo Takashima soeben gespielt wurde, kann Yolanda die **optionalen Fähigkeiten** dieser neu gespielten Karte anwenden.

GARANTIERTER ERFOLG

Optionale Regel: Würfelt ein Trainer in der **Schuss-/Passphase** eine 6 und der andere eine 1, gewinnt der Trainer mit der 6 die Spielaktion, unabhängig vom Gesamtwert der Aktion.

Ein Trainer kann den Würfel neu werfen, wenn er gerade Tepei Kisugi oder Takeshi Sawada im Spiel hat und seine **optionale Fähigkeit** anwendet, um den garantierten Erfolg des Gegners abzuwenden oder zu versuchen, ihn zu erreichen.



TRANSFERS

Eine Reihe von Spielern, die nicht am Finale der Schulmeisterschaft zwischen Nankatsu und Toho teilgenommen haben, sind in diesem Spiel enthalten. Es besteht die Möglichkeit, sie für dieses neue Finale zu verpflichten.

Mische die Transferkarten, ziehe 4 davon und lege sie gut sichtbar neben das Spielfeld. Die restlichen 4 Transferkarten kommen zurück in die Schachtel und werden nicht benötigt. Die Spieler stehen beiden Trainern zur Verfügung.

Du kannst sie erwerben, indem du während deines Zuges die entsprechenden Token, wie in der oberen rechten Ecke der Transferkarte angegeben, aus gibst.

Es gibt zwei Arten von Transfers



Torhüter (Taichi Nakanishi und Genzo Wakabayashi). Diese müssen einen anderen Torwart, der bereits in dieser Runde gespielt wurde, ersetzen.



Feldspieler (Jun Misugi, Shun Nitta, Taro Misaki, Hikaru Matsuyama, Hiroshi Jito, Kazuo und Masao Tachibana). Diese ersetzen keine anderen Spieler. Sie werden einfach dem Spielbereich hinzugefügt, solange das Limit von 9 gespielten Karten noch nicht erreicht ist. Ist es erreicht, können sie nicht verpflichtet werden.

DANKSAGUNGEN

Dieses Spiel wäre ohne die Hilfe vieler Menschen nicht möglich gewesen. Als erstes möchte ich die Hilfe von Guillermo, meinem Sohn, und das Interesse, die Unterstützung und Begeisterung von Anastasio von PIF Games erwähnen.

Die Meinungen und Ratschläge von Víctor "Wislander" waren ebenso bedeutsam wie die Verfügbarkeit und Geduld von Óscar vom Reino del Norte. Hinzu kamen die brillanten Ideen von Dandra Games und zahlreichen Kollegen der Ludo Association, der konstruktive und positive Geist von Piru sowie der deutsche Enthusiasmus von Markus Zwarra.

Um sicherzugehen, dass niemand vergessen wird, möchte ich ausdrücklich erwähnen: die Freunde von Reino del Norte de Alcobendas: Iván, Lalo, Javi, Javibal, Antonio, Miguel, Miguel León, Alberto, Gema, Carlos, Goyo, Kafer, Marcos, Joan, Claudia von Aquí hay juegos und viele mehr...

An meine Familie, an alle meine Neffen, an Ana, Leticia und Olga. An Mike von Cuarto de Juegos, Toni von Las Bellota, Luis von Draco Ideas, an die Jungs von Ludoteca Maldita, Óscar von La Cúpula und an alle Fans von Tsubasa...

...weil jeder dazu beigetragen hat, das Spiel zu dem zu machen, was es heute ist.

ABLAUF DES SPIELS

1 ZIEHPHASE

- Jeder Trainer zieht von seinem Nachziehstapel bis er insgesamt 4 Karten hat.
- Beginnend mit dem Trainer in der **Verteidigung**, gefolgt von dem im **Angriff**. Ziehe 1 Karte vom Spielfeld oder 1 Karte vom Matchkarten-Stapel.

2 ANGRIFFSPHASE

- Zuerst der **Angreifer**. Die Trainer wechseln sich ab:
 1. Karten spielen, bis total 9 Karten in beiden Spielbereichen liegen, oder
 2. Passen: Du kannst in dieser Runde keine Karten mehr spielen.

3 SCHUSS-/PASSPHASE

- Die Trainer addieren ihre **Schusswerte**  / **Passwerte**  (**Angreifer**) und **Verteidigungswerte**  (**Verteidiger**).
- Der **Angreifer** entscheidet sich für einen **Schuss**  oder **Pass** .
- Der **Angreifer** (zuerst) und der **Verteidiger** geben an, ob sie **Token** verwenden.
- Beide Trainer würfeln gleichzeitig ihren **Würfel**.
- **AUFLÖSUNG**: Kartenwerte + ausgegebene **Token** + **Würfelwurf** (bei Gleichstand gewinnt der **Angreifer**).

	Erfolg Angreifer	Erfolg Verteidiger
PASS	Bleibt im Ballbesitz	Ballbesitz erobert
SCHUSS	Tor	Ballbesitz erobert

16

4 AUFRÄUMPHASE

- Gespielte Karten und **Token** werden abgelegt.

KLARSTELLUNGEN - OPTIONALE FÄHIGKEITEN

- **Karte entfernen**: Die Karte wird aus dem Spiel genommen.
- **Karte ablegen**: Die Karte wird auf den Ablagestapel des entsprechenden Trainers gelegt.
- **Karte spielen**: Lege die Karte aus deiner Hand in den Spielbereich deiner Mannschaft. Führe ihre optionalen Fähigkeiten aus.
- **Erhalte**  /  Erhalte einen **Schuss-** oder **Pass**token.
- **Erhalte**  /  /  Erhalte einen **Token** von jedem Typ.
- **Erhalte 2x**  /  /  Erhalte 2 gleiche oder 2 verschiedene **Token**.

IMPRESSUM

Autor: Pablo Martínez Peón

Herausgeber: Anastasio Martínez León

Grafische Gestaltung:  **BB ESTUDIO**

Entwicklung:  **dandra** Deutsche Übersetzung: Markus Zwarra **PIF GAMES**

 **ENOKI FILMS CO., LTD.**

BR360
BRANDS & RIGHTS 360

