



- ▲ **AUTOR - SPIELENTWICKLER** | Antonio Becerra Montilla, Lipschitz
- ▲ **GRAFISCHE GESTALTUNG & ILLUSTRATIONEN**
Borja Arturo Segura Cerdeira und Marcos Arnáiz Ramos | designersensutinta.com
- ▲ **EDITIERT VON** | Élite Games S. C.
- ▲ **ÜBERSETZT VON** | Jan Ostmann

Einführung

In „Time of Soccer“ übernimmst du für eine Saison die Führung eines Fußballklubs. Während des Spiels musst du Fußballer unter Vertrag nehmen und Trainer, Talentscouts und Sportdirektoren einstellen. Zudem solltest du auch die besten Fernseh- und Werbeverträge an Land ziehen, um die Finanzierung deiner Mannschaft sicher zu stellen! Über mehrere Wochen wirst du auf dem freien Markt um die besten Vertragsabschlüsse konkurrieren und jede Woche mit spannenden und schnellen Partien abschließen. Diese Partien werden wahrlich die Stärke deiner Mannschaft offenbaren. Setz also alles dran, Woche für Woche als Sieger vom Platz zu gehen, um am Ende vor der Konkurrenz zu stehen! Erfreue dich mit „Time of Soccer“ an aufregenden Spielen, allein oder gegen deine Freunde!

Spielmaterial

Hauptspielplan mit dem Markt und Management-Anzeigen.

Persönliche Vereinstableaus, jedes individuell mit dem Wappen und in den Farben der jeweiligen Mannschaft gestaltet.

10 Startplättchen je Verein: jeweils ein Trainer, ein Talentscout, ein Community Manager, ein Sportdirektor und die ersten 6 Fußballer.

6 doppelseitige Plättchen „Stärke neutraler Mannschaften“ und 5 Plättchen „Neutrale Partien“.

1 Spielmaterialset pro Spieler in deren entsprechenden Farben: 8 Klötzchen, 1 Mannschaftsscheibe und 1 Holzauto.

1 Spielmaterialset pro neutraler Mannschaft: 1 Klötzchen und 1 Mannschaftsscheibe (insgesamt 2 Sets, in Schwarz und Violett).

15 weiße Klötzchen.

5 weiße Würfel und 1 blauer Würfel.

2 Rundenmarker (weiße Figuren).

1 Startspielermarker (rosafarbene Figur).

1 Plättchen „Saisonvorbereitung“.

5 doppelseitige „Time of Soccer“-Spiegelplättchen (Hin- und Rückspiel).

132 Spielplättchen, aufgeteilt in 4 Decks (41 in Deck I, 35 in Deck II, 30 in Deck III und 26 in Deck IV).

8 Pokalauslosungsplättchen mit dem Logo des LaBSK-Pokals auf der Rückseite und den Wappen der Vereine auf der Vorderseite.

15 Fußballerplättchen für die „Variante mit einzigartigen Startfußballern“.

1 Satz Geldscheine in zwei Werten: 1 \$ und 5 \$.

Spieldaufbau

1



Sortiere die Spielplättchen nach ihren Rückseiten (Deck I bis IV). Nimm von jedem Deck 7 zufällige Plättchen und lege sie zurück in die Spielschachtel. Mische alle Decks getrennt voneinander und platziere sie nebeneinander auf den Tisch.

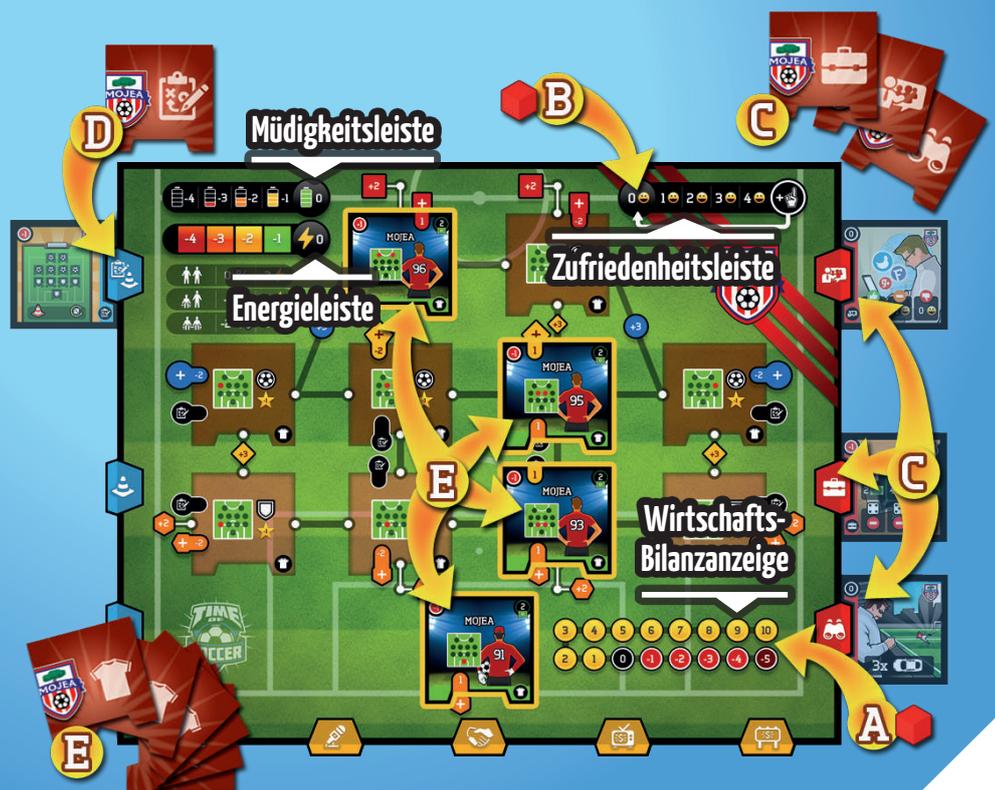
3

Jeder Spieler wählt eine der 4 verfügbaren Mannschaften und nimmt sich das zugehörige Spielmaterialset: Mollerusa (Blau), Mojea (Rot), Palmeras (Gelb) oder Lagartos (Grün).

- A** Jeder legt ein Klötzchen seiner Farbe auf die Wirtschaftsbilanzanzeige seines Vereinstableaus. Der Startwert hängt von der Spieleranzahl ab: 10 beim Solospiel, 9 bei 2 Spielern, 8 bei 3 Spielern bzw. 7 bei 4 Spielern.
- B** Jeder stellt ein Klötzchen seiner Farbe auf das Feld „0“ der Zufriedenheitsleiste.
- C** Jeder nimmt seine Startplättchen **Sportdirektor** , **Talentscout**  und **Community Manager**  und platziert diese auf deren entsprechenden Position auf der rechten Seite des Vereinstableaus. Alle drei haben ihren eigenen Platz, gekennzeichnet durch das entsprechende Symbol.

- D** Jeder nimmt sein Trainer-Startplättchen  und platziert es auf dem Platz für den Cheftrainer, oben an der linken Seite des Vereinstableaus.

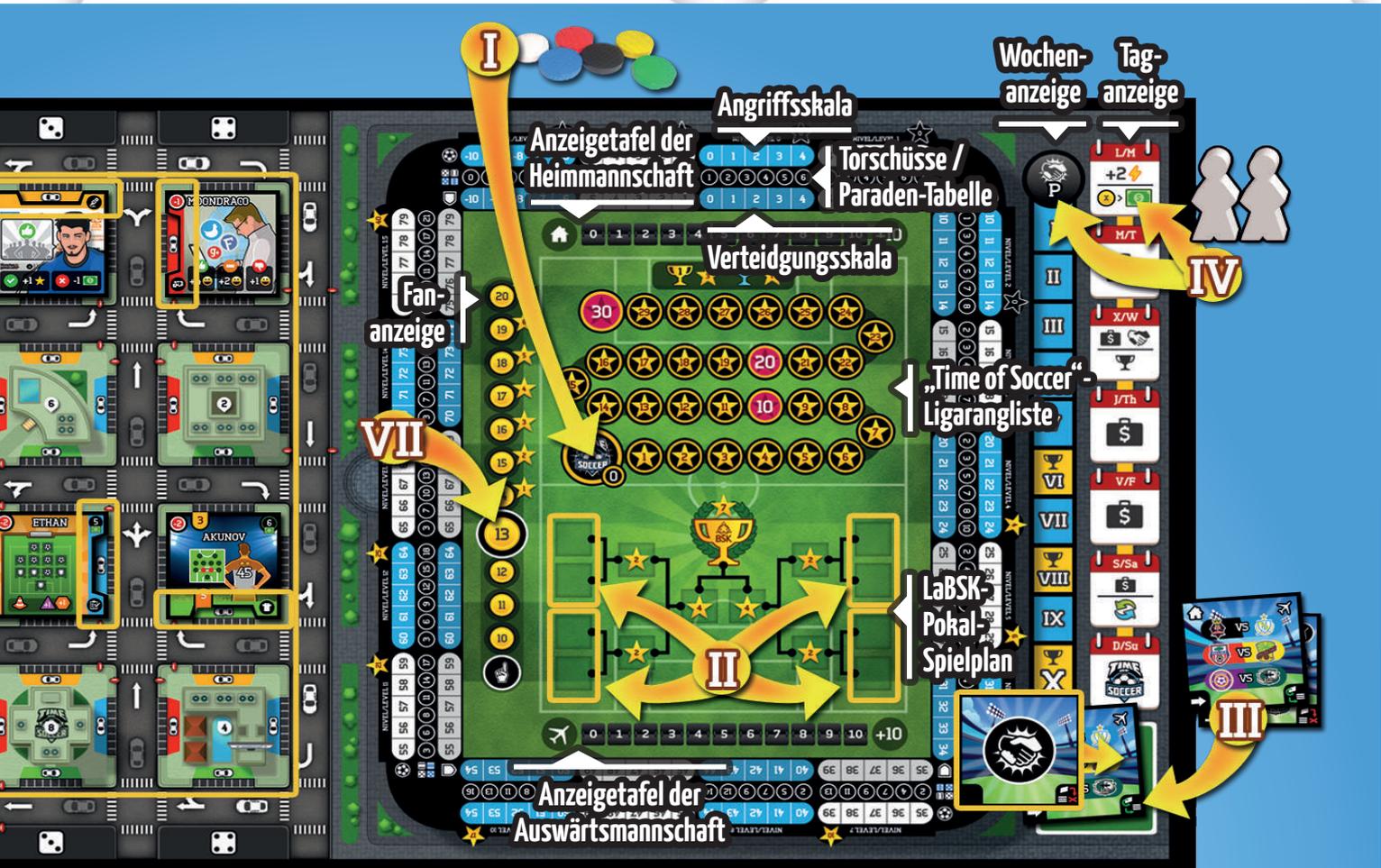
- E** Jeder Spieler nimmt sich von seinen 6 Fußballer-Startplättchen  eine zufällig bestimmte Auswahl. Die Anzahl hängt von der Spieleranzahl ab: 1 beim Solospiel, 2 bei 2 Spielern, 3 bei 3 Spielern oder 4 bei 4 Spielern. Die restlichen Plättchen werden in die Spielschachtel zurückgelegt. Anschließend platziert jeder Spieler seine Fußballer-Startplättchen auf ihre entsprechenden Positionen gemäß dem Regelabschnitt „Platzieren eines Fußballers in die Mannschaftsaufstellung“ (S. 9).



2

Marktplan





Lege den Hauptspielplan für alle Spieler zugänglich in die Tischmitte.

- I** Lege alle 6 farbigen Mannschaftsscheiben auf die Position „0“ der „Time of Soccer“-Ligarangliste. Alle 6 Mannschaften nehmen an der Liga teil, selbst wenn sie nicht von einem Spieler kontrolliert werden.
- II** Lege 1 Klötzchen jeder Farbe (Blau, Rot, Grün, Gelb, Schwarz und Violett) und zusätzlich 2 weiße Klötzchen bereit. Letztere repräsentieren 2 weitere neutrale Mannschaften (Los Mineros und Vetusto), die um den Pokal mitspielen. Mische die LaBSK-Pokalauslosungsplättchen. Für jeden Pokalstartplatz ziehst du ein Auslosungsplättchen und stellst das entsprechende Klötzchen auf diesen Platz. Danach legst du die Plättchen zurück in die Schachtel.
- III** Mische die „Time of Soccer“-Spieltagsplättchen mit dem Symbol (Hinspiel) nach oben und lege sie auf das Ablagefeld unterhalb des Sonntags („D/SU“) der Taganzeige. Lege das Plättchen „Saisonvorbereitung“ oben auf diesen Stapel. Die Spieler können sich diese Plättchen jederzeit ansehen, um zu wissen, welche Spiele wann anstehen, aber sie dürfen dabei deren Reihenfolge nicht verändern.
- IV** Platziere einen Rundenmarker (weiße Figur) auf das Feld „P“ der Wochenanzeige. Stelle den anderen auf das Feld L/M der Taganzeige.
- V** Nimm die Plättchen von Deck I und lege auf jedes Marktfeld eines dieser Plättchen offen aus. Wie in der Abbildung zu sehen ist, muss dabei jedes Plättchen so ausgerichtet werden, dass die Farben der Aussparung des Plättchens und des Feldes übereinstimmen.
- VI** Jeder Spieler stellt sein Auto (= Talentscout) in ein mit einem weißen Autosymbol gekennzeichnetes Feld (in den Ecken des Marktplans). Der Startspieler platziert seins als Erster, die Übrigen folgen im Uhrzeigersinn bis alle Autos eingesetzt sind. Dabei können zwei Spieler ihr Auto in dasselbe Feld stellen, wenn sie wollen.
- VII** Jeder legt ein Klötzchen seiner Farbe auf Feld „13“ der Fananzeige. Diese Zahl entspricht der Anzahl Fans, welche die Mannschaft zu Spielbeginn hat.

4

Wähle entsprechend der von allen Spielern gewünschten Schwierigkeitsstufe ein Plättchen „Stärke neutraler Mannschaften“ aus. Für das erste Spiel wird Stufe 2 empfohlen. Lege es neben den Hauptspielplan mit der Seite nach oben bereit, welche die Wochen 1 – 5 anzeigt.



Wähle entsprechend der von den Spielern gewünschten Schwierigkeitsstufe ein Plättchen „Neutrale Partien“ aus. Auch hier wird für das 1. Spiel Stufe 2 empfohlen. Lege es so auf das zuvor ausgewählte Stärkeplättchen, dass Woche 1 als aktuelle Woche markiert wird.



Löst einen Spieler aus. Dieser Spieler erhält die Startspielerfigur.

Bestimme einen Spieler, der die Bank verwaltet, und lege den Geldvorrat der Bank in dessen Reichweite bereit. Jeder Spieler erhält 5 \$ als Startkapital.



Das Spiel

„Time of Soccer“ wird in 11 Runden, genannt Wochen, gespielt. Die erste Woche entspricht der Saisonvorbereitung, während die restlichen 10 „Ligawochen“ genannt werden und von 1 bis 10 nummeriert sind. Zur Anzeige der aktuellen Woche wird ein Rundenmarker (weiße Figur) auf der Wochenanzeige verwendet. Diese Anzeige beginnt mit „P“, stellvertretend für die Saisonvorbereitung (Pre-Season). Die Wochen 6, 8 und 10 werden auch Pokalwochen genannt.

Jede dieser Wochen (Runden) ist in 7 Phasen unterteilt, die den Tagen einer Woche entsprechen (Montag bis Sonntag). An jedem Tag erhalten die Spieler die Möglichkeit, eine bestimmte Aktion durchzuführen. Zur Anzeige des aktuellen Tages wird ein Rundenmarker (weiße Figur) auf der Taganzeige verwendet. Diese Anzeige beginnt mit dem Feld „L/M“, stellvertretend für Montag (L = Lunes (Spanisch) / M = Monday (Englisch)).

Nach jeder Phase wird der Tagmarker zum nächsten Tag weiter gesetzt. War der Marker zuvor auf dem Feld „D/S“ (Sonntag), dann wird er nun zurück zum Anfang der Taganzeige gestellt, also auf das Feld „L/M“. Zusätzlich wird der Wochenmarker um ein Feld weiter gezogen. War dieser Marker bereits auf Woche 10 endet das Spiel jetzt und die Siegpunkte werden gezählt. Wie diese gezählt werden ist im Abschnitt „Siegpunkte bei Spielende“ (S.14) beschrieben.

Spielzüge des aktuellen Wochentags

An jedem Tag führen alle Spieler, beginnend beim Startspieler und dann dem Uhrzeigersinn folgend, eine der an diesem konkreten Tag zur Auswahl stehenden Aktionen durch.

In der Spielschachtel sind Spielhilfen, die während des Spiels als Gedankenstütze genutzt werden können. Sie bieten eine Übersicht der möglichen Aktionen des aktuellen Wochentags bzw. der Durchführung von Partien zwischen zwei Mitspielern oder zwischen Spieler und neutralem Team.

Mögliche Aktionen je nach Wochentag



„L/M“ (Montag): „Zahltag“. Der Startspielermarker (rosafarbene Figur) wird an den Spieler weitergegeben, der links vom aktuellen Startspieler sitzt.



„M/Tu“ (Dienstag): „Markttag“.



„X/W“ (Mittwoch): Jeder Spieler wird genau eine der folgenden Aktionen durchführen. Wenn möglich, muss er die in der folgenden Auflistung zuerst genannte Aktion durchführen:



1. Wenn der Wochenmarker eine Pokalwoche (6, 8 oder 10) anzeigt und die Mannschaft des Spielers noch nicht aus dem LaBSK-Pokal ausgeschieden ist, dann muss dieser Spieler sein nächstes Pokalspiel absolvieren. Diese Partie wird gemäß dem Abschnitt „Spieltag des LaBSK-Pokals“ (S.9) durchgeführt.



2. Hat der Spieler ein Freundschaftsspielplättchen, erhält er nun die Errungenschaften dieses Plättchens und entfernt es danach aus dem Spiel. Beim Spiel mit der Erschöpfungsvariante muss der Spieler seinen Energiewert entsprechend der Angabe auf dem Freundschaftsspielplättchen verringern.



3. Treffen alle vorherigen Voraussetzungen nicht zu, führt der Spieler einen normalen „Markttag“ durch.



„J/Th“ (Donnerstag): „Markttag“.



„V/F“ (Freitag): „Markttag“.



„S/Sa“ (Samstag): „Markttag“. Anschließend werden die Marktbewegungen durchgeführt.



„D/Su“ (Sonntag): Zwei Spielsituationen können auftreten:

1. Liegt der Wochenmarker auf dem Feld „P“ (Saisonvorbereitung), erhält jeder Spieler, der ein Freundschaftsspielplättchen hat, die Errungenschaften dieses Plättchens und entfernt es danach aus dem Spiel. Spieler ohne Freundschaftsspiel werden übersprungen, führen also keinen Spielzug aus. Anschließend wird das Plättchen „Saisonvorbereitung“ aus dem Spiel entfernt. Dadurch wird das erste Spieltagsplättchen sichtbar.

2. In den Wochen 1 - 10 führen alle Spieler die Aktion „Spieltag der ‚Time of Soccer‘-Liga“ durch (S.9).



Zusammenfassung der möglichen Aktionen der Wochentage



Zusammenfassung der Durchführung von Partien

Beschreibung der Aktionen

Zahltag

Zeigt die Wirtschaftsbilanzanzeige eines Spielers einen positiven Wert (gelbe Münzen), erhält dieser Spieler den angezeigten Betrag von der Bank ausbezahlt. Ist die Bilanz negativ (rote Münzen), muss er den angezeigten Betrag an die Bank zahlen. Ist sie ausgeglichen (schwarzes Feld, Wert „0“), dann hat der Tag keine Auswirkung auf diesen Spieler.

Wenn sich die Wirtschaftsbilanz im negativen Bereich befindet und der Spieler nicht über ausreichend Geld für die Zahlung verfügt, verliert er für jede Münze, die er nicht zahlen kann, einen Fan. Die reduzierte Fanzahl führt möglicherweise in der nächsten Woche zu einer noch schlechteren Bilanz.

Die Wirtschaftsbilanz wird gesteigert, wenn ein neuer Vertrag abgeschlossen, ein Fußballer verkauft, ein Trainer entlassen oder ein neuer Fan hinzugewonnen wurde. Sie wird herabgesetzt, wenn ein neuer Fußballer, Trainer oder anderes Personal eingestellt wurde. Wird die Anpassung mit Bedacht vorgenommen, dann sollte dabei kein Fehler auftreten. Nichtsdestotrotz kann der korrekte Bilanzwert immer wie folgt nachgeprüft werden:

Einkommen

Jeder Fan trägt mit 1 Münze zum Verein bei und die Werbe- und Fernsehverträge bringen feste Beträge in Höhe der gelben Münze in der oberen linken Ecke des Plättchens ein. Die Summe dieser Werte entspricht dem wöchentlichen Vereinseinkommen.

Ausgaben

Jeder Fußballer (selbst wenn er nicht spielt), die Trainer und das Personal des Vereins bekommen ein Gehalt. Diese Fixkosten werden auf den Plättchen in der oberen linken Ecke durch eine rote Münze angezeigt. Die Summe dieser Werte entspricht den wöchentlichen Ausgaben des Vereins.

Wirtschaftsbilanz

Zieht man die Ausgaben von den Einnahmen ab, erhält man die Wirtschaftsbilanz des Vereins. Diese entscheidet darüber, ob der Spieler am Zahltag Geld von der Bank erhält oder selbst etwas an diese zahlen muss.

Der kleinstmögliche Bilanzwert ist -5. Beträgt der errechnete Bilanzwert eines Spielers weniger als -5, bleibt das Klötzchen dennoch auf -5 stehen. Ebenso kann die Bilanz den maximalen Wert von +10 nicht überschreiten. Spieler, die eine noch bessere Bilanz haben, erhalten weiterhin eine Einnahme in Höhe von +10.

Beachte Bereits in der 1. Runde des Spiels findet ein Zahltag statt.

Markttag

Beginnend beim Startspieler und weiter im Uhrzeigersinn kann während eines Markttag jeder Spieler Aktionspunkte auf dem Marktplan einsetzen. Der Talentscout seines Vereins bestimmt die Anzahl der Aktionspunkte, die ihm in seinem Spielzug zur Verfügung stehen (die Zahl neben dem Autosymbol auf dem Talentscoutplättchen).



TALENTSCOUT

Das Auto, das der Spieler auf dem Marktplan platziert hat, repräsentiert seinen Talentscout. Für jeweils einen Aktionspunkt kann der Spieler eine der folgenden Aktionen durchführen:

1. Ein Feld auf dem Marktplan weiterfahren.
2. Einen Parkplatz zum Erwerb eines Plättchens ansteuern.
3. Mit dem Sportdirektor den Erwerb eines Plättchens erzwingen.

1. Ein Feld auf dem Marktplan weiterfahren

Der Spieler bewegt sein Auto, der Verkehrsrichtung (auf dem Plan an jeder Kreuzung eingezeichnet) folgend, auf das nächste mit einem Autosymbol markierte Feld.

Beachte Auf einem Feld dürfen mehrere Autos stehen.

2. Einen Parkplatz zum Erwerb eines Plättchens ansteuern



Befindet sich das Auto eines Spielers im selben Straßenabschnitt wie der Parkplatz (Ausbuchung) eines Plättchens, kann er dort parken, dieses Plättchen erwerben und damit seinen Spielzug beenden. Abhängig von der Plättchenart führt der Spieler eine der folgenden Optionen durch:

FUSSBALLER

Der Spieler zahlt der Bank einen \$-Betrag in Höhe des Marktwertes des Fußballers (in der oberen, rechten Ecke des Plättchens). Danach fügt er den Fußballer seiner Mannschaft hinzu und markiert die notwendigen Änderungen bezüglich seiner Angriffs- und Verteidigungsstärke. Dieses Vorgehen ist im Abschnitt „Die Angriffs- und Verteidigungsstärke bestimmen“ (S. 10) beschrieben.



TRAINER

Der Spieler zahlt an die Bank einen \$-Betrag in Höhe des Marktwertes des Trainers (in der oberen, rechten Ecke des Plättchens). Anschließend fügt er den Trainer seinem Trainerstab (neben der linken Seite des Vereinstabelaus) hinzu.

Befinden sich dort bereits 3 Trainer, muss der Spieler zuerst einen von ihnen entlassen. Der entlassene Trainer wird aus dem Spiel entfernt, ohne dass der Spieler dafür Geld erhält.

Der Spieler passt nun den Angriffs- und den Verteidigungswert seiner Mannschaft an, indem er die Trainingsfähigkeiten des neuen Trainers dazu addiert und die Trainingsfähigkeiten des entlassenen Trainers abzieht. Dieses Vorgehen wird im Abschnitt „Die Angriffs- und Verteidigungsstärke bestimmen“ (S. 10) beschrieben.

Beachte Der Startplättchen-Trainer jeder Mannschaft darf in jeder Partie einen der zwei Würfe, Angriff oder Verteidigung, wiederholen. Neutrale Mannschaften wiederholen den Wurf sobald ein Wurf keine Wirkung für sie bringt (möglicherweise also zweimal in einer Partie).



VEREINSPERSONAL



Der Spieler entfernt die bisherige Person auf der entsprechenden Position und ersetzt sie mit dem neu erworbenen Plättchen. Anschließend passt er, falls notwendig, die Wirtschaftsbilanz an (bei unterschiedlichen Gehältern; jeweils oben, links angezeigt).

WERBE- UND FERNSEHVERTRÄGE

Jeder Spieler kann jeweils nur 1 Werbe- und 1 Fernsehvertrag besitzen. Erwirbt der Spieler einen weiteren, muss er den bereits vorhandenen auf das Feld des Marktplans zurücklegen, von dem er den neuen Vertrag genommen hat. Der zurückgelegte Vertrag wird sofort als „altes Plättchen“ gekennzeichnet, indem darauf ein weißes Klötzchen gelegt wird.

Der neue Vertrag wird nun an dessen Position unterhalb des Vereinstabelaus gelegt. Ist es aufgrund der unterschiedlichen Einnahmen (in der oberen linken Ecke der Plättchen angezeigt) erforderlich, passt der Spieler die Wirtschaftsbilanzanzeige dementsprechend an.



FREUNDSCHAFTSSPIELE

Jeder Spieler kann zur selben Zeit nur ein einziges Freundschaftsspielplättchen besitzen. Hat ein Spieler bereits eines, kann er kein neues Freundschaftsspiel annehmen. Das Plättchen wird an die mit dem entsprechenden Symbol gekennzeichnete Position des Vereinstableaus gelegt.

Freundschaftsspiele werden am Sonntag der Saisonvorbereitungswoche oder am folgenden freien Mittwoch (falls die Mannschaft nicht im LaBSK-Pokal antreten muss) ausgetragen.



PRESSEMITTEILUNGEN

Jeder Spieler kann höchstens zwei Pressemitteilungsplättchen gleichzeitig an seinem Vereinstableau ausliegen haben. Sind seine beiden Positionen belegt, darf er keine neue Pressemitteilung mehr nehmen.



Eine Pressemitteilung ist eine kleine Wette. Wenn der Spieler das Pressemitteilungsplättchen nimmt, verpflichtet er sich, die dort angegebene Behauptung zu erfüllen. Am Ende der Partie oder des Wettbewerbs, auf dem sich die Behauptung bezieht, muss der Spieler überprüfen, ob er diese erfüllt hat.



Wurde die Behauptung erfüllt, erhält der Spieler den Infokasten angegebenen Vorteil.



Wenn sie verfehlt wurde, muss der Spieler die im Infokasten angegebene Strafe hinnehmen.

Wenn ein Pressemitteilungsplättchen ausgewertet wurde, muss der Spieler es in der Nähe seines Vereinstableaus liegen lassen, falls es bei Spielende Siegpunkte einbringt oder kostet. Ansonsten legt er es zurück in die Spielschachtel, sobald dessen Auswirkung abgehandelt worden ist.



Wir werden den LaBSK-Pokal gewinnen!



Wir werden an diesem Wochenende gewinnen!



Wir werden die „Time of Soccer“-Liga gewinnen!



Wir schießen an diesem Wochenende mindestens ein Tor!



Wir werden Erster oder Zweiter der „Time of Soccer“-Liga!



Wir schießen an diesem Wochenende mindestens 2 Tore!



Wir gewinnen an diesem Wochenende oder spielen unentschieden!



Wir werden an diesem Wochenende kein Tor schießen!

VERKÄUFE

Anders als alle anderen Marktplättchen werden Verkaufsplättchen nach ihrer Nutzung nicht vom Marktplan entfernt. Sie liegen 2 Wochen lang aus, und können am selben Markttag von mehreren Spielern verwendet werden. Diese Plättchen ermöglichen es den Spielern, Fußballer zu verkaufen, die sie nicht mehr haben wollen, und somit Geld zurück zu erwirtschaften.



Trainer können, wenn es für sie keinen Platz mehr gibt, umstandslos entlassen, aber nicht verkauft werden. Dagegen ist die einzige Möglichkeit, einen unerwünschten Fußballer loszuwerden, die Nutzung eines Verkaufsplättchens.

Parkt ein Scout an einem Verkaufsplättchen verhandelt der Sportdirektor des Spielers über den Verkauf 1 Fußballers. Dazu wirft der Spieler einen Würfel und vergleicht das Ergebnis mit der Tabelle auf seinem Sportdirektorplättchen.



Zeigt das Ergebnis dieses Symbol (unabhängig vom Wert daneben), führt der Spieler den Verkauf durch.



Zeigt es stattdessen dieses Symbol, muss der Spieler Geld zahlen, oder der Verkauf scheitert. Der erforderliche Geldbetrag entspricht der Anzahl dieser Stoppzeichen auf dem Sportdirektorplättchen. Entscheidet sich der Spieler, nicht zu zahlen, kann er seinen Fußballer nicht verkaufen, und sein Spielzug ist beendet.

War die Verhandlung erfolgreich, legt der Spieler das Plättchen des verkauften Fußballers in die Schachtel zurück und erhält dafür dessen Marktwert (in \$, obere, rechte Ecke) ausbezahlt. Zusätzlich erhält er auch die auf dem Verkaufsplättchen angezeigte Bonuszahlung (\$).

Beachte Die \$-Beträge neben dem Geldscheinsymbol auf dem Sportdirektorplättchen werden beim Verkauf nicht berücksichtigt.

Beachte Nach Aktionsende verlässt der Talentscout (Auto) den Parkplatz und kehrt auf die Straße zurück, auf der er war. Damit endet der Spielzug des Spielers. Die Spieler müssen jederzeit ihre Wirtschaftsbilanz anpassen: der Bilanzwert verringert sich um die Höhe des auf einem neuen Plättchen (obere linke Ecke) angezeigten Gehalts oder erhöht sich entsprechend beim Abschluss eines neuen Werbe- oder Fernsehvertrags. Auch beim Entfernen eines Plättchens, wie Trainer-, Personal- oder Vertragsplättchen, muss die Veränderung durch den Wegfall des Gehalts oder der Einnahme des entfernten Plättchens berücksichtigt werden.

Antonio „Lipschitz“ sagt:

Beeile dich, wenn du ein Plättchen mit einem Klötzchen haben willst! Denn diese Plättchen werden am Ende der Woche entfernt...



3. Mit dem Sportdirektor den Erwerb eines Plättchens erzwingen

Steht das Auto eines Spielers neben einem Plättchen, aber nicht neben dessen Parkplatz, kann er versuchen, den Erwerb des Plättchens zu „erzwingen“. Dazu wirft er einen Würfel und bestimmt das Ergebnis anhand seines Sportdirektorplättchens.



Zeigt das Ergebnis dieses Symbol, sind die Verhandlungen gescheitert und der Spielzug des Spielers ist beendet, ohne dass er das Plättchen erhält.



Beachte Verwechsle das nicht mit dem Vorgehen bei Verkäufen.



Zeigt das Ergebnis einen Geldbetrag, dann kann der Spieler diesen Betrag (Zahl neben dem Symbol) bezahlen, um das Plättchen auf normale Weise zu erwerben, also indem er dessen Marktwert bezahlt. Unabhängig davon, ob er sich dafür oder dagegen entscheidet, endet sein Spielzug anschließend.



Marktbewegungen

Alle Plättchen auf dem Marktplan liegen dort maximal zwei Wochen (Runden) lang aus.

Die Marktbewegungen finden jeden Samstag statt, wenn alle Spieler ihre Marktaktionen durchgeführt haben. Die Schritte sind:

1. Alle Plättchen mit einem weißen Klötzchen darauf werden aus dem Spiel entfernt.
2. Auf alle übrigen Plättchen auf dem Marktplan wird ein weißes Klötzchen gelegt. Diese Plättchen kommen am nächsten Samstag aus dem Spiel.
3. Die freien Plätze auf dem Marktplan werden mit neuen Plättchen aufgefüllt und passend zur Plättchenfarbe ausgerichtet. Diese Plättchen werden vom aktuellen Deck genommen. Sollte dieses während des Auffüllens aufgebraucht sein, werden die restlichen Plättchen vom nächsten Deck gezogen (endet z.B. Deck II, nimmst du den Rest von Deck III).

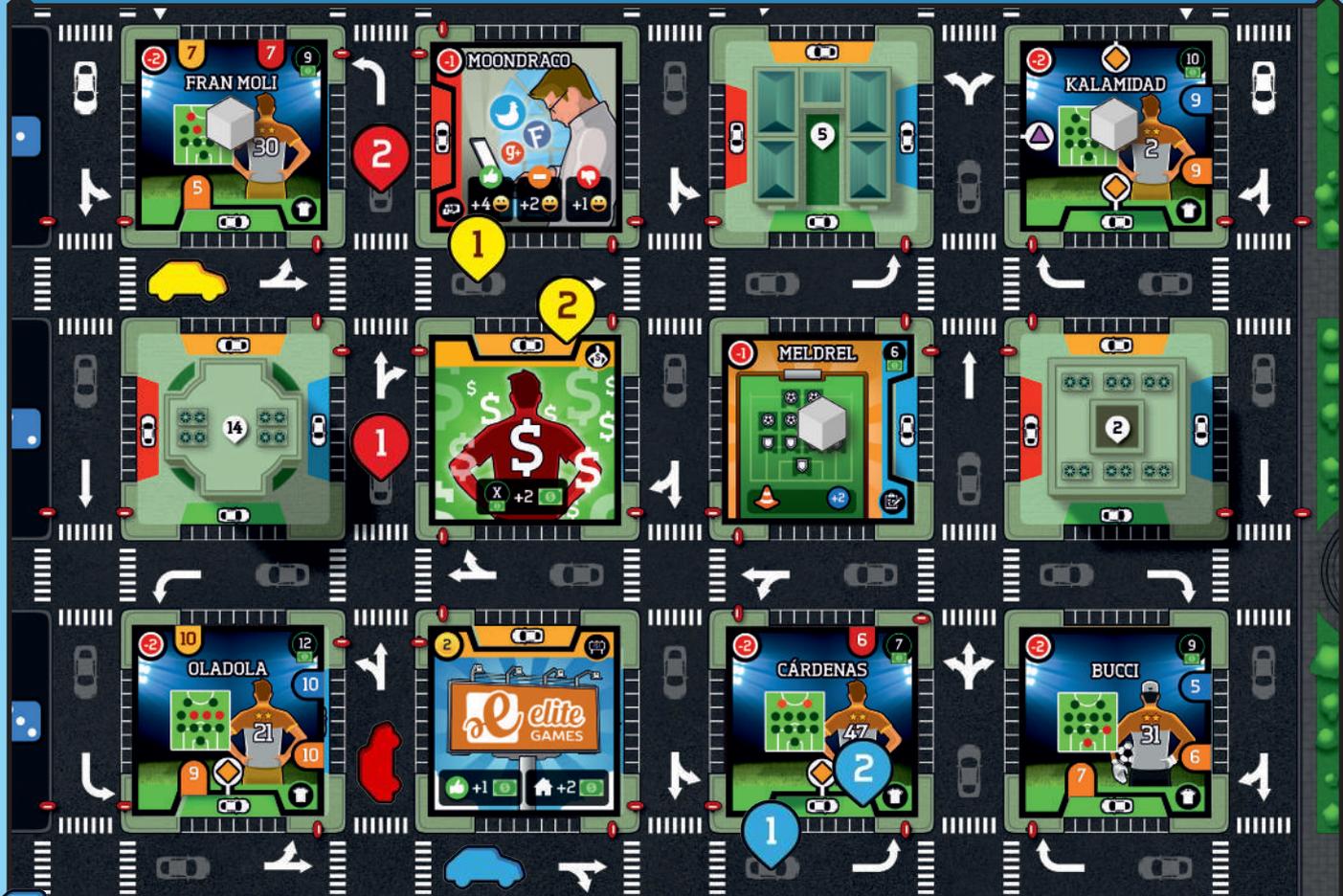


Beachte Die neuen Plättchen müssen in der auf den Feldern gekennzeichneten Reihenfolge auf den Marktplan platziert werden.



Beachte Abhängig vom Spielverlauf und der Spieleranzahl, ist es durchaus üblich, dass die Plättchen in den letzten Runden ausgehen können. Wenn das geschieht, setzen die Spieler das Spiel fort, ohne den Marktplan aufzufüllen. Die Plättchen mit weißem Klötzchen werden weiterhin aus dem Spiel entfernt, bis der Markt komplett leer ist. Wenn es in den letzten Runden keinen Markt gibt, werden die „Markttag“, „Spieltag des LaBSK-Pokals“ und „Spieltag der ‚Time of Soccer‘-Liga“.

Ein 3-Personen-Spiel. Es ist „S/Sa“ (Samstag). Die Spielerreihenfolge ist Blau, dann Rot und zuletzt Gelb.



Blau hat einen Fußballer, der gute Bälle auf die Stürmer spielen kann. Er interessiert sich für einen Transfer von „Cárdenas“, der im Stande ist, diese Bälle sehr effektiv zu verwerten. Sein Talentscout hat 5 Aktionspunkte. Er gibt 1 davon aus, um in den nächsten Straßenabschnitt zu fahren ①, sowie 1 weiteren, um auf den Parkplatz zu fahren und „Cárdenas“ zu verpflichten ②. Dazu bezahlt er den Marktwert von „Cárdenas“ (7 \$) an die Bank.

Blau nimmt das Plättchen, legt es auf sein Vereinstableau und passt anschließend seinen Angriffswert an. Die Wirtschaftsbilanzanzeige muss er ebenfalls aktualisieren, da „Cárdenas“ ein Gehalt (Ausgabe) von 2 \$ bekommt. Dann stellt Blau sein Auto wieder neben den Parkplatz auf die Straße zurück. Er hat zwar noch 3 Aktionspunkte, kann diese aber nicht verwenden, weil mit dem Erwerb des Plättchens sein Spielzug beendet ist.

Rot hat einen Talentscout mit 4 Aktionspunkten. Er will „Fran Moli“ anwerben, um eine Lücke im Angriff seiner Mannschaft zu schließen, aber er kann den Parkplatz mit nur 4 Aktionspunkten nicht erreichen. Er könnte weiterfahren, um „Moondraco“ als neuen Community Manager einzustellen und auf den nächsten Markttag warten, um „Fran Moli“ zu verpflichten. Aber es ist bereits Samstag, und sobald alle fertig sind, finden die Marktbewegungen statt: „Fran Moli“ wird dann abgeworfen, weil auf ihm bereits ein weißes Klötzchen liegt. Daher entscheidet sich Rot dafür, den Transfer zu erzwingen.

Um das zu tun, fährt er über Feld ① zu Feld ②. Da sich Rot jetzt neben dem Plättchen, das er erwerben will, befindet, kann er nun seinen Sportdirektor nutzen. Sein Würfelwurf zeigt eine 3: Laut seinem Sportdirektorplättchen entspricht eine 3 den Betrag von 4 \$. Wenn Rot jetzt „Fran Moli“ kaufen will, kostet dieser ihm 13 \$: 9 \$ Marktwert plus jene vom Sportdirektor ausgehandelten 4 \$. Rot entscheidet sich dafür, diese 13 \$ zu bezahlen. So platziert er „Fran Moli“ auf seinem Vereinstableau und aktualisiert seinen Angriffswert und seine Wirtschaftsbilanz.

Gelb hätte selbst gerne „Fran Moli“ verpflichtet, aber das kann er jetzt nicht mehr. So entscheidet er sich stattdessen dafür, den Tag für den Verkauf eines seiner ersten Fußballer zu nutzen: Er fährt für 1 Aktionspunkt eine Straße weiter ① und mit einem weiteren Aktionspunkt auf den Parkplatz ②. Der Würfelwurf zeigt eine 6. Der Sportdirektor von Gelb zeigt bei einer 5 und einer 6 ein ①. Das bedeutet, dass Gelb 2 \$ (1 für jedes ①) bezahlen muss, wenn er den Fußballer verkaufen will. Er entscheidet sich dafür. Gelb zahlt 2 \$ und erhält 4 \$ (2 \$ Marktwert des Fußballers + 2 \$ Bonus vom Verkaufsplättchen). Er wirft das Fußballerplättchen ab und passt seine Wirtschaftsbilanz an, die um 1 steigt, da er nun das Gehalt (Ausgabe) des verkauften Fußballers einspart.



Spieltag der „Time of Soccer“-Liga

Mit Ausnahme der ersten Woche (Saisonvorbereitung) findet jeden Sonntag ein Spieltag der „Time of Soccer“-Liga statt. Das oberste Spieltagsplättchen unterhalb des Feldes „D/SU“ (Sonntag) der Taganzeige gibt vor, welche Partien durchgeführt werden. Diese Partien müssen in der auf dem Plättchen angegebenen Reihenfolge gespielt werden. Es gibt drei Arten von Partien, und jede von ihnen wird auf unterschiedliche Weise entschieden:

Spieler gegen Spieler

Diese Partien werden wie im Abschnitt „Durchführung einer Partie“ (S. 12) beschrieben abgehandelt. Jeder Spieler bestreitet die Partie mit seiner jeweiligen Angriffs- und Verteidigungsstärke.

Spieler gegen Neutrale Mannschaft

Diese Partien werden wie im Abschnitt „Durchführung einer Partie“ (S. 12) beschrieben abgehandelt. Der Spieler bestreitet die Partie mit seiner jeweiligen Angriffs- und Verteidigungsstärke, und die neutrale Mannschaft geht mit der Angriffs- und Verteidigungsstärke ins Spiel, die auf dem Plättchen „Stärke neutraler Mannschaften“ neben der aktuellen Wochenzahl angegeben ist. Das Plättchen „Neutrale Partien“ wird dazu so auf dem Plättchen „Stärke neutraler Mannschaften“ verschoben, dass der Stärkewert der aktuellen Woche angezeigt wird. Für die Spiele des LaBSK-Pokals wird der Stärkewert der Woche verwendet, in der die Partie stattfindet. Für die neutrale Mannschaft würfelt der Spieler rechts von dem Spieler, dessen Mannschaft an der Partie teilnimmt.

Neutrale Mannschaft gegen Neutrale Mannschaft

Zuerst wird anhand der „Time of Soccer“-Ligarangliste bestimmt, welche neutrale Mannschaft die derzeit stärkere ist (die mit höherer Punktzahl). Die stärkere Mannschaft verwendet in dieser Partie die weißen Würfel, während die andere mit dem blauen Würfel spielt. Bei einem Gleichstand wird die Heimmannschaft als die stärkere betrachtet. Bei einem Pokalspiel wird bei Gleichstand jedoch die stärkere Mannschaft per Zufall bestimmt.

Zur Durchführung einer Partie werden so viele Würfel geworfen, wie auf dem Plättchen „Neutrale Partien“ angegeben sind. Nun wird der höchste Wert der weißen Würfel mit dem Wert des blauen Würfels verglichen. Die Würfelfarbe des höheren Wertes bestimmt den Sieger. Zeigen beide Würfel den gleichen Wert, endet die Partie unentschieden.

Die siegreiche Mannschaft einer Partie erhält 3 Ligapunkte und zieht ihren Punktemarker auf der Rangliste der „Time of Soccer“-Liga um 3 Felder vor. Bei einem Unentschieden erhalten beide jeweils 1 Punkt.

Nachdem alle Ligaspiele durchgeführt worden sind, wird das Spieltagsplättchen, falls davon zuvor die Hinspielseite (mit ➔ gekennzeichnet) sichtbar war, auf die Rückspielseite (mit ↶ gekennzeichnet) gedreht und zurück unter den Spielpanstapel geschoben. Lag bereits die Rückspielseite (↶) offen aus, wird das Plättchen jetzt aus dem Spiel genommen (also zurück in die Spielschachtel gelegt). In jedem Fall ist anschließend ein neuer Spieltag sichtbar.



Spieltag des LaBSK-Pokals

Die Durchführung von Pokalspielen des LaBSK-Pokals ähnelt dem Vorgehen bei den Spielen der „Time of Soccer“-Liga. Die einzigen Unterschiede sind folgende:

Pokalspiele werden jeweils am Mittwoch der Wochen 6, 8 und 10 ausgetragen. Die Viertelfinals Spiele werden in der 6. Woche gespielt. Es nehmen alle Mannschaften der Liga sowie zwei weitere neutrale Teams daran teil. Die Halbfinalspiele mit den Mannschaften, die die vorherige Runde gewonnen haben, finden in der 8. Woche statt. Das Endspiel um den LaBSK-Pokal wird mit den beiden Mannschaften, die das Glück hatten, so weit zu kommen, in der 10. Woche ausgetragen.

Die Sieger dieser Partien erhalten keine Punkte für die „Time of Soccer“-Ligarangliste. Stattdessen ziehen sie ihr Klötzchen auf dem LaBSK-Pokalspielplan dem Pfeil folgend auf das nächste Feld. Die Verlierermannschaften verbleiben auf ihren Positionen.

Im Gegensatz zu den Partien der „Time of Soccer“-Liga muss es im LaBSK-Pokal einen Sieger geben. Daher wird eine Partie, wenn sie unentschieden endet, durch Elfmeterschießen entschieden. Dazu wirft jede Mannschaft jeweils alle 5 weißen Würfel. Die Ergebnisse 1 und 2 gelten als verschossen, während die Ergebnisse 3 bis 6 jeweils als Tor zählen. Die Mannschaft mit mehr erzielten Toren gewinnt das Spiel. Wenn erforderlich wird dieser Vorgang so lange wiederholt, bis es kein Unentschieden mehr gibt. Die Spezialfähigkeit des Startplättchen-Trainers darf im Elfmeterschießen niemals angewendet werden.



Platzieren eines Fußballers in die Mannschaftsaufstellung

Die Fußballer können jederzeit innerhalb der Mannschaft umpositioniert werden. Mit der Absicht eines zukünftigen Verkaufs können sie sogar aus der Mannschaft genommen werden. Dazu werden sie neben das Vereinstableau gelegt. Dann trägt der Spieler



Dieser Spieler ist Stürmer und kann nur auf eine der beiden vordersten Positionen eingesetzt werden.

aber nichts mehr zur Mannschaftsstärke bei, kassiert aber weiterhin sein Gehalt.

Auf jedem Fußballerplättchen sind rote Punkte auf einem Fußballfeld dargestellt. Diese roten Punkte markieren die Positionen, auf die dieser

Spieler eingesetzt werden darf. Ein Fußballer darf niemals auf einer nicht markierten Position eingesetzt werden.

Um einen Fußballer in die Mannschaftsaufstellung zu platzieren, muss sein Plättchen in der richtigen Ausrichtung auf eine für diesen Fußballer erlaubte Position platziert werden.

Die Angriffs- und Verteidigungsstärke bestimmen

Die Qualität jeder Mannschaft wird durch zwei Stärkewerte dargestellt, jeweils einen für Angriff und Verteidigung.

Neutrale Mannschaften werden im Spiel immer stärker. Ihr jeweiliger Stärkewert wird vom Plättchen „Stärke neutraler Mannschaften“ abgelesen: Die Zahl neben der aktuellen Woche entspricht sowohl dem Stärkewert für deren Angriff als auch für deren Verteidigung.

Für die Berechnung der Mannschaftsstärke eines Spielers muss man verschiedene Aspekte berücksichtigen: das Spielsystem des Cheftrainers, grundlegende und fortgeschrittene Fähigkeiten der Fußballer und das Training des gesamten Trainerstabs.

Von allen Trainern, die ein Verein einstellen kann (max. 3), wird einer zum Cheftrainer ernannt. Dieser bringt nicht nur seinen Trainingswert ein, sondern gibt auch das Spielsystem vor, mit dem die Mannschaft spielen wird. Der Cheftrainer wird an die oberste Position links neben das Vereinstableau platziert.

Wie wird nun die Stärke für Angriff und Verteidigung bestimmt?

Das vom Cheftrainer vorgegebene Spielsystem legt fest, welche Positionen zum Angriffs- bzw. Verteidigungswert beitragen. Angriffspositionen sind mit einem Ballsymbol gekennzeichnet, Verteidigungspositionen mit einem Schildsymbol. Auf dem Vereinstableau ist so das Spielsystem des Trainerstartplättchens dargestellt. Dieses Spielsystem kann geändert werden, indem ein anderer Trainer zum Cheftrainer ernannt wird.

Alle Werte der auf einer Angriffsposition eingesetzten Fußballer werden zusammengezählt. Die Summe ergibt den Angriffswert. Dieser Angriffswert wird mit einem Klötzchen in der Farbe des Spielers auf dem entsprechenden Zahlenfeld der Angriffsskala markiert. Oberhalb des Markers lässt sich nun die Angriffsstärke der Mannschaft ablesen (Zahl rechts neben „Nivel/Level“).

Alle Werte der auf einer Verteidigungsposition eingesetzten Fußballer werden ebenfalls zusammengezählt. Diese Summe ergibt den Verteidigungswert. Dieser wird mit einem Klötzchen in der Farbe des Spielers auf dem entsprechenden Zahlenfeld der Verteidigungsskala markiert. Oberhalb des Markers lässt sich nun die Verteidigungsstärke („Nivel/Level“) der Mannschaft ablesen.



Jeder Fußballer verfügt über Basis- und fortgeschrittene Fähigkeiten. Den Angriffs- und den Verteidigungswert, den ein Fußballer in die Mannschaft einbringt, hängt von diesen Fähigkeiten und der Position, auf der er spielt, ab. Die Basisfähigkeiten eines Fußballers sind auf dessen Plättchen durch Zahlenwerte auf farbigen Hintergrund dargestellt. Position und Hintergrundfarbe dieses Wertes charakterisieren eine bestimmte Basisfähigkeit. Davon gibt es folgende: **Links verteidigen, Rechts verteidigen, Zentral verteidigen, Flanken von links, Flanken von rechts, Passen, Torschuss**

Jede Position innerhalb einer Aufstellung verwendet nur eine dieser Basisfähigkeiten. Dabei handelt es sich um diejenige, die den Halbkreis auf dem Fußballerplättchen mit dem gleichfarbigen Fähigkeitssymbol auf dem Vereinstableau komplettiert.

Spielt die Mannschaft mit einem anderen Spielsystem, verwenden die Fußballer, welche aufgrund der taktischen Umstellung ihre Position geändert haben, diejenige Basisfähigkeit, die auf dem Vereinstableau mit dem Trainersymbol auf schwarzem Hintergrund verbunden ist. Nur der entsprechende Wert dieser Fähigkeit fließt in die Berechnung mit ein. Werte anderer Basisfähigkeiten werden ignoriert.

Liegt auf einer Position kein Fußballerplättchen, dann ist auf dieser Position ein Amateurspieler eingesetzt. Dieser Spieler reduziert den Angriffs- oder Verteidigungswert der Mannschaft um 2 Punkte.

Jeder Fußballer verfügt zusätzlich über ein paar fortgeschrittene Fähigkeiten, die aufgrund seiner Position innerhalb des Teams und den Mitspielern um ihn herum zusätzliche Werte in die Berechnung einbringen. Diese fortgeschrittenen Fähigkeiten können in der Mitte jeder Seite eines Fußballerplättchens dargestellt sein und werden durch kleine farbige geometrische Figuren auf weißem Hintergrund symbolisiert. Alleine tragen sie allerdings nichts zum Wert der Mannschaft bei, sondern erst dann, wenn sie mit anderen verbunden sind. Diese Verbindungen sind auf dem Vereinstableau durch Linien gekennzeichnet.

Werden zwei identische fortgeschrittene Fähigkeiten durch eine dieser Linien miteinander verbunden, erhöht sich der Wert jedes an dieser Verbindung beteiligten Fußballers um 1.

Torschuss	Zweikampf
Pass/Ballkontrolle	Zusammenspiel
Flanken/Schusstechnik	

Verwendet eine Verbindung fortgeschrittener Fähigkeiten eine Linie, die einen Bonus für genau diese Fähigkeit anzeigt, erhöht sich der Wert jedes an dieser Verbindung beteiligten Fußballers stattdessen um den angegebenen Bonuswert.

Die fortgeschrittene Torschussfähigkeit.
Zu finden im oberen Bereich eines Fußballerplättchens. Fußballer mit dieser fortgeschrittenen Fähigkeit, die auf der Mittelstürmerposition eingesetzt sind, gelten automatisch als verbunden. Ihr Wert erhöht sich damit um 2.



Die fortgeschrittene Zweikampffähigkeit.

Ebenso gilt die fortgeschrittene Zweikampffähigkeit automatisch als verbunden, wenn sie sich an entsprechender Stelle befindet: bei einem Linksverteidiger links, bei einem Rechtsverteidiger rechts und bei Innenverteidigern unten in der Mitte. Auch hier erhöht sich der Wert des jeweiligen Fußballers um 2.

Alle automatischen Torschuss- und Zweikampfverbindungen sind auf dem Vereinstableau an den weißen Linien zu erkennen.



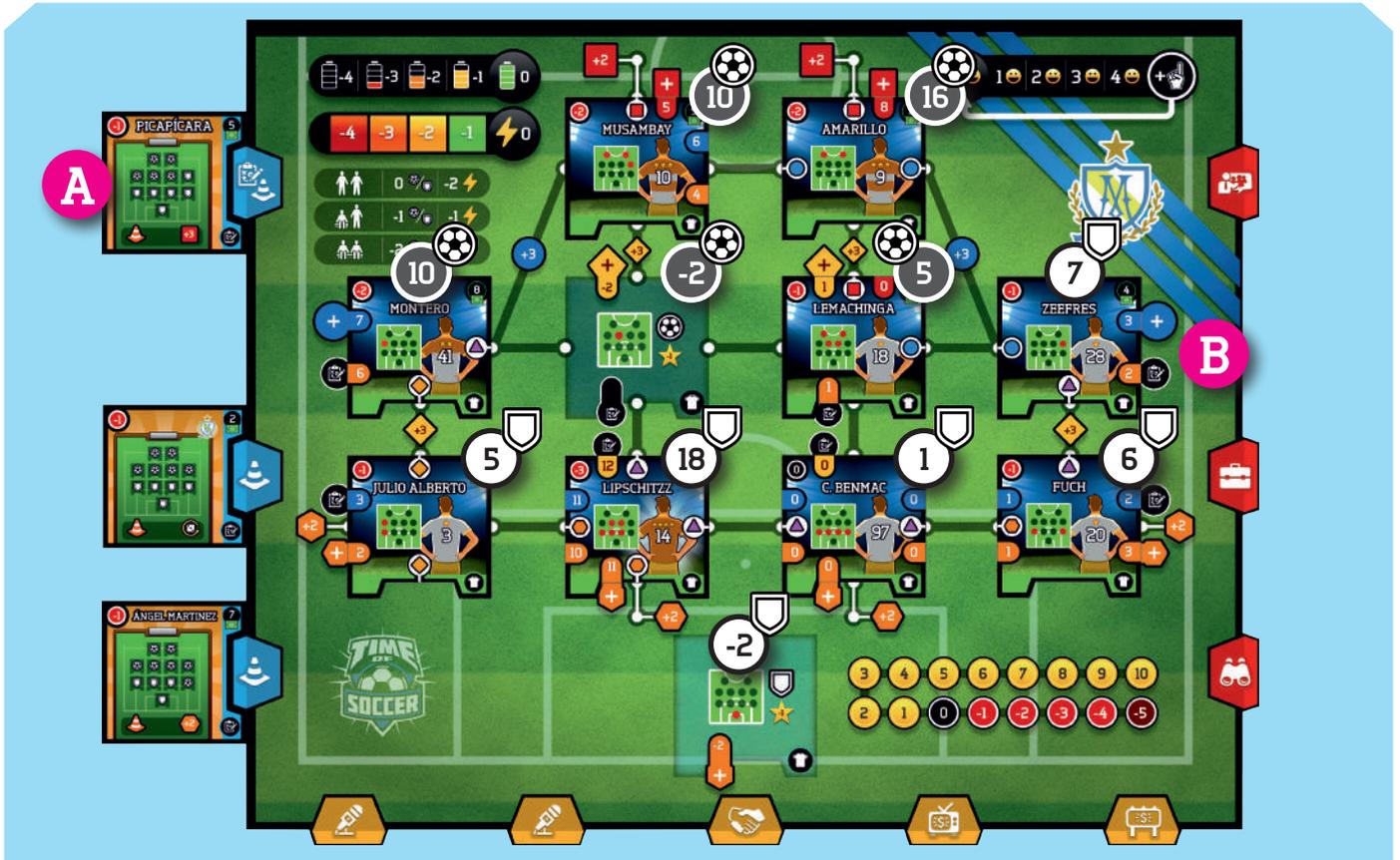
Training.

Trainer können die fortgeschrittenen Fähigkeiten von Fußballern weiter entwickeln. Trainiert einer der

Trainer diese Fähigkeit, erhalten dadurch alle Fußballer in der Mannschaft für jedes Symbol dieser Fähigkeit zusätzlich den auf dem Trainerplättchen angegebenen Bonuswert (selbst wenn diese Fähigkeit nicht verbunden ist!).

Zusammengefasst ist der Angriffswert einer Mannschaft die Summe der Basisfähigkeiten aller Fußballer auf einer Angriffsposition plus deren Werte für verbundene fortgeschrittene Fähigkeiten und den von den Trainern eingebrachten Trainingsboni. Das Ergebnis wird auf der Angriffsskala mit einem Klötzchen in der Mannschaftsfarbe markiert.

Der Verteidigungswert wird auf die gleiche Weise anhand der Werte aller Fußballer auf einer Verteidigungsposition berechnet und durch ein weiteres Klötzchen auf der Verteidigungsskala markiert.



In der 8. Woche verfügt Blau über die im Bild gezeigte Mannschaft. Diese gibt ihr einen Angriffswert von 39, welches einer Stärke von 7 entspricht. Diese Zahl hat Blau wie folgt errechnet: Ihr Cheftrainer ist „Picapicara“ **A**, der die taktische Einteilung von Angriff/Verteidigungspositionen ändert. Mit diesem Trainer bringt „Zeefres“ **B** einen Wert für die Verteidigung ein (Rechts verteidigen: 2) anstatt für den Angriff (Flanken von rechts: 3).



Der Angriffswert ist die Summe der Basisfähigkeiten aller Fußballer auf einer Angriffsposition + deren verbundenen fortgeschrittenen Fähigkeiten + Bonuswerten für das Training von Angriffsfähigkeiten.

$$\text{„Musambay“: } 5 \text{ (Basis)} + 2 \text{ (Blau)} + 3 \text{ (Blau)} + 3 \text{ (Blau)} = 10$$

$$\text{„Amarillo“: } 8 \text{ (Basis)} + 2 \text{ (Blau)} + 3 \text{ (Blau)} + 3 \text{ (Blau)} = 16$$

$$\text{„Montero“: } 7 \text{ (Basis)} + 3 \text{ (Blau)} = 10$$

Ohne Fußballerplättchen (Amateurspieler): -2

$$\text{„Le Machinga“: } 1 \text{ (Basis)} + 1 \text{ (Blau)} + 3 \text{ (Blau)} = 5$$

GESAMT 39



Der Verteidigungswert ist die Summe, der Basisfähigkeiten der Fußballer auf einer Verteidigungsposition + deren verbundenen fortgeschrittenen Fähigkeiten + den Bonuswerten für das Training von Verteidigungsfähigkeiten.

$$\text{„Zeefres“: } 2 \text{ (Basis abgeändert)} + 3 \text{ (Blau)} + 1 \text{ (Blau)} + 1 \text{ (Blau)} = 7$$

$$\text{„Julio Alberto“: } 2 \text{ (Basis)} + 3 \text{ (Blau)} = 5$$

$$\text{„Lipschitz“: } 11 \text{ (Basis)} + 1 \text{ (Blau)} + 2 \text{ (Blau)} + 4 \text{ (Blau)} = 18$$

$$\text{„C. Benmac“: } 0 \text{ (Basis)} + 1 \text{ (Blau)} = 1$$

$$\text{„Fuch“: } 3 \text{ (Basis)} + 1 \text{ (Blau)} + 2 \text{ (Blau)} = 6$$

Ohne einen Profitorwart: -2

GESAMT 35

Durchführung einer Partie

In einer Partie der „Time of Soccer“-Liga ist die zuerst genannte Mannschaft die Heimmannschaft. In einem LaBSK-Pokalspiel ist die Mannschaft, die aktuell weniger Punkte in der „Time of Soccer“-Liga besitzt, die Heimmannschaft. Bei Gleichstand wird gelöst. Die andere Mannschaft ist die Auswärtsmannschaft.

Jeder Spieler sollte überprüfen, ob seine Angriffs- und seine Verteidigungsstärke korrekt angezeigt wird und ob es seit der letzten Partie irgendwelche bedeutenden Änderungen in der Mannschaft gegeben hat.

Die Durchführung einer Partie läuft wie folgt ab:

Schritt 1 (Einkommen)

In einem „Time of Soccer“-Ligaspiel erhält die Heimmannschaft von der Bank Einnahmen in Höhe ihrer Werbe- und Fernsehverträge ausbezahlt.

In einem LaBSK-Pokalspiel erhalten beide Mannschaften die Hälfte dieser Einnahmen von der Bank. Falls nötig, wird der Betrag aufgerundet.

Schritt 2 (Aufstellung der Auswärtsmannschaft)

a. Die Auswärtsmannschaft entscheidet und verkündet, mit welchem Spielsystem sie spielen wird und über welche Angriffs- und Verteidigungsstärke sie verfügt.

b. (Nur im Spiel mit der Erschöpfungs-Variante)

Die Auswärtsmannschaft gibt zudem bekannt, ob sie mit der Stammformation, der Reservemannschaft oder mit einer gemischten Mannschaft spielt.

Schritt 3 (Aufstellung der Heimmannschaft)

a. Die Heimmannschaft entscheidet und verkündet, mit welchem Spielsystem sie spielen wird und über welche Angriffs- und Verteidigungsstärke sie verfügt.

b. (Nur im Spiel mit der Erschöpfungs-Variante)

Die Heimmannschaft gibt bekannt, ob sie mit der Stammformation, der Reservemannschaft oder mit einer gemischten Mannschaft spielt.

Schritt 4 (Angriff der Auswärtsmannschaft)

a. Der Spieler der Auswärtsmannschaft wirft alle 6 Würfel (5 weiße und 1 blauen) und stellt fest, wie viele Übereinstimmungen (Würfelergebnis 5 oder 6) er erzielt hat. Dann liest er in der Torschüsse/Paraden-Tabelle innerhalb des Bereiches seiner Angriffsstärke ab, wie viele Torschüsse seine Auswärtsmannschaft abgegeben hat.

b. Der Spieler stellt ein weißes Klötzchen auf das entsprechende Feld der Anzeigetafel der Auswärtsmannschaft.

c. Der Spieler der Heimmannschaft wirft die 5 weißen Würfel und stellt fest, wie viele Übereinstimmungen (Würfelergebnis 5 oder 6) er erzielt hat. Dann liest er in der Torschüsse/Paraden-Tabelle innerhalb des Bereiches seiner Verteidigungsstärke ab, wie viele Paraden seiner Heimmannschaft gelungen sind.

d. Jetzt wird die Anzahl der Paraden der Heimmannschaft von der Anzahl der Torschüsse der Auswärtsmannschaft

abgezogen. Das Ergebnis entspricht der Anzahl Tore, die die Auswärtsmannschaft erzielt hat. Ist das Ergebnis negativ, dann entspricht das einer 0.

e. Nun passt der Spieler die Position des weißen Klötzchens auf der Anzeigetafel der Auswärtsmannschaft an. Das sind die von der Auswärtsmannschaft in dieser Partie erzielten Tore.

Schritt 5 (Angriff der Heimmannschaft)

a. Der Spieler der Heimmannschaft wirft alle 6 Würfel (5 weiße und 1 blauen) und stellt fest, wie viele Übereinstimmungen (Würfelergebnis 5 oder 6) er erzielt hat. Dann liest er in der Torschüsse/Paraden-Tabelle innerhalb des Bereiches seiner Angriffsstärke ab, wie viele Torschüsse seine Heimmannschaft abgegeben hat.

b. Der Spieler stellt ein weißes Klötzchen auf das entsprechende Feld der Anzeigetafel der Heimmannschaft.

c. Der Spieler der Auswärtsmannschaft wirft die 5 weißen Würfel und stellt fest, wie viele Übereinstimmungen (Würfelergebnis 5 oder 6) er erzielt hat. Dann liest er in der Torschüsse/Paraden-Tabelle innerhalb des Bereiches seiner Verteidigungsstärke ab, wie viele Paraden seiner Auswärtsmannschaft gelungen sind.

d. Jetzt wird die Anzahl der Paraden der Auswärtsmannschaft von der Anzahl der Torschüsse der Heimmannschaft abgezogen. Das Ergebnis entspricht der Anzahl der Tore, die die Heimmannschaft in dieser Partie erzielt hat. Ist das Ergebnis negativ, dann entspricht das einer 0.

e. Nun passt der Spieler das weiße Klötzchen auf der Anzeigetafel der Heimmannschaft entsprechend an. Das sind die von der Heimmannschaft in dieser Partie erzielten Tore.

Schritt 6 (Endergebnis)

Hat die Heimmannschaft mehr Tore als die Auswärtsmannschaft erzielt, gewinnt die Heimmannschaft die Partie. Hat die Auswärtsmannschaft mehr Tore als die Heimmannschaft erzielt, gewinnt die Auswärtsmannschaft die Partie. Wenn beide dieselbe Anzahl von Toren erzielt haben, endet die Partie unentschieden.

Schritt 7 (Siegprämien)

Die siegreiche Mannschaft bekommt von der Bank eine Siegprämie ausbezahlt. Die Höhe dieser Siegprämie ergibt sich aus der Summe der in den eigenen Werbe- und Fernsehverträgen festgelegten Prämien.

Schritt 8 (Fanzuwachs)

Gemäß dem Ergebnis (Sieg, Unentschieden oder Niederlage) passt jeder Spieler entsprechend den Vorgaben seines Community Managers seine Zufriedenheitsleiste an: Dazu versetzt er den Marker auf seiner Zufriedenheitsleiste um so viele Felder wie auf dem Plättchen angezeigt wird. Erreicht er dabei das Fansymbol, wird der Marker wieder auf 0 gesetzt und von dort aus weiter gezogen. Wenn der Marker das Fansymbol passiert, fügt der Spieler einen Fan auf seiner Fananzeige hinzu. Das führt zu einer besseren Wirtschaftsbilanz und somit zu mehr Einnahmen pro Woche. Außerdem können so am Spielende auch mehr Siegespunkte (SP) erreicht werden.



Beispiele für die Durchführung einer Partie

In einem 3-Personen-Spiel beträgt die Schwierigkeitsstufe für die „Stärke neutraler Mannschaften“ 3 und die für „Neutrale Parteien“ 2.

Die Mannschaften Palmeras, Lagartos und Mollerusa werden von Spielern kontrolliert. Mojea, K-Letri und Parranda sind dagegen neutrale Mannschaften. Das Spiel befindet sich in der 6. Woche. Es ist „D/Su“ (Sonntag).

Lasst uns die Partien anschauen!

Palmeras Lagartos

Da Palmeras die Heimmannschaft ist, erhält sie 2 \$ für ihre Werbe- und Fernsehverträge. Nachdem beide Spieler ihre Cheftrainer bestimmt haben, beginnt die Partie!

Als Auswärtsmannschaft startet Lagartos den 1. Angriff, mit einer Angriffsstärke von 6. Lagartos wirft die Würfel:



Entsprechend ihrer Angriffsstärke sind das 4 Torschüsse!

Palmeras verteidigt mit einer Verteidigungsstärke von 4 und wirft die 5 Würfel:



Das wären 2 Paraden..., ein scheinbar schlechtes Ergebnis, daher nutzt Palmeras die spezielle Fähigkeit des Starttrainers und wiederholt den Würfelwurf:



Jetzt gelangen ihm 3 Paraden! Ein besseres Ergebnis, aber Lagartos hat dennoch 1 Tor in dieser Partie erzielt.

Jetzt greift Palmeras mit einer Angriffsstärke von 4 an. Ergebnis:



5 Torschüsse!

Lagartos hat eine wirklich schlechte Verteidigungsstärke von 1. Das scheint schwierig für sie zu werden!

Lagartos wirft die Würfel:



2 Paraden, damit würde sie die Partie mit einem Ergebnis von 1:3 verlieren. Ihre Fans verlangen aber nach mehr, und so wiederholt auch sie diesen Wurf dank der Fähigkeit des Startplättchen-Trainers. Der neue Wurf:



Nur eine einzige Parade! Während die Fans den Trainer verspotten..

... endet das Spiel schließlich mit einem



Durch ihren Sieg verdient Palmeras aufgrund ihrer Verträge 1 \$ und ihr Community Manager sorgt dafür, dass auf der Zufriedenheitsleiste 3 Punkte hinzukommen,



dadurch gewinnen sie einen neuen Fan! Die Wirtschaftsbilanz zeigt das neue Einkommen an und in der „Time of Soccer“-Rangliste erhalten sie 3 Punkte hinzu. Lagartos erhält nichts aus diesem Spiel, da ihr Community Manager noch der gleiche wie zu Beginn des Spiels ist.

Mojea



Mollerusa

Da Mojea eine neutrale Mannschaft ist, erhält sie weder Geld aus Verträgen noch ernennet sie einen Cheftrainer. Mollerusa bestimmt dagegen ihren Cheftrainer und die Partie beginnt:

Mollerusa greift mit einer Angriffsstärke von 4 an:



2 Torschüsse, nicht besonders eindrucksvoll. Mollerusa entscheidet sich dafür, den Wurf zu wiederholen, um etwas Besseres zu erreichen, aber erzielt wieder dasselbe Ergebnis.

Mojea ist eine neutrale Mannschaft, und gemäß des Plättchens „Stärke neutraler Mannschaften“ entsprechen ihre Angriffs- und Verteidigungsstärken für die 6. Woche jeweils 4.



Zur Verteidigung würfelt sie:



3 Paraden, Mollerusa hat also kein Tor erzielt.

Jetzt greift Mojea an:



Und weil sie keine Übereinstimmung gewürfelt hat, darf sie den Wurf wiederholen:



Wow, 5 Torschüsse!

Mollerusa verteidigt mit einer Verteidigungsstärke von 3:



4 Paraden! Da sie bereits ihren Angriffswurf wiederholt hat, kann die Mannschaft diesen Wurf nicht mehr wiederholen. Mollerusa verliert damit 0-1, bekommt aber dennoch +1 auf der Zufriedenheitsskala, weil ihr Community Manager wirklich gut ist. Mojea bekommt 3 Punkte in der „Time of Soccer“-Ligarangliste.

K-Letri



Parranda

Da beide neutrale Mannschaften sind, wird dieses Spiel durch einen einzigen Würfelwurf entschieden. K-Letri hat derzeit 6 Ligapunkte, während Parranda 10 hat, daher erhält Parranda die weißen und K-Letri den blauen Würfel. Sie würfeln:



Parranda gewinnt und erhält 3 Ligapunkte, und zieht ihren Marker entsprechend auf der „Time of Soccer“-Ligarangliste vor.

Siegpunkte bei Spielende

Das Spiel endet nach dem Sonntag der 10. Woche, nachdem die letzte Partie der Saison durchgeführt wurde. Für jede Mannschaft (auch für die neutralen) werden nun die Siegpunkte (SP) aus den folgenden Kategorien zusammenaddiert:



Jeder Punkt, den die Mannschaft in der „Time of Soccer“-Liga erzielt hat, ist 1 Siegpunkt wert. Von dieser auf der Rangliste erreichten Position werden die jeweiligen Marker um die nun folgenden SP weitergesetzt. Überschreitet eine Mannschaft dabei den maximalen SP-Wert der Leiste, zählt sie bei 0 weiter und addiert gedanklich die 30 SP hinzu.



Die Mannschaft mit den meisten Punkten in der „Time of Soccer“-Liga gewinnt die Meisterschaft und erhält zusätzliche 3 SP. Die Mannschaft mit den zweitmeisten Punkten erhält 1 SP dazu. Bei einem Gleichstand werden die zusätzlichen SP addiert und geteilt (aufgerundet).



Jeder Spieler fügt die im LaBSK-Pokal erreichten SP hinzu. Diese sind in den Feldern des Pokalspielplans angegeben: Im Viertelfinale gescheitert: 0 SP, im Halbfinale: 2 SP; Finale verloren: 4 SP; LaBSK-Pokal gewonnen: 7 SP.



Jede Mannschaft erhält SP für ihre Anhängerschaft. Die Anzahl der erzielten SP ist direkt neben der Fananzeige angegeben. Neutrale Mannschaften erhalten hier keine SP.



Jede Mannschaft überprüft noch einmal den Wert ihrer Angriffs- und Verteidigungsstärke und erhält für den niedrigeren Wert SP. Die Anzahl kann von der Stärkeleiste des Hauptspielplans abgelesen werden. Neutrale Teams erhalten SP für den auf dem Plättchen „Stärke neutraler Mannschaften“ für die 10. Woche angegebenen Stärkewert.



Jeder Spieler verliert 1 SP pro Mannschaftsposition, die nicht von einem Fußballerplättchen abgedeckt ist.



Jeder Spieler ermittelt das Ergebnis seiner Pressemitteilungsplättchen und muss entsprechend dieser Auswertung SP hinzurechnen oder abziehen.



Abschließend erhält jeder Spieler 1 SP für jeweils 10 \$, die sein Verein am Ende des Spiels besitzt.

Die Mannschaft mit den meisten SP gewinnt das Spiel. Das kann die eines Spielers sein, aber auch eine neutrale. Bei Gleichstand gewinnt die Mannschaft, die die meisten SP für ihre Angriffs- oder Verteidigungsstärke erhalten hat. Bei erneutem Gleichstand die Mannschaft mit der höchsten Verteidigungs-/Angriffsstärke (die Stärke, die bei der Punktevergabe zuvor nicht berücksichtigt wurde). Herrscht weiterhin Gleichstand, gewinnt die Mannschaft mit dem meisten Geld. Bei erneutem Gleichstands (sehr seltenen) die Mannschaft mit dem Fußballer mit der höchsten Rückennummer.

Varianten

ERSCHÖPFUNGSVARIANTE (EMPFOHLEN)

Mit dieser Variante erleiden Fußballer Erschöpfung, wenn sie eine Partie bestreiten.

Erschöpfung wirkt sich sowohl auf die Angriffs- als auch auf die Verteidigungsstärke der Mannschaft aus, so dass die Spieler sorgfältig abschätzen müssen, wie sehr sie ihre Fußballer dem Kräfteverschleiß aussetzen möchten.

Es gibt 2 Leisten, welche die Erschöpfung regulieren: Energie und Müdigkeit. Beim Spielaufbau muss jeder Spieler jeweils ein Klötzchen seiner Farbe auf Wert „0“ der Energie- als auch der Müdigkeitsleiste legen.

Wenn eine offizielle Partie, also eine Partie der „Time of Soccer“-Liga oder des LaBSK-Pokals durchgeführt wird, werden die Angriffs- und die Verteidigungsstärke beider Mannschaften durch die jeweilige Müdigkeitsleiste modifiziert. Sowohl die Angriffs- als auch die Verteidigungsstärke werden je negativer Müdigkeitsstufe um 1 verringert.

Die Müdigkeitsleiste beeinflusst immer die Stärke der Mannschaft, während die Energieleiste das nicht macht.

Absolviert eine Mannschaft ein Freundschaftsspiel, dann muss der Spieler seinen Energiewert entsprechend der Angabe auf dem Freundschaftsspielplättchen reduzieren.

Zu Beginn jeder Partie, noch bevor irgendein Würfel geworfen wird, müssen die Spieler die Art der Mannschaftsaufstellung wählen, mit der sie antreten wollen. Es gibt drei Optionen:



Stammspieler: Mit dieser Auswahl spielt die Mannschaft auf ihrem maximalen Niveau, welches ihrer aktuellen Angriffs- und Verteidigungsstärke entspricht.

Nach der Partie verliert die Mannschaft 2 Energiepunkte.



Gemischte Mannschaft: Diese Auswahl ist eine Kombination aus Stamm- und Reservespielern. Die Mannschaft verliert 1 Stärkestufe, sowohl im Angriff als auch in der Verteidigung.

Nach dem Spiel verliert die Mannschaft 1 Energiepunkt.



Reservemannschaft: Alle Stars pausieren, wodurch die Mannschaft 2 Angriffs- und Verteidigungsstärkestufen verliert, aber nach der Partie gar keine Energie verliert.

Jeden Montag, nach dem „Zahltag“, erhält jede Mannschaft 2 Stufen Energie und/oder Müdigkeit ihrer Wahl zurück. Liegt der Energiewert danach aber immer noch unter 0, dann muss dieser Wert auf 0 gesetzt werden und gleichzeitig der Erschöpfungswert um genau so viele Stufen auf dessen Leiste erhöht werden.

Neutrale Mannschaften spielen immer mit ihrem maximalen Stärkewert und Erschöpfung hat keine Auswirkung auf sie. Achte dagegen selbst auf deine wachsende Erschöpfung. Deren Auswirkung kann verheerend sein.

Spieler können keine Energie einsetzen, wenn sie keine haben. Wenn nach dem Auffüllen der Energie am Montag der Erschöpfungswert unter -4 fallen würde, dann bleibt er auf der -4 stehen und der Startplättchen-Trainer verliert für die nächste Woche seine „Erneut würfeln“-Fähigkeit.

SOLO - VARIANTE

Das Solospiel wird nach den Standardregeln gespielt. Der Solospieler muss dabei lediglich die folgenden Änderungen berücksichtigen:

Neben den Straßen auf dem Marktplan sind weiße und blaue Würfelsymbole abgebildet, die den Markt mit einem quadratischen Koordinatengitter unterteilen.

An jedem Markttag müssen vor dem Durchführen der normalen Aktionen einige Plättchen vom Markt entfernt werden, um die Handlungen anderer Spieler zu simulieren. Da in einem Solospiel 3 Mitspieler „fehlen“, wird dieser Prozess 3-mal ausgeführt: Du wirfst einen weißen und einen blauen Würfel, um die Koordinate zu bestimmen. Liegt auf dem zugeordneten Marktfeld ein Plättchen, wird es aus dem Spiel entfernt (simuliert den Kauf eines anderen Spielers). Ist das Feld allerdings leer, oder zeigen die Würfel eine 5 bzw. 6, dann geschieht in diesem Wurf nichts.

In einem 2-Personen-Spiel kann dieses Verfahren zweimal vor jedem Markttag durchgeführt werden, um die 2 abwesenden Mitspieler zu simulieren. In einem 3-Personen-Spielen kann es einmal durchgeführt werden, um den fehlenden Mitspieler zu simulieren.

VARIANTE OHNE ZUFALL

Mit dieser Variante werden die Partien automatisch ausgewertet, ohne Würfel. Die Spieler erhalten dadurch viel mehr Kontrolle über das Spiel, allerdings auf Kosten der Emotionalität.

Die Partien werden auf normale Weise durchgeführt, aber ohne dabei einen Würfel zu werfen. Die Anzahl an Torschüssen einer Mannschaft entspricht dabei der Angriffsstärke dieser Mannschaft. Die Anzahl der Paraden einer Mannschaft entspricht deren Verteidigungsstärke.

Die Partien zwischen neutralen Mannschaften werden weiterhin auf die übliche Weise durchgeführt.

VARIANTE FREIE FAHRT

Diese Variante vereinfacht den Verkehr auf dem Marktplan. Sie ist besonders interessant für neue oder junge Spieler.

Wird diese Variante angewendet, können Autos auf dem Marktplan vollkommen unabhängig von den Verkehrszeichen oder Richtungsvorgaben fahren. Die übrigen Spielregeln werden auf normale Weise angewandt. Diese Variante kann für einige Spieler genutzt werden, während sie zugleich für andere Mitspieler nicht gilt. Dieses Vorgehen ist besonders für das Spiel mit Kindern zu empfehlen, um ihnen einen Vorteil gegenüber den Erwachsenen zu geben.

SEKUNDÄRMARKT - VARIANTE

Diese Variante ermöglicht es einem Spieler, Fußballer zu erwerben, die von Mitspielern verkauft wurden.

Immer wenn ein Spieler einen Fußballer verkauft, wird das Plättchen nicht aus dem Spiel entfernt, sondern auf einen Stapel neben dem Hauptspielplan gelegt. Dieser Stapel wird „Sekundärmarkt“ genannt. Die Spieler dürfen einen Fußballer vom Sekundärmarkt kaufen, wenn sie ein Verkaufsplättchen nutzen. Dabei muss der Sportdirektor weiterhin wie beim Verkauf eines Fußballers eingesetzt werden.

Der Kauf eines dieser Fußballer kostet sowohl den Marktwert des Fußballers als auch den Bonus des genutzten Verkaufsplättchens.

HANDIKAP - VARIANTE

Diese Variante versucht, das Kräfteverhältnis zwischen erfahrenen und neuen Spielern auszugleichen.

Jeder Spieler, der diese Variante auf sich anwendet, beginnt das Spiel mit 1 Fan pro angewandter Handikapstufe weniger. Es ist nicht empfehlenswert, mehr als 3 Handikapstufen anzuwenden.

Während die Spieler normalerweise das Spiel mit 13 Fans beginnen, können erfahrene Spieler mit 12, 11 oder sogar 10 Fans starten. Das macht das Spiel für die Spieler mit der größeren Erfahrung viel härter und erhöht die Chancen der Neulinge.

Wird mit einer hohen neutralen Mannschaftsstärke gespielt, ist diese Variante nicht zu empfehlen. Beim Spiel mit Kindern sollte sie allerdings unbedingt angewendet werden, möglicherweise in Kombination mit der Variante Freie Fahrt.

VARIANTE MIT EINZIGARTIGEN STARTSPIELERN

Diese Variante verwendet die Fußballerplättchen „einzigartige Startspieler“.

Um diese Variante im Spiel anzuwenden, müssen während des Spielaufbaus die folgenden Änderungen beachtet werden:

Im Solospiel mischt man alle Plättchen „einzigartige Startspieler“ und zieht 2 davon. Der Spieler wählt eines der beiden für seine Mannschaft aus und wirft das andere ab. Es wird kein normales Fußballerstartplättchen gezogen.

Im 2-Personen-Spiel verfahren die Spieler wie im Solospiel. Zusätzlich zieht jeder Spieler auch noch ein normales Fußballerstartplättchen.

Im 3-Personen-Spiel zieht jeder Spieler 3 Plättchen „einzigartige Startspieler“. Davon behält er 2 und wirft das übrige ab. Anschließend zieht er ein normales Fußballerstartplättchen.

Im 4-Personen-Spiel verfahren die Spieler wie in einem 3-Personen-Spiel. Jeder zieht aber 2 zusätzliche, normale Fußballerstartplättchen anstatt nur eines.

Besonderer Dank

Pablo Rodríguez Benítez, Yaoska Isabel Soto López, Carmen Benítez Maceiras, Juan Toscano, Santiago Eximeno, Alberto D. Bâncora Esteban, Samuel Oliva Ponce, Juan Rosado Artacho, Manuel Vicente Avellaneda, Gerardo Ortega Soto, Julio Alberto Moro Reina, Andrés Lozano Zabalo, Javier Lozano Martínez, Sergio Barrios Vara, Daniel García Ríos, Eduardo Martín Astillero, Francisco Montero Becerra, Modofark, J. M. Nieblas, Dulzinea, Yosi, Wilson Smith, Musambay, Bigdaddy, Amarillo, Lapie, Alfalfasecas, Cesarmagala, Luistechno, Pepe Roma, Papipo, Ksucu, Cristóbal, Wolfenn, Joseito, Miki, Javidenuhn, Jsper, Tone, Ushikai, Salas, Adrián, Francis, Alpino, Rascolnicov, Gato, Danzc, Shintahid, Bedoya, Valdemaras, Antonio Rosado Belmonte, Matasiete, Picapícara, Lorenzo Diluca, Ppglaf, Encarnación Ramírez Orozco, Dan Titán, Emanem, Miguelón, Dany, Eros, Lemachinga, Fuch, Albertotower, Jonnyutah, Stephane, Jon, Sancho, Eric Draven, Georgirion, Nubaris, Diamont, Ulic, Donkijote, Gelete, Raik, Angel Martínez, BUHOnero, Ethan, Charli, Moondraco, Lostrikis, Pelón, Veva, Milinesh, Neiban, Kalamidad, Davidic, Oladola, Rocinante, Fran Moli, Cevasco, Aristark, Stoicakovic, Akumo, Manuel Cárdenas, Pedrotronic, Damián Ruiz Soto, Torlen, La Comarca, Planeton Games, Mag TV, Análisis Parálisis, Max Game, Juegos de la Mesa Redonda, Días de Juego, El Tablero, MCC Plagas, Dracotienda, Vis Lúdica und danke an alle, die uns geholfen haben, dieses Projekt zu vollenden.

Antonio „Lipschitz“ sagt:

Danke!

Wenn Du über „Time of Soccer“ auf dem Laufenden bleiben, neue Varianten entdecken und Videos, die das Spiel erklären, sehen willst, dann besuche uns auf

www.elitegames.es



©2014 Elite games S.C. Alle Rechte vorbehalten