

HAT TRICK

CARD-DRIVEN
FOOTBALL SIM



HAT-TRICK: BASISSPIEL / HAT-TRICK: THE BASE GAME

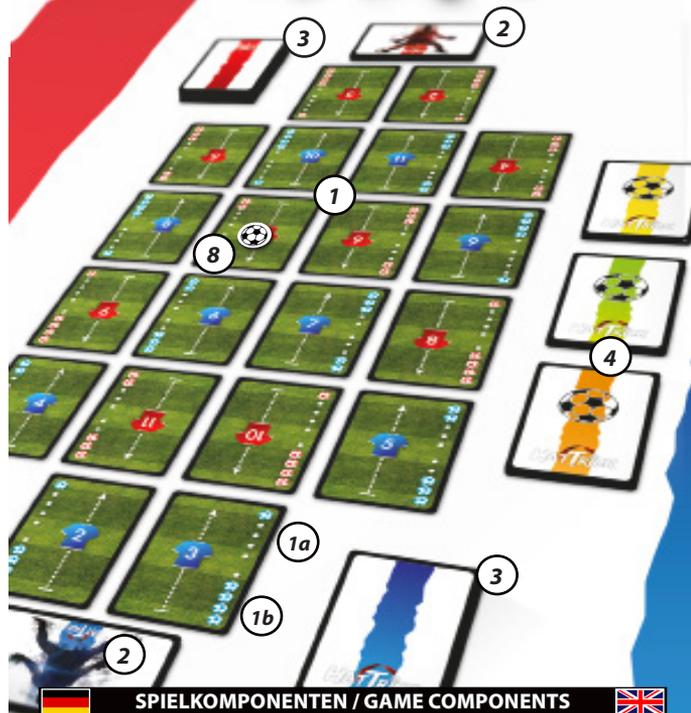
- **SPIELKOMPONENTEN / GAME COMPONENTS**
- **SPIELAUFBAU / GAME SETUP**
- **SPIELZIEL / GAME OBJECTIVE**
- **SPIELRUNDE / GAME ROUND**
 - 1: **KARTE AUSSPIELEN / PLAY A CARD**
 - 2: **SPIELERBEWEGUNG / MOVE**
 - 3: **SPIELZUG / ACTION**
 - **KURZER PASS / SHORT PASS**
 - **LANGER PASS / LONG BALL**
 - **DRIBBELN / DRIBBLE**
- **TORCHANCE / SCORING OPPORTUNITY**
 - 1: **KARTE AUSSPIELEN / PLAY A CARD**
 - 2: **SPIELERBEWEGUNG / MOVE**
 - 3: **SPIELZUG / ACTION**
- **TORSCHUSS / SHOOTING**
- **ABSCHLAG / GOALKEEPER'S KICK**
- **FREISTÖSSE + ELFMETER / FREE KICKS + PENALTIES**

HAT-TRICK: 'SPIELER' ERWEITERUNG

- **SPIELMATERIAL**
- **SPIELAUFBAU**
- **SPIELERKARTEN**
- **NEUE REGELN**
- **STILKARTEN**
- **SPIELEREIGNISSE**
- **FAQ - SPIELERKARTEN**

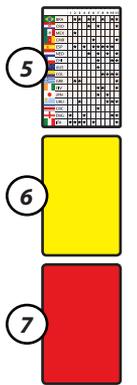


HAT TRICK



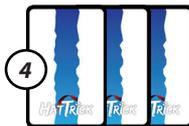
SPIELKOMPONENTEN / GAME COMPONENTS

- ① 20 SPIELERKARTEN / 20 PLAYER CARDS
 - Ⓐ OFFENSIVE FÄHIGKEITEN / ATTACKING SKILL
 - Ⓑ DEFENSIVE FÄHIGKEITEN / DEFENDING SKILL
- ② 12 TORHÜTERKARTEN / 12 GOALKEEPER CARDS
- ③ 64 AKTIONSKARTEN / 64 ACTION CARDS
- ④ 9 TORSCHUSSKARTEN / 9 SHOOTING CARDS
- ⑤ 2 MANNSCHAFTSKARTEN / 2 TEAM CARDS
- ⑥ 2 GELBE KARTEN / 2 YELLOW CARDS
- ⑦ 1 ROTE KARTE / 1 RED CARD
- ⑧ 1 SPIELSTEIN-BALL / 1 BALL TOKEN



SPIELAUFBAU

- Beide Trainer stellen ihre Spielerkarten, wie auf dem Bild zu sehen, auf.
- Ermittelt nun den Startspieler (z. B. durch Münzwurf) und legt den Ball-Spielstein auf seinen Spieler mit der Nummer 6.
- Beide Trainer mischen ihre Aktionskarten und legen diese als Nachziehstapel griffbereit.
- Die Trainer nehmen verdeckt jeweils 3 ihrer oberen Aktionskarten auf die Hand.
- 3 Toptorhüter, Torschusskarten, sowie gelbe und rote Karten können zunächst beiseitegelegt werden.
- Nun ist alles bereit für den Anpfiff - siehe SCHRITT 1 (KARTE AUSSPIELEN).



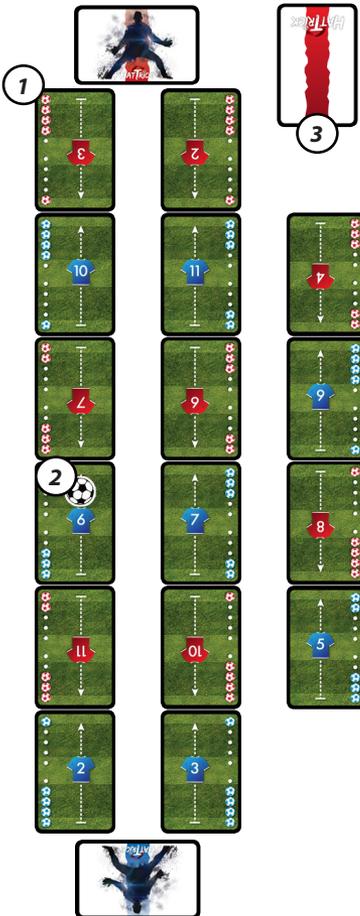
4

Jede Spielerkarte zeigt auf einer Seite einen Stammspieler und auf der anderen einen Topspieler (mit höheren Attributen). Wir spielen erstmals nur mit den Stammspielern. Dieses Heft bietet auf der letzten Seite einen Leitfaden, welche Spielerkarten umzudrehen sind, um 32 exemplarische Nationalmannschaften aufzustellen.



SPIELZIEL

- Das Ziel des Spiels ist es, innerhalb der Spieldauer von zwei Spielhälfen, mehr Tore als der Gegenspieler zu erzielen. Unentschieden sind üblich.
- Eine Halbzeit geht zu Ende, wenn beiden Trainern die Nachziehstapel ausgehen Aktionskarten wandern nach dem Ausspielen auf die Ablagestapel. Der erste Trainer, dem die Karten ausgehen, mischt seinen Ablagestapel zu einem neuen vorläufigen Nachziehstapel, um das Spiel fortzuführen, bis auch dem Gegenspieler der Nachziehstapel ausgeht.
- Eine Halbzeit geht nicht zu Ende, solange sich der Ball in den letzten 2 Feldreihen befindet (beide Trainer spielen solange, gegebenenfalls, mit vorläufigen Nachziehstapeln).
- Vor Beginn der zweiten Halbzeit wird das Spiel wie zu Spielbeginn aufgebaut (diesmal hat der andere Trainer Anstoß).



3

GAME SETUP

- Setup the player cards as seen in the picture.
- Determine the starting team (i.e. by flipping a coin) and place the ball token on their player no. 6.
- Both managers shuffle their action cards and place them (face-down) within their reach.
- Both managers draw 3 actions cards from their decks.
- Star goalkeepers, as well as shooting, yellow, red and team cards can be placed aside for now.
- You are ready to start the match. Go to STEP 1 - PLAY A CARD.



4

Each player card has a first-team regular on one side and a star performer (with better stats) on the other. For now, we will be using only first-team regulars, but on the last page of this booklet you can find guidelines showing which players to flip to their star side to construct 32 exemplary national teams.

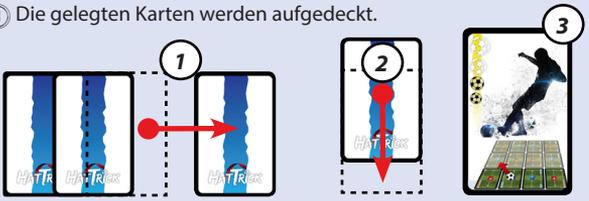


GAME OBJECTIVE

- The manager who will score more goals over the period of 2 halves wins. Draws are permitted.
- A half finishes when both managers run out of action cards in their decks (used cards go to the discard pile). First manager to finish his deck must make a temporary one (using the discard pile) to continue the game until his opponent runs out of cards too (thus finishing the half).
- A half cannot finish when the ball is in the final two lines of the pitch. Both players must then use their temporary decks (see above) until the ball is cleared.
- To start the 2nd half setup the game once more, only this time give the ball to the team (player no. 6) that has not started the 1st half.

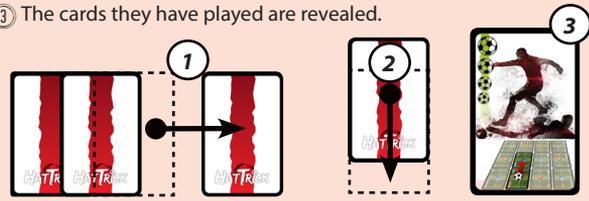
SCHRITT 1 - KARTE AUSSPIELEN

- Beide Trainer spielen je eine Aktionskarte von ihrer Hand verdeckt aus (je mehr Fußbälle auf der Karte, desto stärker ist sie).
- Die Trainer ziehen jeweils eine neue Aktionskarte von ihren Nachziehstapeln, so dass beide stets je drei Handkarten haben.
- Die gelegten Karten werden aufgedeckt.



STEP 1 - PLAY A CARD

- Both managers play an action card (face-down) from the hand. The more footballs on the card, the stronger it is.
- Both managers draw a new card from their deck so as to have 3 cards in the hand.
- The cards they have played are revealed.

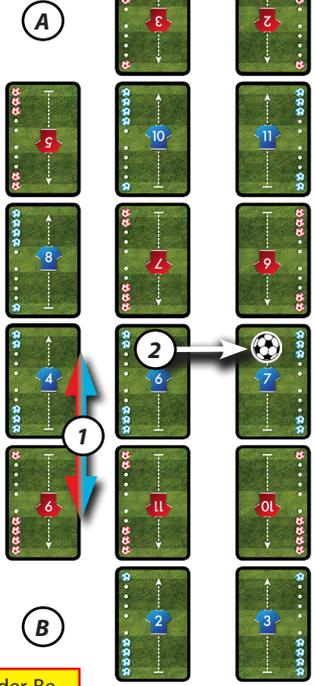


SCHRITT 2 - SPIELERBEWEGUNG

- Als Erstes bewegt die angreifende Mannschaft (im Ballbesitz) einen ihrer Spieler (**nicht den ballführenden Spieler**). Ein Spieler wird bewegt, indem er um ein Feld vorwärts oder rückwärts (niemals seitwärts!) gezogen wird. Dadurch wird er die Plätze mit einem Nachbarn tauschen oder eins der 4 freien Fächer (A, B, C, D) betreten.

Ein Trainer darf nur eine der Spielerkarten bewegen, die Fußbälle auf der gleichen Seite zeigen wie seine Aktionskarte. Im Beispielfall, kann nur der linke Spieler (4) bewegt werden, weil die Fußbälle auf der Aktionskarte auch auf der linken Seite sind.

- Nun MUSS der ballführende Spieler den Ball zum nächsten Mitspieler in **derselben Spielerreihe** abspielen.
- Befindet sich zwei Mitspieler in gleicher Distanz, so entscheidet der Trainer, welcher dieser beiden den Ball bekommt.
- Befindet sich kein Mitspieler in derselben Spielerreihe, bleibt der Ball beim Ballführer.
- Als Letztes bewegt die verteidigende Mannschaft einen Spieler nach gleichem Prinzip (siehe oben).



Die verteidigenden Spieler **dürfen** während der Bewegung **nie die Position des Ballführers ändern!**

STEP 2 - MOVE

- The attacking team (with the ball) moves first. The attacking manager can move his player (without the ball) one step forward or backward (never sideways). It will result in swapping positions with a neighbouring player or entering one of four empty spaces (A, B, C, D).

We can move only those players that have footballs on the same side as the action card we have just played. In the example on the right only the player no. 4 may move, as he has footballs on the same side as the action card.

- Next, the player with the ball **MUST** give it to the nearest team-mate in the same line.
 - if there are two team-mates at the same distance, the manager can choose which one will receive the ball
 - if there is no team-mate in the same line, the ball stays with the player
- Finally, the defending team (without the ball) can move. The procedure is the same as with the attacking team's move (remember about the side).

While moving, the defending player **cannot change the position of the player with the ball.**

SCHRITT 3 - SPIELZUG

Der letzte Schritt einer Runde ist das Ausführen des auf der Aktionskarte der angreifenden Mannschaft illustrierten Spielzugs. Es gibt 3 verschiedene Spielzüge bei Hat-Trick: den KURZEN PASS (1), den LANGEN PASS (2) und das DRIBBELN (3).



In folgenden Abschnitten wird erklärt, wie jeder dieser Spielzüge funktioniert.

STEP 3 - ACTION

The final step of the turn is to perform the action from the attacking team's action card. There are 3 types of actions in Hat-Trick: SHORT PASS (1), LONG BALL (2) and DRIBBLING (3).



In the following sections we will see what would happen if the attacking team played each of these cards.

SCHRITT 3A - SPIELZUG (KURZER PASS)

Spielt der Angreifer einen kurzen Pass, dann:

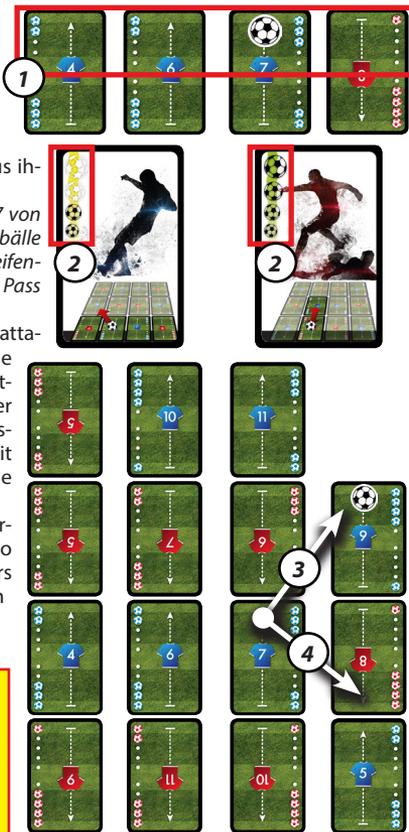
- ① vergleichen beide Trainer die Anzahl der Fußballer beider Mannschaften **in der Spielerreihe** des Ballführers (offensive Fußballer bei der attackierenden Mannschaft und defensive Fußballer bei der verteidigenden Mannschaft - siehe den roten Kasten rechts);
- ② addieren jeweils die Anzahl der Fußballer aus ihrer, in dieser Runde gespielten, Aktionskarte. *Im Beispielfall hat „blau“ zusammen 9 Fußballer (7 von den Spielern und 2 von der Karte). „Rot“ hat 5 Fußballer (1 von den Spielern und 4 von der Karte). Die angreifende Mannschaft (blau) hat gewonnen also ist der Pass erfolgreich.*

③ Ein erfolgreicher kurzer Pass erlaubt der attackierenden Mannschaft den Ball eine Spielerreihe nach vorn zu spielen. Der Pass kommt beim Mitspieler mit der kleinsten Rückennummer in dieser Zielreihe an. Gibt es in der Zielreihe keinen Passabnehmer, kommt der Pass beim Mitspieler mit der kleinsten Rückennummer in der Spielerreihe des aktuellen Ballführers an.

④ Hat die verteidigende Mannschaft den Vergleich gewonnen (mehr Fußballer gehabt), so bleibt der Pass in der Spielerreihe des Passgebers am **verteidigenden Spieler** mit der kleinsten Rückennummer hängen.

Danach beginnt eine neue Runde.

Unentschieden werden immer zugunsten des Trainers entschieden, dessen AKTIONSKARTE die meisten Fußballer zeigt. Zeigen auch AKTIONSKARTEN gleiche Anzahl Fußballer, hat der **verteidigende Spieler** ein Foul begangen (siehe FREISTÖSSE/ELFMETER).



STEP 3A - ACTION (SHORT PASS)

When the attacking team has played a short pass:

- ① both teams add up their players' footballs **in the line with the ball** (attacking footballs for the attacking team, and the defending footballs for the defending team - see the red box);
- ② each team's score is increased by the number of footballs from the cards played this turn; *In the example on the left, the Blue team has 9 footballs total (7 from the players and 2 from the card), while the Red Team only 5 (1 from the player, 4 from the card). The attacking (Blue) team wins so the pass is completed.*
- ③ A completed pass lets the attacking team play the ball one line forward to the team-mate with the lowest number. If there is no team-mate in the destination line, the ball stays in the same line (goes to the attacking player with the lowest number).
- ④ If it is the defending team that has more footballs, the pass is intercepted - the ball stays in the same line, but goes to the defending player with the lowest number.

Once the action has been completed, start a new turn.

Whether it is a short pass, long ball or dribbling, the draws are always won by the team that has played a stronger action card (with more footballs). If it is still a draw, **the defending player** has fouled (see FREE KICKS/PENALTIES).

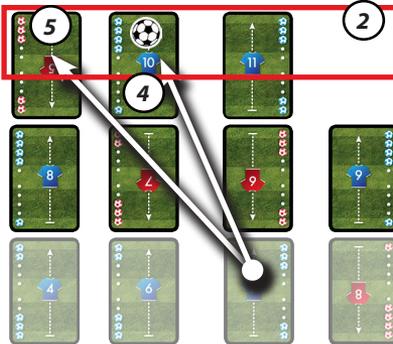
SCHRITT 3B - SPIELZUG (LANGER PASS)

Der angreifende Trainer MUSS wählen, ob er den Ball **1, 2 oder 3 Spielerreihen nach vorn befördert**. Danach folgt ein langer Pass der gleichen Prozedur wie ein kurzer Pass mit der einzigen Ausnahme, dass diesmal die Fußballbälle in der **Zielreihe** zusammengezählt werden.

„Blau“ spielt einen langen Pass ①, um den Ball zwei Reihen nach vorn zu spielen ②. „Blau“ zählt 11 Fußballbälle in der Zielreihe (7 von den Spielern, 4 von der Karte ①). „Rot“ zählt 7 Fußballbälle (3 von den Spielern und 4 von der Karte ③). Die angreifende Mannschaft gewinnt, also kommt der lange Pass in der Zielreihe beim Mitspieler mit der kleinsten Rückennummer an ④.

Hätte die verteidigende Mannschaft gewonnen (mehr Fußballbälle gezählt), so hätte ihr Spieler mit der kleinsten Rückennummer den Pass abgefangen ⑤. Danach beginnt eine neue Runde.

Der Trainer muss als Ziel für den langen Pass, eine Spielerreihe auswählen, in der sich mindestens einer seiner Spieler befindet.



STEP 3B - ACTION (LONG BALL)

To play a long ball the attacking manager must first choose whether he is passing the ball **1, 2 or 3 lines forward**. Next, we follow the same procedure as with the short pass (see above), only this time we add up the players' footballs **in the destination line**.

The Blue Team plays a long ball ① trying to pass the ball 2 lines forward ②. They have 11 footballs total in the destination line (7 from the players, 4 from the card ①). The Red Team has 7 footballs (3 from the players and 4 from the card ③). The attacking (Blue) team wins and the ball goes to their player with the lowest number in the destination line ④.

If it was the defending (Red) team that had more footballs, the ball would go to their player with the lowest number in the destination line ⑤.

Having performed the action, start a new turn.

When playing a long ball, the attacking manager must (if possible) first choose a destination line with his player.

SCHRITT 3C - SPIELZUG (DRIBBELN)

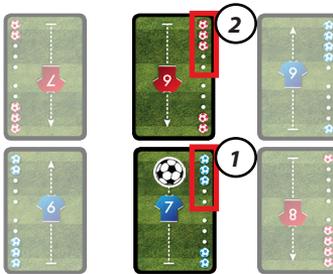
Der Ausgang des Zweikampfs wird so bestimmt: Zunächst wird die Anzahl der offensiven Fußballbälle des Ballführers ① und der defensiven Fußballbälle des verteidigenden Spielers ② miteinander verglichen. Als nächstes wird jeweils die Anzahl der Fußballbälle von der entsprechenden Aktionskarte addiert ③. Wer insgesamt mehr Fußballbälle erreicht, gewinnt.

Gewinnt der Ballführer, kommt er mit dem Ball nach vorn (tauscht die Plätze mit dem Gegenspieler). Gewinnt der Verteidiger, bekommt dieser den Ball und die Spieler tauschen die Plätze nicht.

Diesmal verliert „Blau“, weil er nur 4 Fußballbälle (3 vom Spieler und 1 von der Karte), während sein Gegner 7 Fußballbälle (3 vom Spieler und 4 von der Karte), zählt.

⚽ Hat der Dribbelnde einen Mitspieler vor sich, passt er den Ball zum Mitspieler statt Fußballbälle zu zählen.

⚽ Hat der Dribbelnde freien Raum vor sich, kommt er automatisch ein Feld nach vorn. Danach beginnt eine neue Runde.



STEP 3C - ACTION (DRIBBLING)

When performing a dribbling, we compare the number of attacking footballs of the player with the ball ① and the defensive footballs of the opponent positioned right in front ②. Both players add up the footballs from their action cards played that turn ③. The one who gets more footballs wins. If the attacker wins, he goes forward (swaps positions with the defender). If the defender wins, he receives the ball and the players stay where they are.

This time it is the blue player that has lost as he has only 4 footballs (3 from the player and 1 from the card), while his opponent 7 (3 from the player and 4 from the card).

⚽ If the dribbling player has a team-mate right in front, he simply passes the ball to him.

⚽ If the dribbling player has an empty space in front, he automatically wins and goes forward.

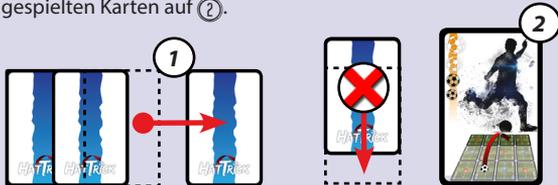
Having performed the action, start a new turn.

Nach dem Ausführen des Spielzugs beginnt eine neue Runde (SCHRITT 1), es sei denn ein Angreifer hat mit dem Ball die letzte Feldreihe erreicht. In diesem Fall kommt es zu einer TORCHANCE.

Having performed the action, we always start a new turn unless the attacking team has reached the final line of the pitch (in which case we move to SCORING OPPORTUNITY 1).

TORCHANCE 1 (KARTE AUSSPIELEN)

Hat ein Angreifer mit dem Ball die letzte Feldreihe erreicht, kommt es zu einer TORCHANCE (statt normaler Runde). Eine TORCHANCE beginnt wie eine normale Runde mit dem Ausspielen von Aktionskarten ①. Diesmal ergänzen beide Trainer ihre Hand nicht ②. Dann decken beide die gespielten Karten auf ③.



SCORING OPPORTUNITY 1 (PLAY A CARD)

Once the attacking team has reached the final line of the pitch, we move to the SCORING OPPORTUNITY stage. We start it exactly in the same way as the regular turn, that is - by playing a card ①, only this time the managers do not get to draw a new card ②. Next, we reveal the played cards ③.



TORCHANCE 2 (SPIELERBEWEGUNG)

Die Spielerbewegung erfolgt wie während einer normalen Runde, mit einer wichtigen Ausnahme: DER VERTEIDIGENDE SPIELER DARF INFOLGE SEINE BEWEGUNG DIE PLÄTZE MIT DEM BALLFÜHRER TAUSCHEN.

SCORING OPPORTUNITY 2 (MOVE)

Moving follows the same procedure as in the regular turn with one important exception: THE DEFENDING PLAYER CAN MOVE SO AS TO REPOSITION THE OPPONENT WITH THE BALL.

TORCHANCE 3 (SPIELZUG)

Um ein Torschuss abzugeben (siehe TORSCHUSS), MUSS der angreifende Spieler zunächst den auf der Aktionskarte illustrierten Spielzug realisieren. Spielzüge während einer TORCHANCE haben eine andere Wirkung als während einer Runde.

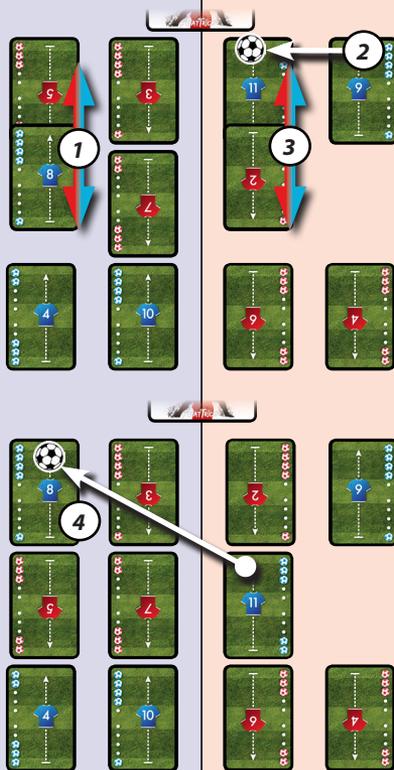
⚽ Ein KURZER PASS erlaubt ein Zuspiel auf einen benachbarten Mitspieler (auch diagonal). Fußbälle werden dabei nicht mehr gezählt - der Pass kommt einfach an;

⚽ Ein LANGER PASS erlaubt ein Zuspiel auf einen beliebigen Mitspieler aus den letzten 3 Spielerreihen vor dem gegnerischen Tor. Fußbälle werden dabei nicht mehr gezählt - der Pass kommt einfach an;

⚽ Das DRIBBELN hat keine direkte Wirkung, erlaubt aber einen unmittelbaren Torschussversuch - ohne die Notwendigkeit eines Zuspiels davor.

„Blau“ spielt im 1. Schritt eine Aktionskarte aus, bewegt einen Spieler ① und spielt den Ball zum nächsten Mitspieler in derselben Spielerreihe ab ②. Als nächstes ist „Rot“ dran seinen Spieler zu bewegen ③ und drängt den Ballführer weg. Dieser muss nun den auf der Aktionskarte illustrierten Spielzug (langer Pass) realisieren. Er passt auf den Mitspieler mit der Rückennummer 8 ④, welcher nun ein Torschuss abgeben kann.

Könnte der auf der Aktionskarte illustrierte Spielzug realisiert werden und befindet sich der Ballführer innerhalb der letzten 2 Feldreihen, kann ein TORSCHUSS abgegeben werden. Falls nicht, kann der Ballführer keinen Torschuss versuchen - die Trainer gehen zurück zum Schritt 1 der TORCHANCE über.



SCORING OPPORTUNITY 3 (ACTION)

In order to shoot on goal (see SHOOTING), the attacking player MUST complete the action from the action card he has played. At this stage, the action cards work in a different way:

⚽ SHORT PASS lets the player give the ball to an adjacent (diagonally too) team-mate - we do not count the footballs, just pass the ball;

⚽ LONG BALL lets the player give the ball to any team-mate that is in the 3 final lines of the pitch - we do not count the footballs, just pass the ball;

⚽ DRIBBLING does nothing, yet lets the player with the ball shoot without the need to pass.

The attacking (Blue) team moves the player number 8 using the card played this turn (see STEP 1 above) ①, and next gives the ball to the closest team-mate in the line ②. Now, the defending (Red) team moves the player number 2 ③, pushing the opponent with the ball away from the goal. In order to shoot the attacking player must perform the action from his team's card (long ball). He does so by passing the ball to the player number 8 ④ who can now shoot on goal.

If the action has been performed **and the player with the ball is in the final 2 lines**, move to the SHOOTING section. Otherwise, the player cannot shoot - go back to the SCORING OPPORTUNITY 1.

The attacking manager can voluntarily refuse to

Der attackierende Trainer kann sowohl auf den Spielzug wie auch auf die Abgabe eines Torschusses verzichten und zurück zum Schritt 1 der TORCHANCE übergehen (eine bessere Torschussgelegenheit suchen).

Gehen dem Trainer die Handkarten aus ohne das er zuvor einen Torschuss abgeben konnte, kommt der Ball zum Spieler mit der kleinsten Rückennummer in der Spielerreihe des aktuellen Ballführers (vorzugsweise zum Verteidiger). Beide Trainer ergänzen ihre Hand auf 3 Aktionskarten und eine neue Runde beginnt.

perform the action or shoot on goal, and to go back to SCORING OPPORTUNITY 1 instead (i.e. to find a better shooting position).

If the attacking manager runs out of cards without shooting on goal, the ball goes to the player with the lowest number in the same line (defending players win the draws). Both managers draw up to 3 action cards and proceed with the play.

TORSCHUSS

- ① Der angreifende Trainer schießt aufs Tor, indem er zunächst die TORSCHUSSKARTEN in der gleichen Farbe wie sein letzter ausgeführter Spielzug, auf die Hand nimmt (sagen wir orange, weil das letzte Zuspield ein LANGER PASS war) und eine dieser Karten dann, für den Gegenspieler verdeckt, ausspielt.
- ② Gleichzeitig spielt sein Gegner eine TORHÜTERKARTE verdeckt aus.
- ③ Die Karten werden aufgedeckt und, wie präsentiert, kombiniert.
- ④ Um die Klasse des TORSCHUSSES zu ermitteln zählen wir die Fußbälle von der AKTIONSKARTE (3) und den Modifikator von der TORSCHUSSKARTE (+3) zusammen. Schussstärke und -präzision ergeben zusammen Schussklasse 6 (3+3).
- ⑤ Der Torhüter hält den Schuss, indem er Aktionskarten von seinem Nachziehstapel zieht. Die Anzahl der zu ziehenden Karten hängt von der Position des Schützen ab und ergibt sich aus der Torhüterkarte.

Zeigt auf der Kombination aus TORSCHUSS-/TORHÜTERKARTEN ③ die Hand des Torhüters auf das '-' Symbol, zieht der Trainer als Konsequenz eine Karte weniger. Zeigt sie auf das '+' Symbol, zieht er eine Karte mehr.

- ⑥ Ist die Anzahl der auf den Aktionskarten zusammengezählten Fußbälle größer als die Schussklasse, hat der Torhüter den Torschuss abgewehrt. (geht zum Abschnitt ABSCHLAG über).
- ⑦ Gleicht die Anzahl der Fußbälle der Schussklasse, dann „klatscht“ der Torhüter den Ball nur ab. Beide Trainer ergänzen ihre Hand auf 3 Karten. Der Ball wandert in die letzte Feldreihe zum Spieler dessen Rückennummer der Schussklasse am nächsten kommt (Verteidiger mit kleinster Rückennummer gewinnen bei Unentschieden). Fällt der Ball zum Angreifer, geht zu TORCHANCE - Schritt 1 über. Fällt der Ball zum Verteidiger, geht zu Schritt 1 der normalen Runde.
- ⑧ Ist die Anzahl geringer, hat die angreifende Mannschaft ein Tor erzielt - notiert den neuen Spielstand und stellt alle Spieler auf ihre Anfangspositionen (siehe SPIELAUFBAU). Die Mannschaft die gerade ein Tor kassiert hat, hat nun Anstoß (der Ball kommt zum Spieler mit der Rückennummer 6).

Während einer Schussabwehr kann der Trainer zum beliebigen Zeitpunkt auf das weitere Ziehen von Karten verzichten.

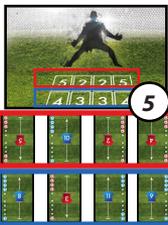
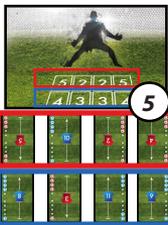
SHOOTING

- ① To shoot on goal the attacking manager chooses one SHOOTING CARD of the same colour as the action card that has led to this shot (let's assume it was a long ball, so the colour is orange) and plays it (face-down) on the table.
- ② At the same time, the defending manager plays (face-down) one of his GOALKEEPER CARDS.
- ③ Both cards are revealed and arranged in the way shown in the picture.
- ④ We determine the power of the shot by adding the footballs from the action card that has led to the shot (3) and the modifier from the shooting card (+3). In our case it is 6 (3 from the action card and 3 from the shooting card).
- ⑤ The defending manager is trying to make a save by drawing cards from his action cards deck. The number of cards he gets to draw depends on the place from which the shot has been made and can be found on the goalkeeper card.

If in the step ③ the goalkeeper's hand is next to the plus symbol, the defending manager gets to draw 1 card more. If it is next to the minus symbol, it is one card less.

- ⑥ If the total number of footballs on the cards drawn by the defending manager is bigger than the power of the shot, the shot is saved (go to the GOALKEEPER'S KICK section).
- ⑦ If the total number of footballs is equal to the power of the shot, the goalkeeper parries the ball - both manager draw up to 3 action cards and the ball goes to the player with the number closest to the power of the shot in the final line (draws are won by the defending players with the lower number). If it is the attacking player, go back to SCORING OPPORTUNITY 1. Otherwise, proceed with normal play.
- ⑧ If the number of footballs is smaller than the power of the shot, the attacking team has scored. Note down the result and setup the players like during the GAME SETUP. The team that has conceded (player no. 6) restarts the play.

While saving a shot, the defending manager can stop drawing cards at any point.



ABSCHLAG

Beide Trainer ergänzen ihre Hand auf 3 Karten und bewegen je einen ihrer Spieler (beginnend mit dem Trainer in Ballbesitz).

Der Verteidiger kann durch seine Bewegung den Gegner der sich gerade bewegt hat, nicht mehr bewegen.

Als nächstes spielt der angreifende Trainer offen eine AKTIONSKARTE aus. Der Ball kommt zum Spieler mit der kleinsten Rückennummer in:

- ⊕ der 1. Reihe (vom Torhüter aus gezählt) wenn die Karte DRIBBLING;
- ⊕ der 2. Reihe wenn die Karte KURZER PASS;
- ⊕ der 3. Reihe wenn die Karte LANGER PASS ausgespielt wird.

Tragen gleich 2 Spieler einer Spielerreihe die kleinste Rückennummer, dann kommt der Ball zum Verteidiger.

GOALKEEPER'S KICK

Both managers draw up to 3 cards and can move one player regardless of the side (the attacking team starts).

After the attacker's move, the defending player cannot reposition the player that has just moved.

Next, the attacking manager plays a card (face-up) and draws a new one. The ball goes to the player with the lowest number in the:

- ⊕ 1st line (from the attacking goalkeeper) if the card is a DRIBBLING;
- ⊕ 2nd line if it is a SHORT PASS;
- ⊕ 3rd line if it is a LONG BALL.

If there are 2 players with the lowest number in the destination line, the defending player gets the ball.

FREISTÖSSE/ELFMETER

Begeht ein Spieler ein Foulspiel, wird der Spielzug vollzogen, als hätte der Angreifer gewonnen und der sündige Trainer nimmt die gelbe Karte. Hatte er schon „gelb“, gibt er die gelbe Karte ab und sein foulender Spieler wird des Feldes verwiesen (aus dem Spiel genommen).

Im Falle eines KURZEN PASSES wird das Foulspiel vom verteidigenden Spieler mit der kleinsten Rückennummer **aus der Spielerreihe des Ballführers** und beim LANGEN PASS **aus der Zielreihe**, begangen. Im Falle eines DRIBBLINGS, spielt der ins DRIBBLING verwickelte verteidigende Spieler das Foul.

Beim Freistoß wird wie folgt verfahren:

- ① Beide Trainer bewegen ihre Spieler wie beim ABSCHLAG, mit dem Unterschied, dass diesmal der Verteidiger als erster bewegt wird. Durch die Bewegungen kann weder die Position des Ballführers, noch die des gerade bewegten Spielers verändert werden.
- ② Die Mannschaft im Ballbesitz geht zu Schritt 1 der TORCHANCE über. Der angreifende Trainer kann darauf verzichten und mit der normalen Runde fortfahren (SCHRITT 1 - KARTE AUSSPIELEN)

Wird durch ein Foul eine Aktion unterbrochen, die ansonsten dazu geführt hätte, dass der Ballführer auf eins der beider direkt vor dem Torhüter liegenden Felder gerückt wäre, gibt es Elfmeter. Der Verteidiger bekommt „gelb“ und der Spielzug wird realisiert, als hätte der Angreifer gewonnen. Dieser schießt nun mit der gerade gespielten Aktionskarte aufs Tor (Elfmeter).

Beim Elfmeter zieht der Torhüter nur eine Karte. Diese Anzahl kann er vergrößern/verkleinern, indem er das Plus-/Minuszeichen trifft.

Um ein Spiel zu entscheiden, dass während der regulären Spielzeit von zwei Spielhälften mit einem Unentschieden endete, kann eine Verlängerung gespielt werden (eine „dritte“ Halbzeit - es wird ausgelost, wer anfangen darf). Bringt eine Verlängerung keine Entscheidung, kommt es zum Elfmeterschießen, bei dem jede Mannschaft abwechselnd insgesamt 5 „Elfer“ schießt. Beim Unentschieden, werden solange abwechselnd Elfmeter geschossen, bis nur eine Mannschaft trifft.

FREE KICKS/PENALTIES

Whenever a player commits a foul, the action is completed as if it was won by the attacking team and the defending manager receives a yellow card. If he already has one, he gives it back and the player who has fouled is removed from the pitch.

The foul is always committed by the defending player with the lowest number in: the line with the ball (SHORT PASS); in the destination line (LONG BALL). In case of a DRIBBLING the defending player involved in the dribbling has fouled.

Next, the attacking team performs a free kick in the following way:

- ① both managers move one player like in the GOALKEEPER'S KICK section, only this time the defending player moves first. While moving, you can't reposition the player with the ball and the defending player that has just moved.
- ② now, regardless of the position on the pitch, the attacking manager can go to SCORING OPPORTUNITY 1. If he chooses not to, he can progress with the normal play (go to STEP 1 - PLAY A CARD).

If the foul has stopped the action which would have resulted in the attacking player entering one of the two fields in front of the opposing goalkeeper, we have a penalty kick. The defending manager gets a yellow card, the action is completed as if won by the attacker and the player with the ball shoots on goal with the action card played that turn.

While saving a penalty, the defending manager gets to draw 1 card less than during a normal shot.

To determine the winner of a match that ended in a draw, you can play an extra-time (3rd half - pick the team that starts at random). If it ends in a draw as well, both teams get to shoot 5 penalties, using the topmost action cards from their decks. If it is still a draw, continue with the penalties until one team scores and the other doesn't.

| MANNSCHAFT/TEAM* | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
|------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| BRA | | ★ | ★ | | ★ | ★ | | ★ | | ★ | ★ |
| CRO | | | | | ★ | | ★ | | | | ★ |
| MEX | | ★ | | | | | | | | | |
| CMR | | | | | | ★ | | | | | ★ |
| ESP | | ★ | | ★ | | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | |
| NED | | | | | ★ | | ★ | | ★ | | ★ |
| CHI | | | | | | | ★ | | | ★ | ★ |
| AUS | | | | | | | ★ | | | | |
| COL | | | | | | | | ★ | ★ | ★ | ★ |
| GRE | | ★ | ★ | | | | | | | | ★ |
| CIV | | | | | | | ★ | ★ | | | ★ |
| JPN | | | | | | | ★ | | ★ | | |
| URU | | | ★ | | | | | | ★ | ★ | ★ |
| CRC | | | | | | | ★ | | | | |
| ENG | ★ | | | ★ | | | | | | ★ | ★ |
| ITA | ★ | ★ | ★ | ★ | | ★ | | | | | ★ |
| SUI | | | | | | ★ | ★ | | ★ | | |
| ECU | | | | | | | | | ★ | | |
| FRA | ★ | ★ | | | | ★ | | ★ | | | |
| HON | | | | ★ | | | | | | | |
| ARG | | | | | ★ | ★ | | ★ | | ★ | ★ |
| BIH | | | | | ★ | | ★ | | | ★ | |
| IRN | | | | | | ★ | | | | | |
| NGA | ★ | | | | | ★ | | | | | |
| GER | ★ | | | | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | | |
| POR | | ★ | ★ | | | | | ★ | | | ★ |
| GHA | | | | | | ★ | ★ | ★ | ★ | | |
| USA | | | | | | ★ | | ★ | | | |
| BEL | | | ★ | | | | ★ | ★ | | | ★ |
| ALG | | ★ | | | | | | | | | |
| RUS | | | | ★ | | | ★ | | | | ★ |
| KOR | | | | | | | ★ | | | | |

* Um eine Mannschaft aufzustellen, dreht einfach die oben gezeigten Spielerkarten während des Spielaufbaus auf ihre Topspieler-Seite um.

* To make a given team simply flip the indicated players (see the table above) to their star side.



INHALTSVERZEICHNIS

| | |
|---|-----------|
| SPIELMATERIAL | 2 |
| SPIELAUFBAU | 3 |
| • Teamkarten basierter Spielaufbau | 3 |
| • Budgetkarten basierter Spielaufbau | 5 |
| SPIELERKARTEN | 6 |
| NEUE REGELN | 8 |
| • Doppelte Rückennummern und die Regel der „niedrigsten Rückennummer“ | 8 |
| • Erfolgreicher Pass / Fehlpass | 9 |
| • Abschlag | 9 |
| • Foulspiel | 9 |
| • Schussabwehr | 9 |
| STILKARTEN | 9 |
| • Stilkarten vorbereiten | 10 |
| • Stilkarten erlangen | 10 |
| • Stilkarten ausspielen | 11 |
| • Stilkarten aufbrauchen | 11 |
| • Teambudgets und stilkarten | 12 |
| SPIELEREIGNISSE | 12 |
| FAQ – SPIELERKARTEN | 13 |

Spielmaterial



64 SPIELERKARTEN

32 blaue und 32 rote Spielerkarten ersetzen die Spielerkarten des Basisspiels. Jede neue Karte beinhaltet den Preis, die Nummer, den Typ (Schildform) und die Fähigkeitsbeschreibung des jeweiligen Spielers, sowie seine Abwehr-/Angriffsstärke

(Fußbälle unten/oben). Jede Spielerkarte ist 2-seitig mit der Stammspielervariante (Silber) auf der einen und der Topspielervariante (Gold) auf der anderen Seite.

24 TEAMKARTEN

Auf ihrer grünen Seite geben diese Karten Auskunft darüber, wie die jeweilige Mannschaft aufgestellt wird. Die Rückseite beinhaltet den Namen, die Farben, die Flagge, den Spielstil und den Wert des Teams, sowie das Kräfteverhältnis der einzelnen Formationen (Abwehr, Mittelfeld, Angriff).



12 SPIELSTIL-KARTEN

Diese Karten werden auf 4 Stapeln verteilt (Taktisch, Technisch, Körperlich und Total). Die Rückseiten der Stilkarten beschreiben eine Bedingung, die erfüllt werden muss, um die jeweilige Karte zu erhalten. Die Vorderseiten beschreiben die durch das Ausspielen der jeweiligen Stilkarte auszulösende Wirkung.



3 BUDGETKARTEN

Auf ihrer Rückseite geben diese Karten Auskunft darüber, wie viele Sterne du in Abwehr-/Angriff investieren darfst, um ein Team vom bestimmten Niveau (Klasse I, II, III oder IV) und Ausrichtung (defensiv, ausgewogen, offensiv) aufzustellen. Auf der anderen Seite werden Spieler samt Preisen aufgelistet.

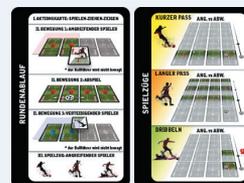


5 SPIELEREIGNISSE

Diese Karten führen 5 optionale Spielregeln ein, die jeweils ein Spielereignis repräsentieren. Ob diese beliebig konfigurierbaren Regelsätze zum Einsatz kommen und euren Partien noch mehr taktische Fülle und Realismus verleihen, bleibt euch überlassen.

2 SCHNELLE REFERENZ ZETTEL

Diese Karten helfen Anfängern den Rundenablauf einzuhalten und erinnern an die Wirkungsweise der Aktionskarten (im Aufbauspiel und bei einer Torchance).



Spielaufbau

Der Spielaufbau folgt exakt dem Muster wie im Basisspiel mit einem entscheidenden Unterschied – wir ersetzen die Spielerkarten des Basisspiels durch die Spielerkarten der „Spieler“-Erweiterung. Schau dir eins von vielen Beispielen für einen möglichen Spielaufbau an (rechts). Der Schlüssel liegt darin, zu wissen, welche Spielerkarten wo hinkommen. Der einfachste Weg, um das herauszufinden besteht darin, eine der vorgefertigten Mannschaftskarten auszuwählen und die dort illustrierte Startaufstellung zu übernehmen. Sehen wir uns das Beispiel Italien an.



TEAMKARTEN-BASIERTER SPIELAUFBAU

Die Vorderseiten der Teamkarten (grünes Spielfeld mit Spielern) zeigen Mannschaftsaufstellungen, d. h. welche Spielerkarten du nutzen sollst und wo sie hinkommen. Wenn du schon weißt, mit welcher Mannschaftsfarbe du spielen wirst (ob blau oder rot – es hat keinen Einfluss auf das Spiel), nimmst du die Spielerkarten in dieser Farbe und suchst die auf

der Teamkarte illustrierten Spieler aus (ob Silber oder Gold spielt jetzt keine Rolle).

Als Nächstes wird die Mannschaft beginnend mit dem Spieler mit der Nummer 2 aufgestellt.

Bei Italien ist es der Ballspielende IV, also nimmst du die Spielerkarte die den Ballspielenden IV zeigt und platzierst sie dort aufs Spielfeld, wo du im Basisspiel normalerweise die Nummer 2 hinlegen würdest. Du folgst diesem Muster bis du alle 10 deiner Feldspieler aufgestellt hast. Dein Gegner macht das Gleiche.



BUDGETKARTEN-BASIERTER SPIELAUFBAU

Obwohl dir die „Spieler“-Erweiterung bereits 45 vorgefertigte Teams zur Verfügung stellt, wirst du möglicherweise deine eigenen Teams (z. B. deinen Lieblingsclub) aufstellen wollen. Hier kommen Budgetkarten ins Spiel. Sie funktionieren so:

1. Entscheide dich zunächst, ob du mit einer defensiven, offensiven oder ausgewogenen Grundausrichtung antrittst und nehme die entsprechende betitelte Budgetkarte. Im folgenden Beispiel stellen wir offensiv auf.
2. Als Nächstes bestimmst du, wie viel individuelle Klasse deine Mannschaft besitzen soll. Du entscheidest dich für 1 von 4 Klassen, die von I (Weltklassemannschaft) bis IV (unterklassige Mannschaft) reichen. Wir wollen zum Beispiel ein Team der II. Klasse zusammenstellen und finden dazu die entsprechende Zeile auf der Budgetkarte.



3. Die Zeile nennt 2 Zahlen: wie viele Sterne du in defensive Spieler (links) und offensive Spieler (rechts) investieren darfst.

STAMMSPIELER (SILBER) UND TOPSPIELER (GOLD)

Beachte, dass jede Spielerkarte auf der einen Seite silbern und auf der anderen Seite golden ist. Fange damit an, dass du alle Spielerkarten in der Stammspielervariante (Silber) aufstellst. Danach, wenn die jeweilige Spielerbezeichnung auf der Teamkarte vor einem goldenen Hintergrund steht, drehst du die entsprechenden Spieler auf die goldene Seite um.



STAMMTORHÜTER (SILBER) UND STARTTORHÜTER (GOLD)

Als Letztes werden 3 Torhüter-Karten in entsprechender Farbe ins Tor geschickt: ohne Stern (siehe unten links), wenn der Torhüter ein Stammspieler (Silber) ist; mit Stern (siehe unten rechts), wenn der Torhüter ein Starttorhüter (Gold) ist. Bei Italien steht der Torhüter vor einem goldenen Hintergrund. Wir nehmen also die 3 Torhüter-Karten mit dem Stern.



STAMMTORHÜTER



STARTTORHÜTER

Am Ende sollte die Aufstellung Italiens so aussehen.

Im Beispielfall dürfen wir 9 Sterne für defensive Spieler und 21 Sterne für offensive Spieler ausgeben. Du erkennst die Ausrichtung eines Spielers an der Form des auf seiner Spielerkarte illustrierten Schildes.

DEFENSIV

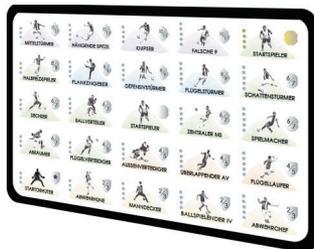
AUSGEWOGEN

OFFENSIV



Spieler mit „ausgewogener“ Ausrichtung können entweder aus dem Defensiv- oder aus dem Offensivbudget verpflichtet werden. Allerdings **dürfen Spieler nicht teils mit dem Offensiv- und teils mit dem Defensivbudget finanziert werden. Der Spielerwert in Sternen muss entweder aus dem einen oder aus dem anderen Pull entrichtet werden.**

1. Anschließend drehst du die Budgetkarte um. Auf dieser Seite findest du die Preisliste mit jedem einzelnen im Spiel verfügbaren Rollenspieler. Der Spielerpreis wird in Sternen ausgedrückt. Jetzt darfst du die dir zur Verfügung stehenden Sterne für einzelne Spielertypen ausgeben und stellst deine Mannschaft danach auf.



WICHTIG: Die Preise in Sternen beziehen sich stets (mit Ausnahme von Startorhütern und goldenen Startspielern) auf Stammspieler (Silber). Um einen silbernen Spieler zu vergolden, musst du 1 Stern extra ausgeben. Diese Spieler fangen dann das Spiel auf ihrer goldenen Seite an.

Spielerkarten

Der Schlüssel zur „Spieler“-Erweiterung liegt in der Einbeziehung der Spielerfähigkeiten und dem richtigen Umgang mit ihnen. Einige Fähigkeiten lassen dich bestehende Regeln umgehen, andere wiederum schaffen neue.

Unten findest du einen Leitfaden zur Benutzung der neuen Spielerkarten. Am Ende dieses Hefts befindet sich zusätzlich eine detaillierte Regel-FAQ, die die wesentlichen Fragen im Bezug auf konkrete Spielerrollen beantwortet.

SPIELERFÄHIGKEITEN – GRUNDREGELN

1. Der Einsatz einer Fähigkeit ist **freiwillig**.
2. Die Texte auf den Spielerkarten wenden sich stets an den durch die jeweilige Karte repräsentierten Spieler.
3. Die **Fähigkeitsbeschreibungen geben Auskunft** darüber, wann die jeweilige Fähigkeit eingesetzt werden darf.
4. Spieler dürfen **nur ihre sichtbare Fähigkeit** benutzen, d. h. ist seine Spielerkarte zum gegebenen Zeitpunkt auf der Stammspielerseite (Silber), darf der Spieler nur die silberne Fähigkeit einsetzen, während ein Topspieler (Gold) nur seine goldene Fähigkeit nutzen darf.
5. In dem Moment in dem ein Spieler seine sichtbare Fähigkeit einsetzt, wird seine Spielerkarte sofort auf die andere Seite umgedreht. **Ab sofort** darf der Spieler nur noch die jetzt sichtbare Fähigkeit einsetzen (bis seine Spielerkarte wieder umgedreht wird).
6. Spieler **dürfen während einer einzelnen Spielrunde maximal 2 Fähigkeiten benutzen**. Die Spielerkarten werden in diesen Fällen im Rundenverlauf 2 mal umgedreht.
7. Um als „eingesetzt“ zu gelten, muss die Fähigkeit die auf der Spielerkarte beschriebene Wirkung auslösen. Deshalb darf die Karte nicht umgedreht werden, wenn ein Umstand den Einsatz der Fähigkeit verhindert.
8. **Spielerkarten dürfen nicht freiwillig umgedreht werden**.
9. Falls eine Karte keine andere Aussage dazu trifft, bezieht sich die Bezeichnung „Nachbar“ auf die **4 nicht-diagonal benachbarten** Spielerkarten.



TORHÜTER UMDREHEN

Torhüter haben *per se* keine individuellen Fähigkeiten. Ihre Karten werden nicht umgedreht. Stattdessen entscheiden ihre Trainer über den Einsatz eines der beiden 3-teiligen Kartensätze (mit oder ohne Stern). Das geschieht wie folgt:



Beweist ein **Stammtorhüter** (3 Torhüter-Karten ohne Stern) gutes Stellungsspiel beim Torschuss, d. h. seine Hand zeigt zum „+“-Symbol, dann wird er automatisch zum Startorhüter. Ab sofort darf sein Trainer auch die 3 Startorhüter-Karten nutzen.



Kann ein **Starterhüter** (3 Torhüter-Karten mit Stern) kein gutes Stellungsspiel beim Torschuss beweisen, d. h. seine Hand zeigt zum „leeren“ **Symbol**, dann wird er automatisch zum Stammtorhüter degradiert. Ab sofort darf sein Trainer nur noch die 3 Stammtorhüter-Karten nutzen.

Beachte: der Einsatz von Starterhüter-Karten ist freiwillig (z. B. bei einem schwachen Torschuss wirst du möglicherweise stattdessen die Stammtorhüter-Karten nutzen wollen). So kannst du dir deinen Starterhüter ggfs. für später aufheben. Allerdings darfst du niemals 2 Starterhüter-Kartensätze gleichzeitig besitzen.

Neue Regeln

Angenommen ihr seid mit dem Regelwerk des Basisspiels bereits vertraut, dann könnt ihr fast schon loslegen. Im folgenden Abschnitt werden nur noch die aus der Einführung der neuen Spielerkarten resultierenden Regeljustierungen beschrieben.

DOPPELTE RÜCKENNUMMERN UND DIE REGEL DER „NIEDRIGSTEN RÜCKENNUMMER“



Die meisten neuen Spielerkarten sind mit doppelten Rückennummern ausgestattet, z. B. 6/7. Der entsprechende Spieler darf also auf beiden Positionen spielen. Zum Vergleich: im Basisspiel trägt jeder Spieler nur eine Rückennummer und ist an eine Position festgebunden.

Einige Spielereignisse in Hat-Trick beziehen sich auf den Spieler mit der niedrigsten Rückennummer. Unten bekommst du Aufschluss darüber, wie Spieler mit doppelten Rückennummern diesbezüglich zu behandeln sind.

„FAUSTREGEL“

Als Faustregel gilt: tragen zwei oder mehr betroffene Spieler mindestens eine gemeinsame Rückennummer (z. B. 6/7 und 7), dann **werden sie so behandelt, als hätten sie die gleiche Rückennummer**. Du darfst frei entscheiden auf welchen dieser Spieler eine Regel angewandt wird. Stehen z. B. die Spieler mit den Rückennummern 2, 2/3, und 4/5 in einer Spielerreihe, dann tragen die Spieler mit den Nummern 2 und 2/3 beide jeweils die niedrigste Rückennummer, weil sie sich die Nummer 2 teilen.



NIEDRIGSTE RÜCKENNUMMERN
4/5 AND 5

4/5 und 5 haben eine Nummer gemeinsam und werden deshalb beide als Nummer 5 behandelt. 6 und 6/7 haben ebenfalls eine Nummer gemeinsam. Die 6 ist aber höher als 4/5 und 5.

ERFOLGREICHER PASS/FEHLPASS

Erfolgreiche Pässe und Fehlpässe kommen immer beim Spieler mit der niedrigsten Rückennummer an. Tragen 2 Mitspieler die niedrigste Rückennummer, entscheidet der Trainer der Mannschaft die den Ball erhalten soll, welcher der beiden Spieler das Spielgerät bekommt.

ABSCHLAG

Wie oben – beachte, dass im Falle eines Unentschiedenes immer der Spieler der verteidigenden Mannschaft (ohne Ball) gewinnt.

FOULSPIEL (NACH EINEM KURZEN/LANGEN PASS)

Ist ein Foulspiel begangen worden und tragen gleich 2 verteidigende Spieler jeweils die niedrigste Rückennummer, entscheidet der Trainer der verteidigenden Mannschaft, welcher seiner Spieler gefoult hat. Eine Entscheidung mit Folgen – sie bestimmt welcher Spieler ggfs. „Rot“ bekommt.

SCHUSSABWEHR

Hat ein Torhüter einen Schuss nur abgewehrt (pariert), kommt der Ball in die letzte Reihe zum Spieler dessen Rückennummer der Torschussstärke am nächsten kommt. Bei doppelten Rückennummern nimmst du immer die niedrigere Zahl.



Stilkarten

Die „Spieler“-Erweiterung führt 12 Stilkarten in 4 Arten (Taktisch, Technisch, Körperlich, Total) ein. Einmal erlangt, verleihen diese Karten einmalig gewisse Vorteile an Mannschaften, die den entsprechenden Spielstil nutzen.

Es folgt eine kurze Beschreibung der 4 Spielstile:



KÖRPERLICH

Fleißarbeit, Disziplin und „Kick & Rush“-Philosophie – diese Teams werden sich oft des langen Passes bedienen und auf ihr körperbetontes Spiel verlassen.



TAKTISCH

Teamwork und geduldiges Aufbauspiel in der Erwartung einer sich für einen tödlichen Pass öffnenden Lücke - so lauten die Prioritäten bei taktisch spielenden Mannschaften.



TECHNISCH

Ein Stil der auf individueller Klasse und der Geschicklichkeit der Spieler baut. Vorne den Ball behaupten und öfters 1 gegen 1 gehen ist die Devise technischer Teams.



TOTAL

Der Stil basiert auf ständige Rollen- und Positionswechseln zwischen den einzelnen Spielern. Das Schlüsselwort lautet hier deshalb „Vielseitigkeit“.

STILKARTEN VORBEREITEN

Bevor eine Halbzeit angepöfien wird, verteile die Stilkarten auf 4 stilspezifische Stapeln, mische und platziere sie (mit der goldenen Seite nach unten) neben dem Spielfeld.

STILKARTEN ERLANGEN

Bevor Stilkarten genutzt werden können, müssen sie zunächst erlangt werden. Du fängst damit an, dass du den Spielstil deines Teams ausmachst – die passende Bezeichnung findest du auf der Rückseite deiner Teamkarte. Dein Spielstil gibt vor, welche Stilkarten du während des gesamten Spiels wirst einsetzen dürfen.



Der Spielstil Brasiliens ist Technisch. Brasilien wird ausschließlich Stilkarten des Technischen Stapels spielen können.

Kennt du bereits die Bezeichnung des Spielstils deines Teams, widme dich jetzt den dazugehörigen Stilkarten. Die Rückseite der obersten Karte benennt stets die Bedingung, die du erfüllen musst, um diese Stilkarte zu erlangen. Im Falle der Technischen Mannschaften lautet diese Bedingung:

Führe zwei erfolgreiche Dribblings hintereinander durch.

In dem Moment in dem du die Bedingung erfüllst, ziehst du die oberste Stilkarte vom entsprechenden Stapel und behältst sie. Im folgenden Abschnitt wird das Ausspielen von Stilkarten erläutert.



STILKARTEN AUSSPIELEN

Auf der Vorderseite jeder Stilkarte findest du ein kurzes Zitat (ohne Einfluss auf das Spiel), die Bezeichnung der Karte und die Beschreibung der Wirkung dieser Karte. Du spielst sie aus, indem du einfach den Eintritt der Wirkung **just in dem Moment verkündest, in dem die Karte ihre Gültigkeit für den Einsatz erlangt.**

Sehen wir uns das am Beispiel der „Provoziere ein Foul“-Stilkarte genauer an:



PROVOZIERE EIN FOUL

Nachdem du eine Dribbling-Karte mit dem Wert 1 gespielt hast, erhältst du einen Freistoß, wenn dein Gegner eine stärkere Karte gespielt hat.

Da wir eine Stilkarte just in dem Moment ausspielen dürfen, in dem die Karte ihre Gültigkeit für den Einsatz erlangt, darf das Ausspielen der „Provoziere ein Foul“-Stilkarte verkündet werden, sobald bekannt geworden ist, dass die Aktionskarten die auf der Stilkarte genannten Bedingungen erfüllen. Hast du bereits einen Spieler bewegt, ist der Moment verstrichen.

STILKARTEN – GRUNDREGELN

1. Du darfst eine Stilkarte nicht während der Spielrunde ausspielen, in der du sie erlangt hast.
2. Weder Spielerfähigkeiten noch Effekte von Stilkarten dürfen dazu benutzt werden, Bedingungen für das Erlangen von Stilkarten zu erfüllen.
3. Du darfst keine Stilkarten während einer Torchance erlangen.
4. Wann immer du eine Bedingung erfüllst, erlangst du eine neue Stilkarte.
5. Jeder Trainer darf nur eine Stilkarte pro Runde ausspielen.
6. Haben beide Trainer gleichzeitig eine Stilkarte ausgespielt, werden die Karteneffekte in folgender Reihenfolge ausgelöst:
TAKTISCH -> TECHNISCH -> KÖRPERLICH -> TOTAL
7. Haben beide Trainer gleichzeitig die gleiche Stilkarte ausgespielt, wird zunächst der Karteneffekt der attackierenden Mannschaft ausgelöst.
8. Während einer Torchance gibt es - bezogen auf die Stilkarten - keine „erfolgreichen“ Spielzüge.
9. Außerhalb der Spielzugphase ausgespielte Freistöße, bewegen den Ball nicht nach vorn – der Ballführer behält den Ball.
10. Wenn nicht anders angegeben, haben Spielerfähigkeiten stets Vorrang gegenüber Stilkarten.

STILKARTEN AUFBRAUCHEN

Nachdem eine Stilkarte ausgespielt und ihr Effekt ausgelöst worden ist, darfst du die Karte behalten. Lege sie verdeckt beiseite – die Karte gilt vorerst als aus dem Spiel genommen und nicht verfügbar.

Zu Beginn der 2. Hälfte lege deine aufgebrauchten Stilkarten zurück in den stilspezifischen Stapel, mische diesen gut durch und nimm dir so viele neue Karten, wie du in der 1. Hälfte aufge

braucht hast. Diese neuen Stilkarten sind ab sofort ausspielbereit.
BEACHTE: Sollen beide Trainer Stilkarten vom selben Stapel nachziehen, so tun sie das in abwechselnder Reihenfolge. Der verteidigende Trainer darf als erster ziehen.

TEAMBUDGETS UND STILKARTEN

Mannschaften die mit Hilfe von Budgetkarten aufgestellt werden, haben zunächst keinen bestimmten Stilspiel. Dieser kristallisiert sich erst im Spielverlauf heraus: erfüllt das Team eine der 4 Bedingungen auf den Stilkarten, darf der Trainer die entsprechende Karte nehmen und behalten. Ab diesem Zeitpunkt darf sein Team ausschließlich Stilkarten von diesem Stapel spielen.

Spielereignisse

Die Erweiterung führt 5 neue Spielereignisse ein. Im Unterschied zu den neuen Regeln im Heft sind diese Spielereignisse auf separaten Karten abgedruckt worden - zum einen als Hinweis aber vor allem deswegen, weil ihr Einsatz optional ist. Anders ausgedrückt - ihr sollt selbst entscheiden, mit welchen Spielereignissen ihr spielen wollt und mit welchen nicht. Entscheidet ihr euch dafür, ein Spielereignis einzubeziehen, dann legt die entsprechende Karte zur Erinnerung neben das Spielfeld. Unten sprechen wir unsere Empfehlung diesbezüglich aus.

WEITSCHUSS

Diese Regel ist ein Klacks. Lerne sie. Nutze sie. Liebe sie.

ECKBÄLLE

Eckstöße verleihen dem Spiel mehr Realismus und belohnen dein Offensivbemühen. Bist du bereits mit der Freistoßregel vertraut, dann solltest du auch mit Eckbällen spielen.

AUSWECHSLUNGEN

Sobald dir die einzelnen Spielerrollen geläufig sind, wird diese Regel zu einem Muss. Bis dahin kannst du sie dazu benutzen, verschiedene Aufstellungen während einer einzelnen Partie auszuprobieren (und damit den Lernprozess beschleunigen).

KAPITÄN

Abhängig davon welcher Spielertyp du bist, kannst du diese Regel lieben oder hassen. Forderst du dein Glück gerne heraus, dann ist sie definitiv was für dich. Wenn du allerdings schlecht mit negativen Zufallsprodukten umgehen kannst (z. B. kann dein Spieler durch eine falsche Schiedsrichterentscheidung vom Platz fliegen), überspringe sie lieber.

UMSCHALTEN

Finde es selbst heraus! Sobald du gelernt hast, diese Regel zu deinen Gunsten zu bedienen, kannst du behaupten Hat-Trick bis ins kleinste Detail zu kennen.

FAQ-Spielerkarten

Dieser Abschnitt beantwortet die wesentlichsten Fragen im Bezug auf einzelne Spielerfähigkeiten. Solltest du hier nicht fündig werden, besuche unser Forum auf www.htspiel.de und stell deine Frage dort. Wir helfen gerne.

ALLGEMEINE FRAGEN

F: Wann ist ein Dribbling erfolgreich?

A: Wenn der Ballführer nach vorn zieht.

F: Ist ein Foulspiel einem erfolgreichen Dribbling gleichzustellen?

A: Nein.

F: Was ist ein Anstoß?

A: Der Zeitpunkt, wenn Spielerkarten nach einem Tor oder zu Beginn einer Spielhälfte neu aufgebaut werden.

F: Was ist ein Freistoß?

A: Ein Freistoß ist ein ruhender Ball nach einem Foulspiel.

F: Was ist ein Strafstoß?

A: Ein Freistoß der aus einer der beiden mittleren Spalten der letzten Reihe ausgetragen wird.



BALLSPIELENDER INNENVERTEIDIGER (SILBER)

F: Wenn ich kein zusätzliches Feld nach vorn ziehe, kann ich trotzdem auf die goldene Seite umdrehen?

A: Ja.

MANNDECKER (SILBER)

F: Wann genau drehe ich auf die goldene Seite um?

A: In dem Moment in dem entschieden wird, ob du ein Foulspiel begangen hast.

F: Kann ich diese Fähigkeit einsetzen, wenn der Ballführer mein Mitspieler ist?

A: Nein.

F: Von wo aus wird der fällige Freistoß ausgeführt?

A: Vom Standort des Ballführers.

F: Wer wird des Feldes verwiesen?

A: Der Manndecker.





ABWEHRCHIEF (GOLD)

F: Darf ein Mitspieler seine Fähigkeit einsetzen, um so die zusätzliche Bewegung vorzunehmen?

A: Nein.

FLÜGELVERTEIDIGER (SILBER/GOLD)

F: (Silber) Muss das Dribbling erfolgreich gewesen sein, damit die Fähigkeit als eingesetzt gelten kann?

A: Nein.

F: (Gold) Kann ich jederzeit zur ursprünglichen Ausrichtung zurückkehren?

A: Ja, aber du musst gleichzeitig auf die silberne Seite umdrehen.



ÜBERLAPPENDER AUSSENVERTEIDIGER (GOLD)

F: Wann genau drehe ich auf die silberne Seite um – nach der Bewegung oder nach dem Spielzug?

A: Nach der Bewegung.

FLÜGELLÄUFER (SILBER/GOLD)

F: (Silber) Darf ich meine silberne Fähigkeit beim Rückzug nach dem Einsatz der goldenen Fähigkeit einsetzen?

A: Nein.

F: (Gold) Wann genau drehe ich auf die silberne Seite um – nach dem Sprung oder nach dem Spielzug?

A: Nach dem Sprung.

F: (Gold) Wird der „Sprung“ vom Ballführer geblockt?

A: Nein.



SECHSER (GOLD)

F: Fange ich einen Langen Pass ab, der meinen Gegner als Resultat eines Abfangens erreicht?

A: Ja. Die Fähigkeit wirkt auch auf ein Abfangen durch den Sechser des Gegners.

ABRÄUMER (GOLD)

F: Kann ich den potentiellen Einsatz einer Fähigkeit verhindern?

A: Ja, wenn die Fähigkeit zu diesem Zeitpunkt vom Gegner gültig eingesetzt werden könnte.



ZENTRALER MITTELFELDSPIELER (SILBER/GOLD)

F: Ich benutze z. B. die silberne Fähigkeit des Ballspielenden IV's – wann genau müssen wir benachbart sein?

A: Die jeweils „geliehene“ Spielerfähigkeit gibt dazu Auskunft: „nach einem erfolgreichen Dribbeln“. Das gleiche gilt für den silbernen Überlappenden AV.

HALBFELDSPIELER (SILBER/GOLD)

F: (Silber/Gold) Darf ich die Fähigkeit beim Weitschuss einsetzen (und auf die andere Seite umdrehen)?

A: Nein.

F: (Silber/Gold) Darf ich die Fähigkeit bei einer Torchance einsetzen (und auf die andere Seite umdrehen)?

A: Nein.



DEFENSIVSTÜRMER (GOLD)

F: Fange ich einen kurzen Pass ab, der meinen Gegner als Resultat eines Abfangens erreicht?

A: Ja.

FLÜGELSTÜRMER (SILBER/GOLD)

F: Bleibt die Fähigkeit „aktiv“, nachdem der Torhüter einen Schuss pariert oder die Torchance zu einem Freistoß oder zu einem Eckball führt?

A: Nein. Die Torchance ist dann bereits beendet und es werden Karten nachgezogen. Der Einsatz der Fähigkeit ist aufgebraucht.



MITTELSTÜRMER (SILBER/GOLD)

F: Darf ich beide Fähigkeiten eine nach der anderen benutzen?

A: Ja, aber nur die goldene Fähigkeit nach der silbernen und nicht umgekehrt.



HÄNGENDE SPITZE (SILBER)

F: Muss ich den Ball auch dann Abspielen, wenn ich den Ball während dieser Spielrunde soeben bekommen habe?

A: Ja.

FALSCHER 9 (SILBER)

F: Beim Torschuss mit einer Dribbling-Aktionskarte befinde ich mich bereits vor dem Einsatz dieser Fähigkeit in der letzten Reihe. Darf ich auf die goldene Seite umdrehen?

A: Nein – die Fähigkeit gilt als nicht eingesetzt.



HAT-TRICK – DAS BASISSPIEL

Die "Spieler"-Erweiterung ist kein eigenständiges Spiel. Vielmehr erweitert sie das Regelwerk des Fußball-Kartenspiels Hat-Trick. Um den Inhalt dieser Spielschachtel zu benutzen, musst du das Basisspiel Hat-Trick besitzen. Sollte das Basisspiel nicht beim Händler deines Vertrauens erhältlich sein, kannst du es direkt über uns beziehen unter www.htspiel.de



DIE BEGLEIT-APP

Die Hat-Trick Begleit-App ist eine tolle Ergänzung sowohl zum Basisspiel als auch zur Erweiterung. Die von den chilenischen Software Entwicklern von Wit-Labs (www.wit-labs.com) gemachte App, liefert eine unbeschreiblich nützliche Werkzeugansammlung. Mit Hilfe dieser App kannst du nicht nur

aktuelle Spielereignisse in einer Spieldatenbank aufzeichnen und dir bereits absolvierte Partien in Erinnerung rufen, du bekommst auch Zugang zu allen Tutorien, Spielereignissen und Schnell Referenz Zetteln. Zu guter Letzt - die App verschafft dir Zugang zu den aktualisierten Teamkarten, damit du immer mit den topaktuellen Aufstellungen spielen kannst. Darüber hinaus ist die App kostenlos!

SPIELAUTOR

Patryk Kowalski

BERATUNG, AUFSTELLUNGEN

Marek Sterna

GRAFIKDESIGN

Patryk Kowalski

TEXT

Patryk Kowalski

ÜBERSETZUNG

Dirk Hans

Jan Ostmann

Marek Sterna

