



COUNTER ATTACK
THE FOOTBALL STRATEGY BOARD GAME



SPIELREGELN

COUNTER ATTACK

THE FOOTBALL STRATEGY GAME



VERPACKUNGSIHALT

- 1 Spielfeld
- 4 rote Karten
- 46 Spielerkarten
- 4 Verletzungsmarker
- 4 Schiedsrichterkarten
- 2 Würfel
- 22 Fußballermarker
- 2 Sanduhren
- 2 Ballmarker
- Spielregeln
- 2 Entfernungsmesser
- 2 Schnellübersichten
- 4 gelbe Karten



FÜR SPIELTIPPS, ÜBERSETZUNGEN DER SPIELREGELN UND
UM ERWEITERUNGSPACKS ZU ERWERBEN, BESUCHT:

COUNTERATTACKGAME.COM



Deutsche Übersetzung von Wladimir Awerbuch

// WILLKOMMEN ZUM WICHTIGSTEN SPIEL DER SAISON

Im Spielertunnel kann man den Spielern bereits ihre Nervosität ansehen! Kein Wunder, denn es geht um viel. Sie müssen heute Abend alles geben um als Sieger vom Platz zu gehen.

DAS IST COUNTER ATTACK... UND DU BIST DER FUSSBALL MANAGER

Kannst du den Druck aushalten alles auf dem Feld selbst zu regeln? Wird deine Taktik in der Hitze des Gefechts zusammenbrechen oder wirst du am Plan festhalten und erfolgreich deine Pässe spielen, dribbeln und dir deinen Weg zum Ruhm schießen?

Counter Attack ist ein 2-Spieler Strategiespiel.

Um die Regeln zu verstehen werden ca. 30 Minuten benötigt. Das Spiel zu beherrschen ist allerdings eine andere Geschichte!

SPIELDAUER

Der Spielaufbau dauert ca. 10 Minuten. Das Spiel, mit seinem ganzen Potenzial, dauert 2 x 45 Minuten, genau wie ein echtes Fußballspiel.

SPIELZIEL

Du brauchst nur eines zu tun um zu gewinnen – mehr Tore erzielen als dein Gegner! Und ganz wie im echten Leben, könnt ihr bei einem Unentschieden eine Verlängerung spielen oder das Spiel durch ein Elfmeterschießen entscheiden.

INHALTSVERZEICHNIS

ERSTE SCHRITTE 1

Dein Kader	2
Teams zusammenstellen	4
Spielerfähigkeiten nutzen	5
Einflusszone	6
Spielfeld / Entfernungsmesser	7

GRUNDREGELN 8

Ratschläge für Spielanfänger	9
Bewegungsphase	10
Passen	12
Torschuss	14
Freier Ball	16
Torwart	18
Kopfball	20
Tackling & Dribbling	22
Foul!	23
Standardsituationen	24
Schiedsrichter entscheidet	27
Schritt-für-Schritt Anleitung	28

ERWEITERTE REGELN 32

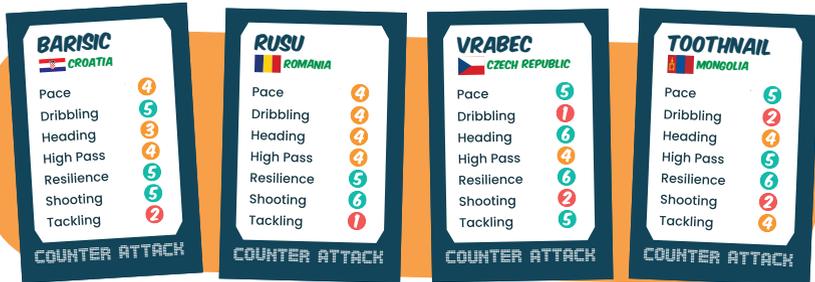
VERLÄNGERUNG 37

ERSTE SCHRITTE

**IN DIESEM ABSCHNITT STELLEN
WIR DIE SPIELKOMPONENTEN
VOR. HIER ERHÄLTST DU
WICHTIGE INFORMATIONEN UNTER
ANDEREM ÜBER DAS SPIELFELD,
TEAMAUFSTELLUNG, SPIELER
SOWIE SPIELERFÄHIGKEITEN UND
EINFLUSSZONEN.**

DEIN KADER

Ein guter Fußballmanager braucht Verständnis für Taktik und Strategie, eine Portion Glück und eine Mannschaft mit guten Spielern! Lass uns die Spieler ansehen, die dein Team bilden. Hier ein kurzer Überblick über die Eigenschaften der Spieler. Diese werden später, in den jeweiligen Abschnitten, genauer erklärt.



Auf den Spielerkarten stehen Eigenschaften (Attribute) mit den Werten der jeweiligen Spieler. In vielen Spielsituationen addiert ihr die gewürfelte Augenzahl zu einem Attributwert des Spielers um ein sogenanntes kombiniertes Ergebnis zu erhalten.

FELDSPIELER

SCHNELLIGKEIT/TEMPO (PACE)

Dieses Attribut bestimmt wieviele Felder der Spieler sich in einer Bewegungsphase bewegen kann.

DRIBBLING UND TACKLING

Wenn ein Spieler ein Tackling versucht, steht sein (mit Würfelwert) kombinierter Tacklingwert dem (mit Würfelwert) kombinierten Dribblingwert des Gegenspielers gegenüber.

KOPFBALL (HEADING)

Dieser Wert wird bei einem Kopfballduell genutzt und steht (kombiniert mit einem Würfelwert) bei einem Kopfball aufs Tor dem kombinierten Halten-Wert (Saving) des Torwarts gegenüber.

HOHER PASS/FLANKE (HIGH PASS)

Für einen erfolgreichen hohen Pass wird ein kombinierter Wert (Würfel+ hoher Pass) von ≥ 8 und für einen langen Pass von ≥ 9 benötigt.

ROBUSTHEIT (RESILIENCE)

Würfle wenn einer deiner Spieler gefoult wurde. Wenn die gewürfelte Augenzahl gleich oder höher ist als der Robustheit-Wert (Resilience) des Spielers, dann hat sich dein Spieler verletzt!

SCHIESSEN (SHOOTING)

Wenn dein kombinierter Torschuss-Wert höher ist, als der kombinierte Halten-Wert (Saving) des Torwarts, dann hast du ein Tor erzielt!



TORWART

LUFTHOHEIT (AERIAL ABILITY)

Dieser Wert wird benutzt wenn eine Flanke (High pass) abgewehrt werden soll. Wenn dein Gegner dieses Duell gewinnt, hat er ein Tor erzielt.

HALTEN (SAVING)

Siehe *Schießen* bei "Feldspieler".

BALLSICHERHEIT (HANDLING)

Wenn der Torwart einen Ball abwehrt, würfle. Wenn die gewürfelte Augenzahl gleich oder höher ist, als der Handling-Wert, dann wurde der Ball zur Ecke geklärt, andernfalls hat der Torwart den Ball gefangen.

ALLE ANDEREN ATTRIBUTE

Siehe "Feldspieler".



SCHIEDSRICHTER

NACHSICHT (LENIENCY)

Dieser Wert bestimmt ob der Spieler nach einem Foul die Gelbe Karte bekommt.

Würfle nach einem Foul, falls die gewürfelte Augenzahl gleich oder höher ist als der Nachsicht-Wert (Leniency), bekommt der Spieler die Gelbe Karte gezeigt!

Es gibt einige Situationen im Spiel, wo der Schiedsrichter auch eine Rote Karte zeigen kann, weitere Informationen hierzu gibt es auf der Seite "Foul!".

TEAMS ZUSAMMENSTELLEN

Eine Mannschaft besteht aus 16 Spielern: 1 Torhüter, 10 Feldspieler und 5 Auswechselspieler. Es folgt eine Anleitung für die Zusammenstellung der Teamkader für die beiden teilnehmenden Mannschaften.

TORWART

Zieht verdeckt jeweils einen Torhüter.

FELDSPIELER

Mischt die Feldspielerkarten und deckt 4 davon auf. Du nimmst eine Karte, danach wählt dein Gegenspieler eine Karte aus. Dann nimmst du von den verbleibenden beiden Karten erneut eine Karte und dein Gegenspieler erhält die übriggebliebene Karte. Wiederholt dies mit abwechselnden Startern bis jeder von euch 15 Feldspieler hat.

Jetzt ist es an der Zeit über die 11 Spieler in der Startelf, sowie über die Ersatzspieler zu entscheiden. Ordne jede Karte einer Rückennummer zu und lege sie an den entsprechenden Platz am Spielfeldrand.

SCHIEDSRICHTER

Wählt zufällig eine Schiedsrichterkarte aus und legt diese an den Spielfeldrand.



Deine Spielerkarten liegen so am Spielfeldrand, dass die Rückennummern zu sehen sind. Während einer Bewegungsphase schiebst du sie hoch, so dass die Rückennummer verdeckt wird, um zu markieren, dass sich dieser Spieler in der aktuellen Bewegungsphase bereits bewegt hat. Ziehe alle Spielerkarten nach der Bewegungsphase wieder nach unten.

SPIELERFÄHIGKEITEN NUTZEN

Wo positioniert man seine Spieler, um das Beste aus Ihren Fähigkeiten herauszuholen? Das ist dir überlassen! Diese Anleitung für einige Spieler aus deiner Spielerbox, kann dir dabei behilflich sein!



Mit guten Dribbling-Werten aber schlechtem Tackling ist Ruiz ganz klar ein Spieler für den Angriff. Schlechte Kopfball und Schießen-Werte könnten jedoch bedeuten, dass Ruiz eher für den Flügel geeignet ist. Mit der Schnelligkeit (Pace) von 6 kann Ruiz vor allem bei schnellen Kontern dem Gegner größere Probleme bereiten.

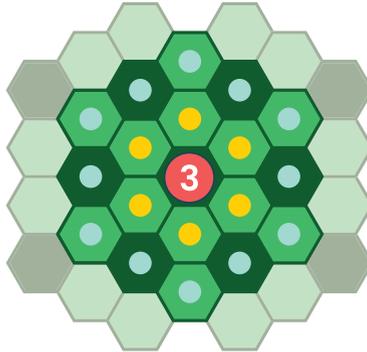
Delgado ist ein Allrounder. Er ist nirgends herausragend aber überall solide. Delgados gute Dribbling-Fähigkeit könnte bedeuten, dass du Delgado viel Ballbesitz geben kannst ohne Angst zu haben gleich beim nächsten Tackling den Ball zu verlieren. Die Allroundfähigkeit gepaart mit Tempo könnten für Delgado einen Platz im Mittelfeld bedeuten. Er kann aber auch verteidigen.



Wenn man nach Tackling und Kopfball-Attributen geht, ist Longo ein klassischer Verteidiger. Nicht viele Spieler kommen an Longo vorbei. Er ist jedoch nicht der Schnellste, was bedeuten könnte, dass man mit Longo in seiner Startelf auf eine tiefe Verteidigung setzen sollte.

EINFLUSSZONE

Jeder einzelne Spieler in Counter Attack kann den Bereich um ihn herum beeinflussen. Diesen Bereich nennen wir Einflusszone. In diesem Beispiel ist der Spieler mit der Nummer 3 ein Abwehrspieler.



3

DEIN SPIELER

- kein Spieler kann durch dein Feld ziehen oder die Bewegung auf deinem Feld beenden.
- ein Standard-Pass wird abgefangen, wenn er durch dieses Feld geht.
- wenn ein Torschuss durch dieses Feld geht, würfle, bei einer 5 oder 6 wird der Schuss abgefälscht.

DIE 6 UMLIEGENDEN FELDER

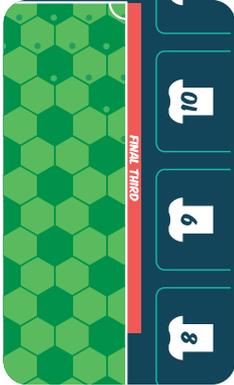
- Wenn ein Angreifer durch eines dieser Felder dribbelt, würfle eine 6, um ihm mit einem Tackling den Ball zu stehlen.
- wenn ein Pass durch eines dieser Felder geht, würfle, bei einer 6 wird dieser Pass von dir abgefangen.
- wenn der Gegner einen Kopfball in einem dieser Felder plant, kann dein Spieler am Kopfball-Duell teilnehmen
- wenn ein Torschuss durch eines dieser Felder geht, würfle, bei einer 6 wird der Schuss abgefälscht

2 FELDER ENTFERNT

- wenn ein Kopfballversuch des Gegners in einem dieser Felder erfolgt, kann dein Spieler am Kopfballduell teilnehmen, in diesem Fall müsstest du jedoch von deiner gewürfelten Augenzahl 1 Punkt abziehen

SPIELFELD

Das Spielfeld besteht aus hunderten von Feldern. Während des Spiels bewegt ihr eure Spieler (bei verschiedenen Aktionen) von Feld zu Feld.



DAS HINTERE DRITTEL (FINAL THIRD)

Wenn am Ende einer Bewegungsphase, eines gespielten Passes, eines Tacklings oder einer sonstigen Bewegung, der Ball im hinteren Drittel des Feldes landet, bekommen alle Spieler im gegnerischen hinteren Drittel eine freie Bewegung von jeweils 6 Feldern. Das angreifende Team bewegt sich zuerst.

ENTFERNUNGSMESSER

Der Entfernungsmesser (Distance Stick) zeigt wie weit du passen, Kopfball machen oder schießen kannst. Halte den Entfernungsmesser direkt über dem ballführenden Spieler. Die schwarze Linie auf dem Entfernungsmesser zeigt an, welche Felder der Ball durchläuft.

Der Entfernungsmesser wird auch benutzt um zu beurteilen ob ein beabsichtigter Pass abgefangen werden, bzw. ob ein Schuss abgewehrt werden kann. Weitere Informationen hierzu findest du in den Grundregeln.



Die rote 11 hat den Ball und will einen Standardpass zur roten 7 spielen. Der Entfernungsmesser zeigt an, dass dies möglich ist. Wir sehen auch, dass der Ball nicht durch das Feld eines weißen Spielers geht bzw. die Einflusszone eines weißen Spielers berührt. Der Pass kann also nicht abgefangen werden.

GRUNDREGELN

**FUSSBALL IST EIN EINFACHES
SPIEL UND DAS IST AUCH COUNTER
ATTACK.**

**LIES DIESEN ABSCHNITT UM
HERAUSZUFINDEN WIE MAN PÄSSE
SPIELT, DRIBBELT, AUFS TOR
SCHIESST UND DABEI TORE ERZIHLT!**

RATSLÄGE FÜR SPIELANFÄNGER

- **BEHALTE DIE SCHNELLÜBERSICHT IMMER IN DEINER NÄHE (QUICK PLAY GUIDE)**
- **BEHERRSCHE DIE BEWEGUNGSPHASE (SIEHE NÄCHSTE SEITE)**
- **BENUTZE DIE SANDUHREN ERST IN DER ZWEITEN SPIELHÄLFTE**
- **VERWENDE ZUERST NUR DIE GRUNDREGELN – SPIELE MIT DEN ERWEITERTEN REGELN ERST BEI DEINEM NÄCHSTEM MATCH**
- **SPIELE ERST EINMAL OHNE LANGE UND OHNE HOHE PÄSSE, JEDOCH MIT ALLEN ANDEREN REGELN!**

ANSTOSS!

Bevor das Spiel beginnt, stellt ihr eure Mannschaften jeweils in der eigenen Hälfte auf, jeder Spieler sollte dabei in einem eigenen Feld sein. Ihr könnt eure Spieler je nach Belieben aufstellen und die Formation wählen die euch am meisten zusagt. Einige Ideen für Formationen findet Ihr auf der Rückseite des Spielplans.

Wirf nun eine Münze, um zu bestimmen welche Mannschaft den Anstoß bekommt. Der Gewinner des Münzwurfs platziert einen seiner Spieler am Mittelpunkt und legt den Ball auf den Spieler. Das angreifende Team darf mehrere Spieler im Mittelkreis haben, das verteidigende Team keinen.

Bevor das angreifende Team nun das Spiel beginnt, können beide Manager ihre Aufstellung kurz (ca. 10 Sekunden) justieren. Sobald dies geschehen ist, beginnt das Spiel, indem das angreifende Team einen Standardpass zu einer beliebigen Position des Spielfelds spielt.

BEWEGUNGSPHASE

Die Bewegungsphase stellt einen Sekundenbruchteil auf dem Spielfeld dar. Der angreifende Manager kann nach jeder Aktion – außer nach einem hohen Pass (High Pass) – eine Bewegungsphase starten. Nach einer Bewegungsphase kann auch eine weitere Bewegungsphase folgen (wenn der angreifende Manager dies wünscht).

Der Schnelligkeit-Wert (Pace) eines Spielers bestimmt, wie weit er sich in einer Bewegungsphase bewegen kann. So kann sich ein Spieler mit einer Schnelligkeit von, beispielsweise, "6" sich bis zu 6 Felder während einer Bewegungsphase bewegen. **Spieler dürfen sich nicht durch andere – eigene oder gegnerische – Spieler bewegen.**

Eine Bewegungsphase besteht aus einer 4-5-2 Sequenz:

SCHRITT 1 Der angreifende Manager bewegt 4 Spieler

SCHRITT 2 Der verteidigende Manager bewegt 5 Spieler

SCHRITT 3 Der angreifende Manager bewegt 2 neue Spieler bis zu maximal je 2 Felder

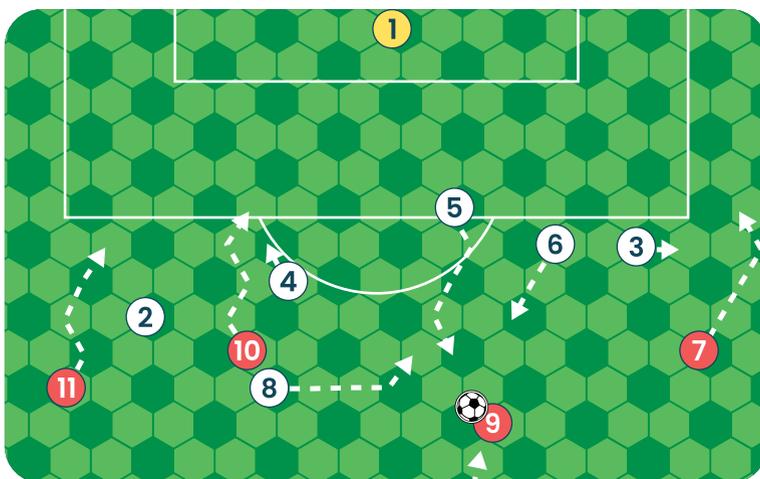
Wenn sich der ballführende Spieler während der Bewegungsphase bis auf 1 Feld einem gegnerischen Spieler nähert, kann der Verteidiger ihm den Ball abnehmen, wenn er eine 6 würfelt. Sollte dieser Versuch jedoch misslingen, darf sich der Angreifer in diesem Schritt der Bewegungsphase weiter ungehindert durch die Einflusszone des Verteidigers bewegen (Der Verteidiger hat in diesem Schritt der Bewegungsphase keinen weiteren Versuch den Ball zu stehlen).



SPIELST DU GEGEN EINEN GRÜBLER? DANN KANNST DU DAS SPIEL MIT DER SANDUHR BESCHLEUNIGEN. FALLS DEIN GEGNER SEINE SPIELER NICHT INNERHALB DER 60 SEKUNDEN BEWEGT HAT, IST DESSEN ZUG ZU ENDE.

MÖGLICHE AKTIONEN WÄHREND DER BEWEGUNGSPHASE

- Du darfst während der Bewegungsphase keinen Pass spielen – du musst bis zum Ende der Phase warten. Allerdings kannst du einen Spontanschuss machen, wenn dein Spieler in den Strafraum dribbelt.
- Wenn ein verteidigender Spieler sich auf ein Feld neben dem Ball bewegt, kann er ein Tackling (Tackle) versuchen. Pausiert die Sanduhr um das Tackling durchzuführen
- Wenn in der Bewegungsphase der verteidigende Spieler ein erfolgreiches Tackling durchgeführt hat, wechselt der Ballbesitz und die aktuelle Bewegungsphase ist sofort zu Ende.



Die rote 9 ist in Ballbesitz. Das rote Team bewegt sich zuerst. Spieler 11, 10 und 7 bewegen sich entsprechend ihres Tempo-Werts (Pace). Ein vierter Spieler (nicht im Bild) wurde auch bewegt.

Das weiße Team bewegt danach die Spieler 8, 4, 5, 6 und 3. Dadurch sind nun die beiden roten Spieler 10 und 7 im Abseits. Kein Spieler war nah genug um die rote 9 zu attackieren.

Nun bewegt der angreifende Spieler 2 weitere Spieler um maximal 2 Felder. Diese beiden Spieler sollten in dieser Bewegungsphase noch nicht bewegt worden sein.

PASSEN

Nutze den Entfernungsmesser, um die mögliche Passentfernung zu beurteilen. Die Markierungen auf dem Entfernungsmesser zeigen dir wie weit ein Pass gehen darf. Halte den Entfernungsmesser über dem ballführenden Spieler in die gewünschte Passrichtung.

Es gibt 3 Arten von Pässen in den Grundregeln:

STANDARDPASS

Ein Standardpass wird flach gespielt. Dieser Pass kann nicht durch einen Gegenspieler gehen (siehe Kapitel "Einflusszonen"). Wenn der Ball direkt an einem Gegenspieler vorbeiführt, fängt der Gegenspieler ihn ab, falls er eine 6 würfelt.

HOHER PASS / FLANKE

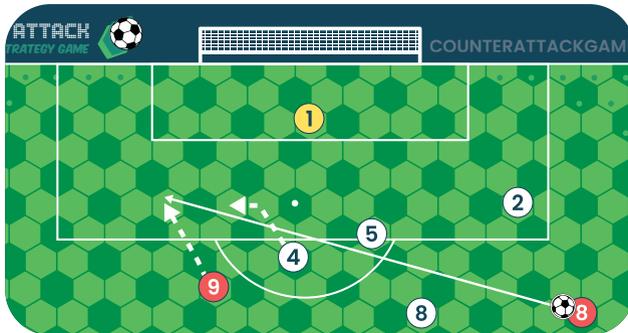
Benutze den Entfernungsmesser, um zu sehen, wohin du die Flanke spielen kannst. Lege den Ballmarker auf das gewählte Feld. Sollte ein Gegenspieler direkt neben dem passenden Spieler in Richtung der Flanke stehen, kann der hohe Pass nicht gespielt werden.

Nach einem hohen Pass können beide Teams jeweils 1 Spieler um bis zu 3 Felder bewegen, so dass diese in der Lage sind die Flanke per Kopf anzunehmen. Falls der Ball in den Strafraum gespielt wird, kann der Torhüter um ein Feld bewegt werden. Die Flanke muss so geschlagen werden, dass sie auf dem Kopf von einem deiner Spieler landet.

Würfle und addiere den "Hoher Pass"-Wert (High Pass) des flankenden Spielers hinzu. Ein kombinierter Wert von mindestens 8 ist notwendig um eine genaue Flanke zu schlagen.

- Falls der hohe Pass genau ist, können alle Spieler in Reichweite von 2 Feldern versuchen den Ball per Kopf zu erreichen
- Falls der hohe Pass ungenau ist, folge den Anweisungen im Abschnitt "Freier Ball"

Auf einen hohen Pass muss ein Kopfball folgen. (Siehe den Abschnitt "Kopfball")



Die rote 8 möchte den Ball für die rote 9 in den Strafraum flanken. Die rote 9 bewegt sich 3 Felder nachdem der hohe Pass gespielt wurde. Die weiße 4 kann die rote 9 nicht erreichen, kann aber mit einem Kopfball – unter einem Abzug von 1 Punkt – versuchen den Ball zu erobern. Die rote 8 würfelt und addiert seinen "Hoher Pass"-Wert (High Pass) dazu. Ein Wert von mindestens 8 bedeutet, dass diese Flanke genau ist. Die rote 9 und die weiße 4 kämpfen nun per Kopf um den Ball.

LANGER PASS

Ein langer Pass kann zu jedem Feld gespielt werden. Es wird kein Entfernungsmesser benötigt.

Es gilt jedoch folgendes zu beachten:

Es ist verboten:

- einen langen Pass von eigenem letzten Drittel (final third) ins gegnerische letzte Drittel zu spielen (und umgekehrt).
- einen langen Pass zu spielen, wenn ein Gegner in einem beliebigen direkt benachbarten Feld steht

Der Ball:

- darf nicht im Umkreis von 5 Feldern von den Spielern deiner eigenen Mannschaft landen.
- darf nicht in einem Feld direkt neben einem gegnerischen Spieler landen.

Auch einen langen Pass musst du auf Genauigkeit prüfen. Würfle und addiere den "Hoher Pass"-Wert (High Pass) des flankenden Spielers hinzu. Ein kombinierter Wert von mindestens 9 ist notwendig um einen genauen langen Pass zu schlagen. Wenn der lange Pass ungenau ist, folge den Anweisungen im Abschnitt "Freier Ball"

Nach einem langen Pass darf der verteidigende Manager seinen Torwart um die Feldanzahl bewegen, die seinem Schnelligkeitswert (Pace) entspricht. Das Spiel wird mit einer Bewegungsphase fortgesetzt. Das angreifende Team startet zuerst.

TORSCHUSS

Benutze den Entfernungsmesser um zu prüfen ob auf das Tor geschossen werden darf. Alle Torschüsse werden als genau angesehen, können aber vom Verteidiger geblockt werden (siehe Abschnitt "Freier Ball").



Ein Torschuss ist ein Duell zwischen dem Schützen und dem Torwart:

- Bei Schüssen außerhalb des Strafraums wird 1 Punkt abgezogen
- Bei Spontanschüssen wird 1 Punkt abgezogen
- Wenn der Schuss von außerhalb des Strafraums abgegeben wird, darf sich der Torhüter um 1 Feld bewegen, bevor er versucht den Schuss abzuwehren

DENKE DARAN:

- Der maximale Abzug auf den kombinierten Wert beträgt 2 Punkte
- Bei einem Gleichstand des kombinierten Werts folge der Anleitung aus dem Abschnitt "Freier Ball"
- Wenn der kombinierte Wert des Angreifers höher ist als der des Torhüters, hat er ein Tor erzielt

Sollte der kombinierte Wert des Torwarts höher sein, würfle erneut:

- **Wenn deine gewürfelte Augenzahl gleich oder größer ist als der Ballsicherheit (Handling)-Wert des Torwarts, wurde der Ball zur Ecke geklärt**
- **Sollte die Augenzahl kleiner sein, hat der Torwart den Ball gefangen**

Wenn der Ball gefangen wurde, wechselt der Ballbesitz zum Gegner.

Wie das Spiel nach einem vom Torwart gefangenen Ball fortgesetzt wird, siehst du im Abschnitt "Torwart".



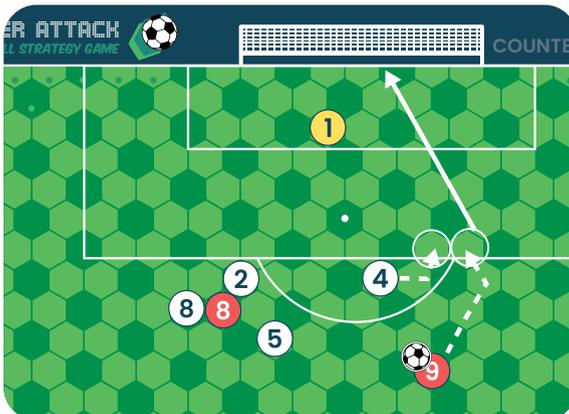
Der Torwart hat einen Schuss abgewehrt. Danach wird gewürfelt, um zu prüfen ob der Ball vom Torwart auch festgehalten wurde. Die Augenzahl von "1" ist kleiner als Walkers Handling-Attribut, also hat der Torwart den Ball gefangen!

SPONTANSCHUSS

Ein Spontanschuss opfert Genauigkeit für einen Überraschungseffekt. Der Spieler kann in folgenden Fällen einen Spontanschuss durchführen:

- Während einer Bewegungsphase dribbelt ein Spieler mit dem Ball in den Strafraum
- Direkt nach einem Pass, innerhalb oder außerhalb des Strafraums

Es gelten die gleichen Regeln wie für den Torschuss jedoch wird von dem Schießen-Wert (Shooting) des Spielers 1 Punkt abgezogen. Direkt vor dem Spontanschuss darf sich 1 gegnerischer Spieler bis zu 2 Felder bewegen, um sich in die Schussbahn zu stellen (siehe Abschnitt "Freier Ball"). Dieser Spieler darf auch der Torwart sein.



Die rote 9 rennt mit dem Ball in den Strafraum, der Spieler vermeidet dabei die Einflusszone des Verteidigers.

Im Strafraum angekommen darf die rote 9 nun einen Spontanschuss machen.

Bevor der Schuss ausgeführt wird, kann das weiße Team 1 Spieler um 2 Felder bewegen, um zu versuchen den Ball zu blocken.

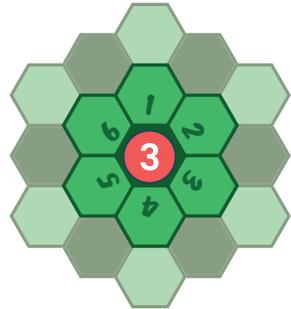
Der Torwart darf sich ebenso 1 Feld bewegen, da der Ball in den Strafraum gespielt wurde.

FREIER BALL

Die "Freier Ball"-Anweisungen bestimmen wo der Ball landet nach:

- erfolgreichem Abfälschen eines Schusses durch den Verteidiger
- einem ungenauen hohen oder langen Pass (auch bei Abschlag)
- Gleichstand bei einem Tackling, Kopfball, Schuss oder bei einer Standardsituation (Freistoß/Elfmeter)

Die Felder 1-6 auf dem Bild rechts, helfen dir festzulegen, in welche Richtung der Ball fliegt. Der Ball wird ausgehend vom Punkt des Geschehens abgefälscht. **(z.B. das Feld an dem der Ball landen sollte oder vom Verteidiger der das Tackling oder den Kopfball ausgeführt hat)**



Würfle, um die Richtung herauszufinden, in die der abgefälschte Ball fliegt. Würfelst du z.B. eine 3, wird der Ball in die Richtung der 3 fliegen

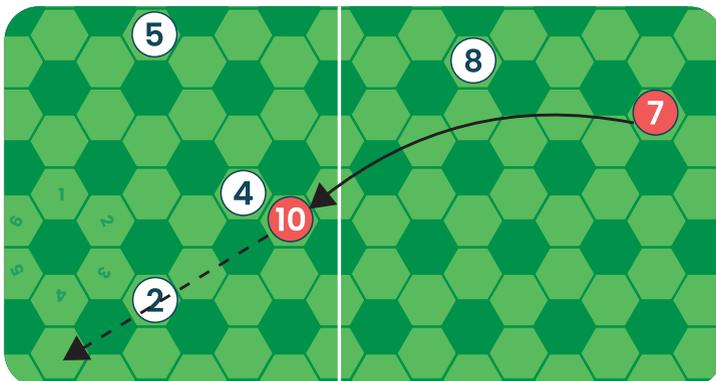
Um die Strecke herauszufinden, die der abgefälschte Ball zurücklegt, würfle nochmal. Die Augenzahl sagt dir, wie viele Felder der Ball fliegen wird, ausgehend von dem geplanten Zielfeld/Verteidiger/Torwart usw. (siehe Beispiele auf der nächsten Seite)

- Wenn der abgefälschte Ball auf seinem Weg einen Spieler trifft, ist dessen Team von nun an im Ballbesitz.
- Wenn der abgefälschte Ball keinen Spieler trifft, fahre mit einer Bewegungsphase fort. Solltet ihr gerade nicht in einer Bewegungsphase sein, beginnt das aktuell angreifende Team eine neue Bewegungsphase.

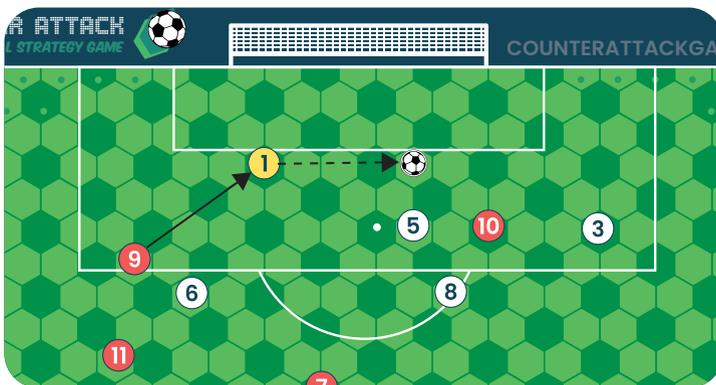
Auch Tore können durch Abfälschen entstehen! Wenn ein abgefälschter Ball innerhalb 1 Feldes am Torwart vorbeifliegt, muss der Torwart eine 5 oder 6 würfeln, um diesen Ball zu halten! Wenn der Ball weiter als 1 Feld an ihm vorbei fliegt, kann der Torwart den Ball nicht mehr halten.

SCHÜSSE ABFÄLSCHEN

Wenn ein Verteidiger in der Schussbahn steht, muss das verteidigende Team eine 5 oder eine 6 würfeln, um den Schuss zu blocken. Wenn die Entfernung eines Verteidigers zur Schussbahn 1 Feld beträgt, so muss dieser eine 6 würfeln, um den Schuss zu blocken.



Rote 7 versucht einen hohen Pass zur roten 10 (durchgezogene Linie) zu spielen. Der Pass ist ungenau. Um zu bestimmen wo der Ball landet, würfelst du zwei Mal (einmal für die Richtung und einmal für die Distanz). In diesem Beispiel wurde eine 5 für die Richtung und eine 5 für die Distanz gewürfelt. Da der Ball in diesem Fall einen gegnerischen Spieler trifft (gestrichelte Linie) wechselt der Ballbesitz. Die weiße 2 kontrolliert jetzt den Ball. Das Spiel wird mit einer Bewegungsphase, einem Pass oder einem Schuss (wenn die Entfernung zum Tor dies zulässt) fortgesetzt.



Rote 9 schießt aufs Tor. Torwarts kombinierter Halten-Wert ist gleich zum Angreifers kombinierten Schießen-Wert. Es wird eine 1 für die Richtung und 4 für Distanz gewürfelt. Der Ball wird entlang des Fünfmetertraums abgefälscht. Das rote Team hat die Bewegungsphase noch nicht beendet, die rote 10 könnte also den Ball erreichen und auf das leere Tor schießen.

Beide Teams können einen Spieler um bis zu 3 Felder bewegen, während der Ball in der Luft ist. Wenn ein Verteidiger sich in Reichweite eines Kopfballs befindet (d.h. maximal 2 Felder vom Ball entfernt), wird das Spiel mit einem Kopfballduell fortgesetzt. Wenn kein Verteidiger nah genug für einen Kopfball steht, dann wird das Spiel mit einem Kopfball der angreifenden Mannschaft oder einer Bewegungsphase fortgesetzt.

EINEN HOHEN PASS ABFANGEN

Wenn der Gegner den Ball in den Strafraum flankt, kann dein Torhüter versuchen diesen Ball abzufangen. Wenn der Ball 1 Feld neben dem Torhüter ankommt, versucht dein Torhüter im Duell mit dem Gegner den Ball zu fangen. (siehe Abschnitt "Kopfball").

Wenn der Ball 2 Felder von Torwart entfernt ankommt, wird von deinem kombinierten Ergebnis (Aerial Ability + Würfeln) 1 Punkt abgezogen. Falls der Angreifer das Duell gewinnt, hat er ein Tor erzielt! Wenn der Torhüter das Duell gewinnt, geht das Spiel so weiter als wenn der Torhüter einen Torschuss gefangen hätte (siehe Abschnitt "NACH EINEM GEFANGENEN BALL").

EINEN PASS ABFANGEN

Wenn der Passweg direkt durch deinen Torwart geht, wird der Pass durch den Keeper abgefangen. Wenn der Passweg 1 Feld vom Torwart entfernt ist, würfle eine 5 oder 6 um den Ball abzufangen

IN DIE FÜSSE DES ANGREIFERS WERFEN

Wenn ein Angreifer probiert am Torwart vorbeizudribbeln, kann der Torwart versuchen, sich in die Füße des Angreifers zu werfen, um seine Torchance zunichte zu machen. Du kannst 3 Felder in eine beliebige Richtung parallel zur Torlinie springen. Versuchst du es, müssen du und dein Gegner würfeln. Addiere deinen Halten-Wert (Saving) zu deiner gewürfelten Augenzahl hinzu und vergleiche das Ergebnis mit dem kombinierten Wert (Dribbling+Würfeln) des Angreifers. Ist deine Zahl höher als die des Angreifers, so war dein Versuch erfolgreich. Falls nicht, zieht der Gegner an dir vorbei. Du kannst dich auch während der Bewegungsphase in die Füße des Angreifers werfen, nämlich dann, wenn du auf einem benachbarten Feld zum ballführenden Spieler mit deinem Torhüter stehst.

Solltest du jedoch eine 1 würfeln, hast du ein Foul begangen.

KOPFBALL

Nach einem hohen Pass muss ein Kopfball erfolgen. Es gibt keine Beschränkung wieviele Spieler zum Kopfball hochspringen dürfen. Ob ein Spieler sich am Kopfball beteiligen kann, hängt von seiner Entfernung zum Feld ab, an dem der Ball landet.

- Spieler mit 1 Feld Entfernung können am Kopfball-Duell teilnehmen
- Spieler mit 2 Feldern Entfernung können ebenfalls teilnehmen, es wird aber jeweils 1 Punkt von Ihrem Kopfball-Wert (Heading) abgezogen

Nutze den Entfernungsmesser um zu sehen wie weit der Kopfball fliegen kann.

Der Torhüter kann mithilfe seiner Lufthoheit (Aerial Ability) versuchen einen hohen Ball abzufangen, wenn er nah genug ist. Falls der Torhüter dieses Duell verliert, hat der Angreifer jedoch ein Tor erzielt.

Bei allen Aktionen gilt: Im Falle eines Gleichstands beim kombinierten Wert, folge der Anleitung aus dem Abschnitt "Freier Ball"



KOPFBALL AUF DAS TOR

Ein Kopfball aufs Tor kann nicht von Verteidigern geblockt oder abgefangen werden. Wenn der Angreifer das Kopfball-Duell mit einem Verteidiger gewonnen hat, dann würfelt der Torhüter um den Ball zu halten. Der Angreifer würfelt nicht nochmal.

KOPFBALL-PASS

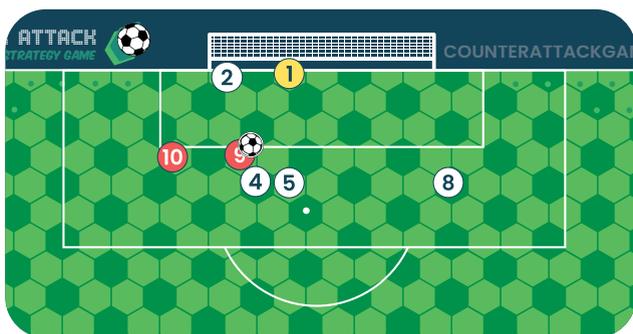
Ein Kopfball-Pass kann nicht abgefangen werden. Es darf nach einem Kopfball-Pass kein weiterer Kopfball-Pass folgen.

Sollte der Verteidiger das Kopfball-Duell gewinnen, muss der Ball per Kopf geklärt werden. Nutze den Entfernungsmesser, um zu sehen wie weit der Ball fliegt. Abfangen ist nicht möglich. Die Mannschaft, die das Kopfballduell gewonnen hat, ist nun die angreifende Mannschaft.

Nach einem Eckball kannst du den Ball nicht per Kopf zum Torwart zurückspielen.

NACH EINEM KOPFBALLDUELL

Die Spieler, die an dem Kopfball-Duell teilgenommen haben, dürfen an der folgenden Bewegungsphase nicht teilnehmen.



Die rote 9 wurde mit einem genauen hohen Pass angespielt. Die weiße 4 kann ein Kopfballduell versuchen. Die weiße 5 und die rote 10 können ebenfalls daran teilnehmen, ihnen wird allerdings 1 Punkt von ihrem kombinierten Wert abgezogen, da sie 2 Felder entfernt stehen.

Die weiße 2 ist zu weit entfernt und kann daher nicht eingreifen. Wenn der angreifende rote Spieler das Kopfball-Duell gewinnt, würfelt der Torhüter und addiert seinen Halten-Wert (saving) hinzu. Der Angreifer würfelt nicht nochmal. Wenn der kombinierte Wert des Angreifers (Kopfball+gewürfelte Augenzahl) höher ist als der kombinierte Wert des Torhüters (Halten+gewürfelte Augenzahl), hat der Angreifer ein Tor erzielt!

TACKLING & DRIBBLING

Tackling ist ein Duell zwischen dem Angreifer und Verteidiger. Ein Tackling kann ausgeführt werden, wenn sich während der Bewegungsphase ein Verteidiger auf ein benachbartes Feld von dem ballführenden Spieler bewegt.



- bei Gleichstand folge den Anweisungen im Abschnitt "Freier Ball"
- Falls der Verteidiger eine 1 würfelt, kann der Angreifer ein Foul geltend machen oder weiterspielen

Wenn der kombinierte Wert des Angreifers höher ist als der des Verteidigers, war das Tackling nicht erfolgreich. Der angreifende Spieler darf sich nun auf ein beliebiges Feld um den Verteidiger stellen. Während einer Bewegungsphase dürfen mehrere Verteidiger ein Tackling ausführen.

Wenn der kombinierte Wert des Verteidigers höher ist, war das Tackling erfolgreich und der Ballbesitz wechselt. Der Manager des Verteidigers kann die Position der beiden Spieler austauschen. Die Bewegungsphase ist nun beendet und das Spiel geht weiter.



Der Verteidiger muss kein Tackling machen. Du kannst den Verteidiger auch stehen lassen um eventuelle Pässe oder Torschüsse zu blocken. Wenn der ballführende Spieler anschließend versucht in die Einflusszone des Verteidigers zu laufen, kann der Verteidiger ihm den Ball stehlen, falls er eine 6 würfelt (Würfelergebnis 1 = Foul). Dieser Verteidiger hat während eines Bewegungsphasen-Schritts nur 1 Versuch den Ball zu stehlen.

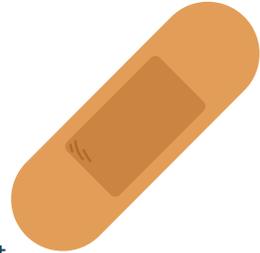
FOUL!

Wenn dein Gegner bei einem Tackling oder beim Versuch den Ball zu stehlen eine 1 würfelt, hat er ein Foul begangen. Du hast nun 2 Möglichkeiten: Freistoß/Elfmeter oder Weiterspielen.

Auch wenn du weiterspielst, musst du würfeln um zu sehen, ob dein Spieler verletzt wurde. Dein Gegner muss würfeln, um zu sehen, ob er trotz Weiterspielens verwahrt wird. Wenn du dich dafür entscheidest einen Freistoß bzw. einen Elfmeter zu schießen, sehe im Abschnitt "Standardsituationen" nach.

VERLETZUNGSÜBERPRÜFUNG

Der angreifende Manager würfelt. Wenn der Wert gleich oder höher ist als der Robustheits-Wert (Resilience) des Spielers hat sich der Spieler verletzt.



Der Tempo-Wert (Pace) eines verletzten Spielers wird bis zum Spielende um 2 Punkte verringert. Lege einen Verletzungsmarker auf die Spielerkarte. Du kannst immer auswechseln, wenn das Spiel unterbrochen ist.

VERWARNUNGSÜBERPRÜFUNG

Würfle. Wenn der Wert gleich oder höher ist als der Nachsicht-Wert (Leniency) des Schiedsrichters, bekommt der Spieler, der das Foul begangen hat, die Gelbe Karte! Ein Spieler, der die zweite Gelbe Karte erhält, bekommt nun die Rote Karte und muss das Spielfeld sofort verlassen. Wenn ein Spieler eine Rote Karte bekommt, muss das Spiel für einen Freistoß oder Elfmeter unterbrochen werden.

NOTBREMSE

Falls dein Gegner ein Foul begangen und dich damit einer klaren Torchance beraubt hat, bekommt er direkt die Rote Karte!

Eine klare Torchance ist, wenn kein anderer Verteidiger in der selben Bewegungsphase den Angreifer am Torschuss hindern kann.



Würfle! Falls die Augenzahlen gleich oder höher sind als der Nachsicht-Wert des Schiedsrichters, bekommt dein Spieler direkt die Rote Karte, ansonsten nur die Gelbe.

STANDARDSITUATIONEN

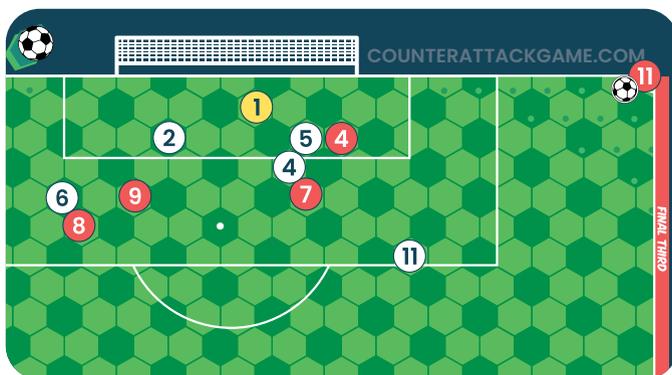
Wenn eine Standardsituation gepfiffen wurde, dürfen beide Teams ihren Torwart umstellen.

ECKBALL

Wähle einen Spieler der den Eckball ausführen soll und stelle ihn mit dem Ball auf den Viertelkreis in der entsprechenden Ecke des Spielfelds. Jeder Manager darf 6 Spieler umsetzen. Nimm dazu beliebige eigene Spieler und setze sie wohin du möchtest. Wechselt Euch mit jeweils 2 Spielern ab, das angreifende Team startet zuerst.

Das Spiel geht mit einem Pass weiter. Der angreifende Spieler kann einen hohen Pass oder einen flachen Pass spielen. Ein hoher Pass kann zu jedem Feld innerhalb des Strafraums gespielt werden (es gibt hierbei keine Entfernungseinschränkungen).

Eckbälle sind immer präzise. Nach einem hohen Pass muss ein Kopfball folgen. Wenn du einen flachen Pass spielst, kann der Ball nur auf die Entfernung eines Direktpasses (First-Time) fliegen.



Eckball für das rote Team. Das rote Team wählt einen Spieler aus, der die Ecke ausführt. Anschließend wählen beide Manager 6 Spieler zum Umstellen.

In diesem Beispiel sind alle roten Spieler gedeckt, außer die rote 9. Sollte ein hoher Pass zur roten 9 gemacht werden, wird bei nachfolgendem Kopfball-Duell 1 Punkt vom Wert der weißen 2 abgezogen.

Sollte der Ball zur roten 4 gespielt werden, kann sowohl die weiße 5 als auch die weiße 4 am Kopfball-Duell teilnehmen. Die weiße 4 müsste 1 Punkt abziehen, da sie 2 Felder entfernt steht.



WENN DU EINEN ECKBALL AUSFÜHRST, DENK AUCH AN DEINE VERTEIDIGUNG!

EINWURF

Ein Einwurf kann nach einem ungenauen hohen oder langen Pass oder einem abgefälschten bzw. freien Ball erfolgen. Das angreifende Team wählt einen Spieler auf dem Feld, der den Einwurf ausführen soll. Damit ist die Bewegungsphase beendet und das Spiel wird mit einem Einwurf fortgesetzt. Wenn der angreifende Manager dies wünscht, kann vor dem Einwurf eine Bewegungsphase durchgeführt werden. Der Einwurf kann maximal bis zur Endmarkierung eines Kopfballs (Header) auf dem Entfernungsmesser (Distance stick) erfolgen.

FREISTOSS ODER ELFMETER?

Wird ein Foul auf einem Feld begangen, das sich sowohl innerhalb als auch außerhalb des Strafraums befindet, zählt es als Strafraumlinie und es wird in diesem Fall ein Elfmeter gepfiffen.

ELFMETER

Wenn ein Foul innerhalb des Strafraums verübt wurde, kann der angreifende Spieler zwischen Weiterspielen und einem Elfmeter entscheiden. Bei einem Elfmeter können beide Manager alle ihre Spieler repositionieren. Im Strafraum dürfen jedoch nur noch der ausführende Spieler und der Torwart bleiben.

Ein Strafstoß ist ein Duell zwischen dem Angreifer und dem Torwart. Der Torwart erhält bei seinem Versuch den Ball zu halten einen Abzug von 2 Punkten auf seinen kombinierten Wert. Bei einem Gleichstand der kombinierten Werte folge den Regeln im Abschnitt "Freier Ball".



FREISTOSS

Stelle einen Spieler mit dem Ball auf das Feld wo das Foul begangen wurde. Alle gegnerischen Spieler, die innerhalb von 2 Feldern zum Ball stehen, werden um 2 Felder Richtung Tor und außerhalb der Einflusszone des Freistoßschützen verschoben.

Empfohlene Repositionierung der Spieler beim Freistoß:

- Angreifendes Team bewegt 2 Spieler.
- Verteidigendes Team bewegt 2 Spieler.
- Angreifendes Team bewegt 2 Spieler.
- Verteidigendes Team bewegt 2 Spieler.
- **Angreifendes Team bewegt 3 Spieler.**
- Verteidigendes Team bewegt 2 Spieler.

In der Summe stellt das verteidigende Team 6 Spieler und das angreifende Team 7 Spieler um. Ein Spieler kann auch mehrfach bewegt werden während der oberen Sequenz.

Das angreifende Team kann zwischen einem Pass und einem Torschuss entscheiden. Wenn der Angreifer einen Torschuss macht (prüfe erst mit dem Entfernungsmesser, ob ein Torschuss möglich ist), würfle und kombiniere den Schießen-Wert (Shooting) des Freistoßschützen mit deiner gewürfelten Augenzahl:

- Wenn der kombinierte Wert ≥ 9 ist, geht der Ball aufs Tor. Kein Spieler kann diesen Schuss blocken. Der Torhüter versucht den Ball zu halten (siehe Abschnitt "Torschuss")
- Bei einem Wert von < 9 , kann jeder Verteidiger in der Schussbahn versuchen diesen Ball zu blocken (siehe den Abschnitt "Freier Ball")

DENK DARAN... Auch wenn dein kombinierter Wert kleiner als 9 sein sollte, kannst du dennoch ein Tor erzielen! Vergiss nicht, dass ein Schuss von außerhalb des Strafraums einen Abzug von 1 Punkt hat.

ABSEITS

Du kannst bei Counter Attack auch im Abseits stehen! Wenn ein Angreifer nach einem Pass im Abseits steht, geht das Spiel mit einem Freistoß für die gegnerische Mannschaft weiter. Der Freistoß wird auf dem Feld des im Abseits stehenden Spielers ausgeführt.

AUSWECHSLUNG

Ein Manager kann bei einer Standardsituation auswechseln. Ein Spieler, der bereits ausgewechselt wurde, kann nicht mehr zurück ins Spiel kommen. Der eingewechselte Spieler bekommt die Rückennummer des rausgehenden Spielers.

SCHIEDSRICHTER ENTSCHEIDET

Falls ihr euch nicht einigen könnt, ob ein Pass abgefangen oder ein Foul begangen wurde, wendet euch an den Schiedsrichter, um eine Entscheidung zu treffen. Der Schiedsrichter dient bei allen Unklarheiten als Entscheider.

Wenn zwischen dir und deinem Gegner Uneinigkeit herrscht, schaut auf die Schiedsrichterkarte und lasst den angreifenden Manager würfeln.

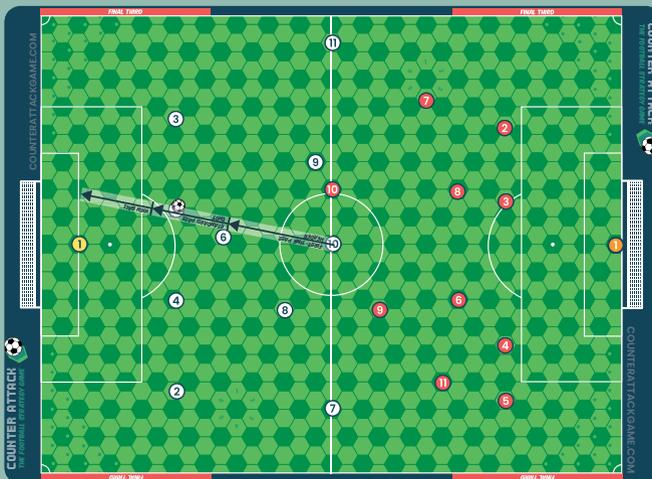
- Wenn der Würfel die gleiche oder eine höhere Augenzahl aufzeigt, als der Wert der Nachsicht (Leniency) des Schiedsrichters, wird die Regel zu Gunsten des Angreifers ausgelegt.
- Ist die Augenzahl niedriger als der Wert der Nachsicht (Leniency), so wird die Regel zu Gunsten des Verteidigers ausgelegt.



In diesem Beispiel konnten sich 2 Manager nicht einigen. Sie haben den Schiedsrichter entscheiden lassen und gewürfelt. Die Augenzahl 5 ist höher als der Wert der Nachsicht des Schiedsrichters, 4. Die Entscheidung des Schiedsrichters fällt zu Gunsten des Angreifers.

SCHRITT-FÜR-SCHRITT-ANLEITUNG

Diese Schritt-für-Schritt-Anleitung zeigt dir einige Feinheiten des Spiels und hilft dir Counter Attack besser zu verstehen.



(1) Die Teams sind aufgestellt. Das weiße Team hat Anstoß und startet mit einem Pass zur weißen 5. Der Standardpass wird zuvor mit dem Entfernungsmesser (Distance stick) überprüft.



(2) Das weiße Team startet eine Bewegungsphase und bewegt als erstes 4 Spieler nach ihrem Tempo (Pace)-Attribut. Danach bewegt das rote Team 5 Spieler nach ihrem Tempo (Pace)-Attribut und anschließend bewegt das weiße Team 2 weitere Spieler um bis zu jeweils 2 Felder. Die Bewegungsphase ist zu Ende, das weiße Team entscheidet über den nächsten Zug.



(3) Das weiße Team spielt einen Pass in den freien Raum. Da der Ball die Einflusszonen der Verteidiger meidet, kann der Pass nicht abgefangen werden..



(4) Das weiße Team startet eine weitere Bewegungsphase und die weiße 11 (Ruiz) holt sich den Ball. In der Bewegungsphase der roten Mannschaft, kommt die rote 7 (Willems) bis zu 1 Feld an Ruiz ran und versucht ein Tackling. Wenn ihr die erweiterten Regeln spielt, wird Willems Tackling als ein Einsteigen von hinten gewertet. Beide Spieler würfeln eine 3, also gewinnt Ruiz den Zweikampf (Dribbling + Würfeln vs Tackling + Würfeln). Ruiz kann zu jedem Feld um Willems herum ziehen und wählt ein Feld aus. Bewegungsphase wird fortgesetzt und die Roten können ein weiteres Tackling versuchen, wenn sie nah genug an Ruiz herankommen.

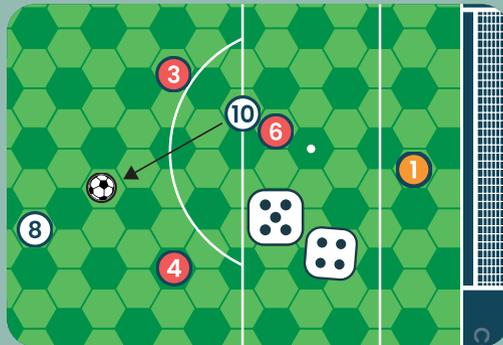


(5) Das weiße Team flankt den Ball in den Strafraum. Der hohe Pass wird mit dem Entfernungsmesser (Distance stick) überprüft. Vor dem Flanken bewegen beide Teams jeweils einen Spieler um bis zu 3 Felder. Ein hoher Pass muss auf den Kopf des Mitspielers erfolgen. Jetzt sollte die Genauigkeit der Flanke überprüft werden. Ruiz würfelt eine 5. "Hoher Pass" (High Pass)-Attribut + gewürfelte Augenzahl müssen für eine genaue Flanke $>=8$ sein, also ist dieser hohe Pass genau. Jetzt kämpfen die Spieler um den Kopfball.



(6) Die weiße 10 (Walton) und rote 6 (Attah) fighten um den Ball. Rote 3 könnte ebenso mitkämpfen, entscheidet sich aber dagegen. Das Duell endet in einem Unentschieden, da beide Spieler einen kombinierten Wert von 6 haben.

(7) Das verteidigende Team würfelt um zu ermitteln wo der Ball landet ("Freier Ball"-Regeln). Es wurde eine 5 für die Richtung und eine 4 für die Distanz gewürfelt. Die Spieler prüfen mit dem "Freier Ball-Bild" wo der Ball landet. Der Ball trifft keinen Spieler, also muss das angreifende Team eine Bewegungsphase starten. Weiße 10 und Rote 6 dürfen an dieser Bewegungsphase nicht teilnehmen, da sie gerade am Kopfballduell beteiligt waren.



(8) Die weiße 8 nimmt den Ball auf und rennt auf das Tor zu. Die weiße 8 rennt durch die Einflusszone von der roten 4, also würfelt die rote 4 um zu prüfen ob der Ball geklaut werden kann. Eine "6" würde in diesem Fall einen Ballverlust für das weiße Team bedeuten und eine "1" ein Foul des roten Teams. Es wurde eine 4 gewürfelt, nichts passiert also. Das weiße Team hat 4 Spieler bewegt, jetzt setzt das rote Team die Bewegungsphase fort.



(9) Die rote 4 (Werdekker) läuft vor die weiße 8 (Delgado) und versucht ein Tackling. Das Tackling geht ins Leere (9 vs 10). Delgado überläuft Werdekker und bewegt sich auf ein freies Feld. Kein anderer Spieler des roten Teams kann Delgado in dieser Bewegungsphase nahe kommen. Das wird gefährlich für das rote Team!

(10) Delgado zielt und schießt! Torwart Nkosi hat den gleichen kombinierten Wert – das bedeutet erneutes Prüfen wo der abgewehrte Ball landet. (nach "Freier Ball"-Regeln)

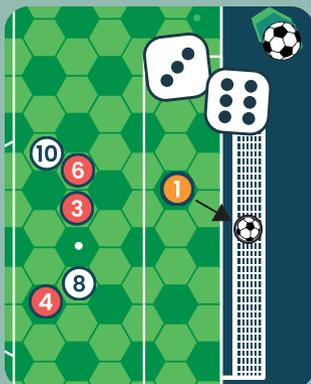


(11) Das verteidigende Team würfelt um zu ermitteln wo der Ball landet ("Freier Ball"-Regeln). Es wurde eine "3" für die Richtung und eine "6" für die Distanz gewürfelt. Was für ein Pech! Der Ball landet nach einem Abwehrversuch des Torwarts im eigenen Tor!

1-0 für das weiße Team!

(Übrigens, eine gewürfelte Distanz von "2" (bei einer Richtung von 3) ist kein Tor, da der Ball in vollem Umfang hinter der Torlinie landen muss)

Das Spiel startet mit einem Anstoß für das rote Team. Können Sie den Ausgleich schießen?



ERWEITERTE REGELN

**DU HAST DIE GRUNDREGELN
GEMEISTERT... NUN IST ES ZEIT
FÜR DEN NÄCHSTEN SCHRITT!**

**DIESE ERWEITERTE REGELN WURDEN
ENTWICKELT UM NOCH MEHR TIEFE
IN COUNTER ATTACK ZU BRINGEN.
PROBIERE SIE AUS!**

ECKBALL

2 Ergänzungen zu den bisherigen Eckball-Regeln:

- Teste bei Eckball auf Genauigkeit. Benutze dabei die Regeln für den Genauigkeits-Test beim hohen Pass.
- Kurz bevor der Eckball ausgeführt wird und auch bevor der Angreifer sagt wohin der Ball geht, dürfen beide Teams einen Spieler um bis zu 3 Felder verschieben. Der angreifende Manager startet zuerst.

DIREKTPASS

Ein Direktpass (First-time Pass) kann nur nach einem Standard-Pass erfolgen. Direktpässe sind kurz. Sie können genutzt werden, um eine enge Verteidigung auszuhebeln. Beachte jedoch, dass die Verteidiger eine Bewegung machen können, um den Pass abzufangen. Entscheide wohin der Ball fliegt, danach, während der Ball fliegt, bewegt jedes Team 1 Spieler um 1 Feld. Angreifender Spieler beginnt.

- Wenn ein Verteidiger sich in die Passbahn des Balles bewegt, kann er den Ball abfangen, indem er eine 5 oder 6 würfelt
- Kommt der Verteidiger bis auf ein Feld an den Ball ran, so muss er eine 6 würfeln, um diesen abzufangen.

Der Passempfänger muss sich vom Passgeber unterscheiden.

LANGER PASS

In den Grundregeln dürfen lange Pässe nicht von einem hinteren Drittel ins andere geschlagen werden. In den erweiterten Regeln ist das ab einem kombinierten Genauigkeitswert von ≥ 10 erlaubt.

SCHWIERIGE SCHUSSWINKEL

Bestimmte Positionen auf dem Spielfeld sind wegen des Winkels schwierig für erfolgreiche Torschüsse. Bei einem Torschuss von Feldern, die mit einem Punkt markiert sind, wird 1 Punkt vom kombinierten Wert abgezogen.

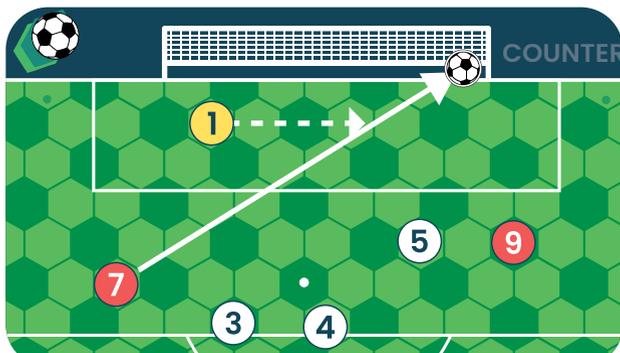
UNGENAUER TORSCHUSS

Wenn bei einem Torschuss oder Kopfball eine 1 gewürfelt wird, zählt es als "daneben". Allerdings kann der Ball bei einem Schuss noch von einem Gegner, der in der Schusslinie steht, abgefälscht werden. Gibt es kein Abfälschen, dann geht das Spiel mit einem Abstoß des Torhüters weiter. Beide Mannschaften bewegen ihre Spieler so, als wenn der Torhüter den Ball gefangen hätte. Ein verunglückter Kopfball kann nicht abgefälscht werden. Das Spiel wird dann mit einem Abstoß fortgesetzt.



GLANZPARADEN DES TORWARTS BEI SCHWER ZU ERREICHENDEN BÄLLEN

In den Grundregeln kann der Torhüter 3 Felder an der Torlinie entlang springen. Dies gilt auch in den erweiterten Regeln aber es gibt eine Einschränkung: versucht der Torwart das am weitesten entfernte Feld (also 3 Felder entfernt) zu erreichen, wird von seinem kombinierten Wert 1 Punkt abgezogen.



Die rote 7 schießt in die rechte Torecke. Der Torwart kann den Ball erreichen, ist aber 3 Felder von der Schussbahn entfernt, also wird vom kombinierten Wert des Torhüters 1 Punkt abgezogen.

TORWARTS ABZUG BEI EINEM SPONTANSCHUSS

Falls der Angreifer einen Spontanschuss macht, kannst du laut den Grundregeln, einen Spieler (auch den Torwart) um bis zu 2 Felder bewegen. In erweiterten Regeln gilt: falls du den Torwart um bis zu 2 Felder bei einem Spontanschuss bewegen willst, dann bekommt dein Halten (Saving)-Attribut 1 Punkt Abzug. (und 1 zusätzlichen Punkt Abzug, wenn der Torwart 3 Felder von der Schussbahn entfernt ist)

BLUTGRÄTSCHEN

Manchmal möchtest du deinen Gegner einfach durch ein hartes Foul stoppen. Wenn du das machen willst, sage 'BLUTGRÄTSCHEN', bevor du würfelst. In dieser Situation würfelt nur der Verteidiger.

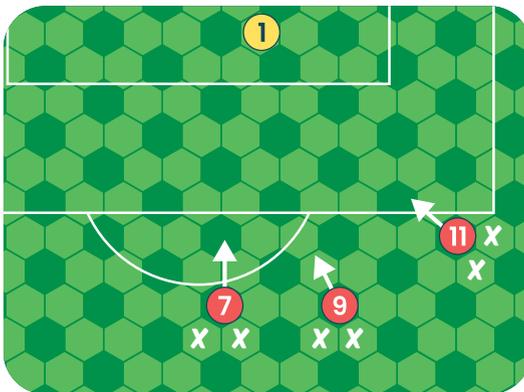
- **Wenn du eine 1 oder eine 2 würfelst**, misslingt dir die Blutgrätsche und der Angreifer weicht aus. Das Spiel geht weiter, aber dein Verteidiger bekommt die Gelbe Karte für den Versuch eines rücksichtslosen Fouls.
- **Wenn du eine 3 oder höher würfelst**, war das harte Foul erfolgreich. Das Spiel stoppt für einen Freistoß oder Elfmeter. Führe dabei den Nachsicht-Test (Leniency) des Schiedsrichters durch. Bei einem bestandenen Test wird "nur" die gelbe Karte gezeigt, ansonsten gibt es glatt Rot.

TACKLING VON HINTEN

Wenn ein Verteidiger ein Tackling von hinten versucht, ist die gewürfelte Augenzahl "1" oder "2" ein Foul. Gehe dabei davon aus, dass der Angreifer zum Tor schaut. Es sind 2 Felder die als „dahinter“ bezeichnet werden (siehe Beispielbild unten).

Ein Angriff von hinten ist sehr gefährlich, da dein Spieler direkt die rote Karte bekommen kann. Wenn dabei ein Foul begangen wurde, führe einen Nachsicht-Test mit dem Schiedsrichter durch.

- Wenn du den Test bestehst, bekommst du "nur" eine Gelbe Karte
- Wenn nicht, bekommst du eine Rote Karte



Die weißen Kreuze bei den roten Spielern zeigen an, welche Felder jeweils als „dahinter“ gelten.

Die weißen Pfeile zeigen die Blickrichtung der Spieler an.

KOPFBALL ZURÜCK ZUM EIGENEN TORWART

Kopfball zurück zum eigenen Torwart könnte riskant sein... Wenn du dich dafür entscheidest, würfle. Wenn du eine 1 würfelst, fliegt der Ball am verdutzten Keeper ins Netz vorbei und du hast ein Eigentor erzielt!

HOHEN PASS KONTROLLIEREN

In den "Erweiterten Regeln" muss nach einem hohen Pass kein Kopfball erfolgen. Du kannst den Ball auch kontrollieren aber nur wenn kein Verteidiger in der Nähe ist, der dich zum Kopfball herausfordern kann. Um den Ball zu kontrollieren brauchst du Erfahrung: Du brauchst einen kombinierten Wert (Dribbling + Würfeln) von mindestens 9.

- **Wenn du Erfolg hast**, setze das Spiel wie nach einem gewonnenen Tackling fort
- **Wenn du kein Erfolg hast**, folge der "Freier Ball"-Anleitung

VERTEIDIGER "TUNNELN"

Wenn du im Ballbesitz bist und einen Verteidiger umspielen willst, kannst du versuchen den Verteidiger zu tunneln.

Das ist ein schwer auszuführender Trick, er kann sich jedoch bei einem Angriff als sehr hilfreich erweisen.

Die Anleitung für das "Tunneln":

- Nähere dich dem Verteidiger während einer Bewegungsphase
- Vergewissere dich, dass du genug Tempo (Pace) hast, um den Verteidiger zu überlaufen
- Du und der Verteidiger machen den üblichen "Tackling"-Test
- Das Tackling-Attribut des Verteidigers wird bei diesem Zweikampf um 1 erhöht

Wenn das "Tunneln" erfolgreich ist:

- Angreifer stellt sich auf ein Feld hinter dem Verteidiger und darf sein verbleibendes Tempo (Pace) "aufbrauchen".
- Der Verteidiger ist geschockt und darf sich während der aktuellen Bewegungsphase nicht bewegen.

Wenn das "Tunneln" nicht erfolgreich ist:

- Der Verteidiger gewinnt das Tackling und das Spiel wird in gewohnter Weise fortgesetzt.

Bei Gleichstand folge den Anweisungen im Abschnitt "Freier Ball".



Deine rote 11 (mit Tempo (Pace)-Attribut von "5") dribbelt Richtung Tor, die weiße 8 steht jedoch deinem Spieler im Weg. Du entscheidest dich für das "Tunneln". Das Duell war ein Erfolg! Dein Spieler setzt seinen Weg zum Tor fort, die weiße 8 darf sich in der Bewegungsphase des verteidigenden Teams nicht mehr bewegen.

VERLÄNGERUNG

**WENN DU EIN
COUNTER ATTACK TURNIER
VERANSTALTEN MÖCHTEST,
GIBT DIR DIESER ABSCHNITT
EINIGE TIPPS.**

**COUNTER ATTACK KANN AUCH
ALS SCHNELLRUNDE GESPIELT
WERDEN. LIES WEITER UM
RAUSZUFINDEN WIE**

EINE LIGA ORGANISIEREN

Du glaubst du bist der Meister der Taktiken? Warum nicht mit anderen Counter Attack Fans eine Liga gründen oder ein Turnier starten? Hier ein paar Ideen um damit zu beginnen.

MANNSCHAFTEN

Lass jeden Manager eine Mannschaft mit 16 Spielern wählen. Bleibt für jedes Spiel bei dieser Auswahl. Falls ihr mehr Spieler benötigt, geht auf counterattackgame.com für Erweiterungspacks und Downloads.

VERLETZUNGEN UND SPERREN

Würfle am Ende eines Spiels (oder vor dem nächsten Spiel) für jeden verletzten Spieler. Ein Wurf von 1 – 4 bedeutet, dass der Spieler so viele Spiele nicht dabei sein kann. Eine 5 oder 6 bedeutet, dass der Spieler für das nächste Spiel wieder fit ist!

Auch werden gelbe oder rote Karten ein Nachspiel haben. Ein Spieler der 3 gelbe Karten hat muss beim nächsten Spiel aussetzen. Ein Spieler der 1 rote Karte bekommen hat, muss das nächste Spiel aussetzen.

TRANSFERMARKT

Mache ungenutzte Spieler für andere Manager auf dem Transfermarkt verfügbar. Bestimme Beträge für diese Spieler und ermögliche Managern basierend auf Ligapunkten eine Währung zu „kaufen“.

LIGA / TURNIER KONZEPT

Entscheide dich für ein realistisches Konzept für deine Liga bzw. Turnier. Soll jedes Team 2 mal – Heimspiel und Auswärtsspiel – gegen jedes andere spielen? Wird die Liga über 6 Monate oder in einem 48 Stunden Marathon gespielt?

HEIM- UND AUSWÄRTSSPIELE

Simuliere „Heimvorteil“ indem die Eigenschaften der gastgebenden Mannschaft verbessert werden können. Gib dem Manager der gastgebenden Mannschaft 6 Bonuspunkte mit denen er seine Spielereigenschaften erhöhen kann. Kein Wert eines Spielers darf jedoch über 6 betragen!

SCHNELLSPIELRUNDEN

Wir haben eine paar Kurzscenarios für Counter Attack entwickelt. Probiere sie aus, experimentiere mit eigenen Regeln und vergiss nicht uns von deinen Favoriten auf counterattackgame.com zu berichten!

UNTERZAHL 30 MINUTEN

Dein Gegner führt 2:0, es sind noch 30 Minuten zu spielen. Aber es wurden soeben 2 seiner Spieler vom Platz geschickt. Entferne 2 zufällige Spieler aus dem Team deines Gegners. Wird dein Gegner es schaffen den Sieg zu halten oder kannst du das Spiel drehen bevor die Zeit abläuft? Starte mit einem Abstoß des Teams mit 11 Spielern. Beide Spieler dürfen ihre Spielfiguren beliebig positionieren.

DAS FEHLENDE TOR 45 MINUTEN

Es ist Halbzeit im Rückspiel eines großen europäischen Spiels und du liegst 1:0 in diesem Auswärtsspiel hinten, das Hinspiel war torlos, insgesamt steht es nun also 1:0 für deinen Gegner. Du hast noch 45 Minuten Zeit um zu gewinnen. Wenn du ein Tor machst steht es 1:1, aber weil du Auswärts spielst, gewinnst du nach der Auswärtstorregel. (bei einem Unentschieden zählen die Auswärtstore doppelt). Wird dein Gegner sich einmauern und hoffen das Ergebnis über die Zeit zu bringen oder wird er versuchen ein zweites Tor zu erzielen? Wirst du alles versuchen um das Tor zu machen?

VERTEIDIGUNG VS ANGRIFF 30 MINUTEN

In dieser typischen Trainingsübung hat das angreifende Team 7 Spieler und das verteidigende Team 5 (plus 1 Torhüter). Wählt eure Spieler und startet mit dem Ballbesitz des Angreifers.

Das angreifende Team versucht so viele Tore wie möglich in 30 Minuten zu erzielen, während das verteidigende Team nur den Ball über die Mittellinie klären muss. Beginne mit einem Abstoß in Richtung des angreifenden Teams.

OBEN GEGEN UNTEN 2 STUNDEN

Wählt ein super Team für einen Spieler und ein schlechtes Team für den anderen. Spielt 60 Minuten durch. Dann tauscht ihr die Teams und spielt erneut 60 Minuten. Macht daraus ein Hin- und Rückspiel, auch mit der Auswärtstorregel (das Heimteam ist jeweils das starke Team).

EIN WORT VOM ERFINDER

Es gibt im Leben nur wenige Dinge, die besser sind als etwas zu erfinden und zu sehen wie die Leute dadurch begeistert werden. Es macht mir sehr viel Spaß mit den Fans des Spiels zu sprechen und auch zu hören, wie etliche Spieler Spaß am Counter Attack haben. Danke an jeden, der Counter Attack spielt, an jeden, der das in sozialen Medien teilt und an jeden, der mir von seiner tollen Zeit beim Spielen von Counter Attack erzählt.

Mein Dank geht ebenso an diejenigen aus der Counter Attack Community, die neue Teams und "custom card generators" erstellt haben, die über die Regeln diskutiert und mir geholfen haben diese zu optimieren, die mich beim Editieren und bei allen weiteren großartigen Sachen rund um Counter Attack unterstützt haben!

Beste Grüße,
Colin Webster



ES GIBT EINE VIELZAHL VON WEITEREN TEAMS UND SPIELERN IM COUNTER ATTACK UNIVERSUM! ENTDECKE SIE ALLE AUF COUNTERATTACKGAME.COM



