

Ein Spiel für
2-6
Fußballfans
ab 10 Jahren

Ravensburger® Spiele Nr. **26 288 5**

INHALT

- 1 Spielplan
- 6 Spielfiguren
- 6 Schuhafteller
- 2 Pokal tafeln
- 123 Quizkarten
- 20 Foulkarten
- 9 Fußballchips
- 2 Trikotchips



Die Spieler, aufgeteilt in zwei Mannschaften, fordern sich gegenseitig auf dem Fußballfeld heraus. Wer als Mannschaft etwas Glück, Taktik und Fußballwissen beim Beantworten der über 700 Fragen der kicker-Redaktion beweist, geht als Sieger vom Platz!

Ein spannendes und interessantes Spiel voller überraschender Wendungen, in dem es nach dem Schlusspfiff nur ein einziges Siegeream, aber viel Spielspaß und neu erlangtes Wissen rund um das Thema Fußball geben wird!



ZIEL DES SPIELS..

ist es, die Pokaltafel eurer Mannschaft zu vervollständigen, indem ihr die Quizfragen aus der kicker-Redaktion richtig beantwortet.

SPIELVORBEREITUNG

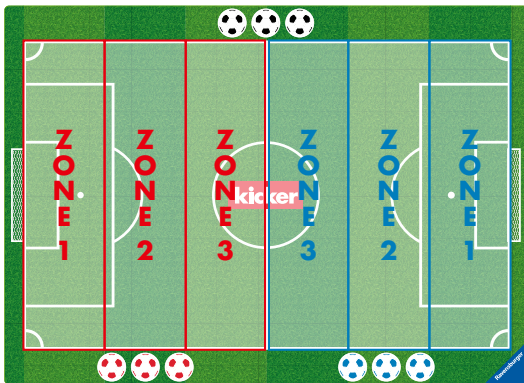
Vor dem ersten Spiel löst ihr alle Chips, Fußballer-Spielfiguren und die Pokaltafeln vorsichtig aus der Stanztafel heraus. Stellt die Spielfiguren in die farblich passenden Schuhauflieger. Platziert den Spielplan, das „Fußballfeld“, für alle zugänglich in der Tischmitte. Teilt euch in zwei Mannschaften auf, eine blaue und eine rote. Die jüngsten Spieler beider Mannschaften erhalten zu Beginn den farblich passenden Trikot-Chip und sind „Kapitäne“ in der ersten Runde.

Plaziert die Fußballspieler in der eigenen Hälfte des Fußballfeldes entsprechend ihrer Position, definiert durch ihre Trikotnummern:

- Nr.6 in **Zone 1**
- Nr.10 in **Zone 2**
- Nr.9 in **Zone 3**

Legt die **4 Teile jeder Pokaltafel** neben den Spielplan. Mischt die **123 Quizkarten** und **20 Foulkarten** gut durch und platziert sie als ein Stapel mittig neben dem Spielplan.

Hinweis: Anders als die doppelseitig bedruckten Quizkarten müssen die Foulkarten mit der Rückseite („Schiripfeife“) nach oben in den Stapel eingefügt werden.



Nehmt euch die **3 Fußballchips (A, B, C) eurer Mannschaftsfarbe**, mischt sie und platziert sie mit der Ballseite nach oben auf den entsprechenden Feldern, seitlich am Fußballfeld.

Mischt die **3 schwarzen Fußballchips (1., 2., 3.)** und legt sie mit der Ballseite nach oben auf der gegenüberliegenden Seite des Fußballfeldes ab.

Vorderseite



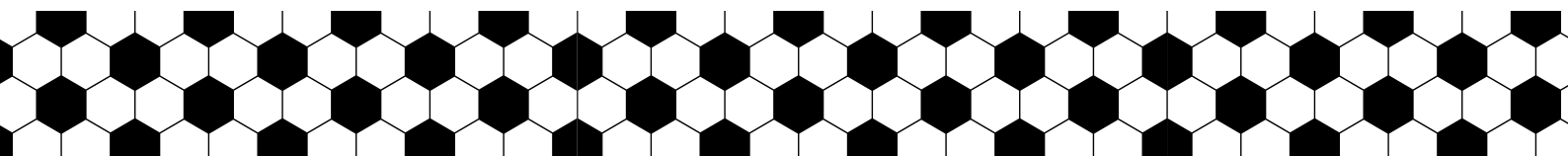
Rückseite



Vorderseite



Rückseite



ANPFIFF! DAS SPIEL BEGINNT!

Jedes Spiel besteht aus **2 Halbzeiten**. Während jeder Halbzeit werden **15 Quizkarten** gespielt.

Ihr müsst die Fußballfragen beantworten, indem ihr verdeckt mit euren Fußballchips (A, B, C) auf die richtige Antwort tippt. Legt den entsprechenden Chip vor eine eurer Spielfiguren. Habt ihr richtig getippt, darf diese Spielfigur in Richtung gegnerisches Tor voranziehen. Erreicht ihr mit einer Spielfigur den gegnerischen Strafraum (Zone 1), könnt ihr durch die Beantwortung einer Frage „ein Tor erzielen“ und erhaltet einen Teil des Pokals. Es beginnt die Mannschaft mit dem jüngsten Spieler. Dann wird abwechselnd weitergespielt.

SPIELVERLAUF

Wer am Zug ist, wählt einen der drei schwarzen Fußballchips (schwarze Bälle) und dreht ihn um. Der Chip gibt an, welche kicker-Frage auf der Karte beantwortet werden muss. Nun zieht er die oberste Karte vom Stapel und liest die entsprechende Frage laut vor. Beratet euch im Team und legt dann den Fußball-Chip mit dem passenden Buchstaben vor einen euer Fußballspieler.

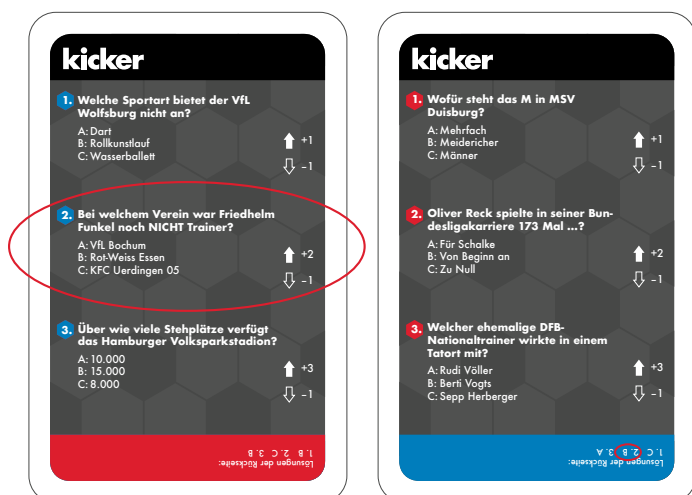
Die gegnerische Mannschaft muss auf dieselbe Frage antworten. Sie entscheidet ebenso, welchen ihrer Fußballchips sie am Fuß eines Fußballspielers platziert.

Hinweis: Herrscht Uneinigkeit in den Teams, darf der jeweilige Kapitän entscheiden, auf welche Antwort seine Mannschaft tippt, und wo der Fußballchip platziert werden soll.

Sobald beide Mannschaften getippt haben, deckt ihr eure Chips auf. Seht auf der Rückseite der Karte nach, ob eure Antworten richtig sind.

Achtung: Die Quizkarten sind doppelseitig bedruckt. Verwendet immer die Frage auf der offen liegenden Seite, sodass die Antwort nicht vorher zu sehen ist.

Die Antwort ist unten auf der Rückseite kopfüber aufgeführt, markiert mit der jeweiligen Zahl der Frage auf der Vorderseite!



Wenn die Antwort **richtig** ist, darf die Spielfigur, vor der ihr den Fußballchip platziert habt, **1, 2 oder 3 Zonen** in Richtung des gegnerischen Tores vorrücken, so wie es die **weißen** Pfeile auf der Karte neben der Frage zeigen.

↑ +1 ↑ +2 ↑ +3

Wenn die Antwort **falsch** ist, muss die Spielfigur, vor der ihr den Fußballchip platziert habt **1 Zone** in Richtung des eigenen Tores zurück, so wie es die **schwarzen** Pfeile auf der Karte neben der Frage zeigen.

↓ -1

Danach legt ihr die verwendete Karte auf einen Ablagestapel. Eure Fußballchips legt ihr verdeckt zurück an den Spielfeldrand. Der schwarze Fußball-Chip bleibt offen liegen und wird erst wieder umgedreht, wenn nach den nächsten Runden auch die anderen beiden Chips aufgedeckt wurden. Erst dann dreht ihr alle wieder um, mischt sie und positioniert sie neu.



Zuletzt geben die „Kapitäne“ ihre Trikotchips an den nächsten Spieler der eigenen Mannschaft weiter, und bestimmen damit die Kapitäne für die nächste Spielrunde. Die Spielfiguren dürfen das Spielfeld nicht verlassen, in Zone 1 vor dem eigenen Tor oder vor dem gegnerischen Tor bleiben die Spieler stehen, übrige Pfeil-Schritte verfallen.

TOR!

Erreicht eine Spielfigur den gegnerischen Strafraum (Zone 1 der anderen Mannschaft) kann diese Mannschaft ein Tor erzielen. Dazu zieht ein Spieler der gegnerischen Mannschaft eine Karte vom Stapel und liest die **Frage 3** auf dieser Karte vor. Nun ist das Wissen des Kapitäns gefragt:

1. Beantwortet er die Frage richtig, hat er ein **Tor geschossen** und seine Mannschaft erhält **1 Stück ihrer Pokaltafel**.
2. Antwortet der Kapitän falsch, wurde das **Tor abgewehrt**.

In beiden Fällen stellt ihr anschließend die Spielfigur auf seine Startposition zurück.

EIGENTOR!

Wird eine Spielfigur zurückgezogen und landet im eigenen Strafraum (Zone 1 der eigenen Mannschaft) besteht die Gefahr eines Eigentors! Ein Spieler der gegnerischen Mannschaft zieht eine Karte vom Stapel und liest die **Frage 3** auf dieser Karte vor. Auch hier kann nur das Wissen des Kapitäns ein Eigentor verhindern:

1. Antwortet der Kapitän richtig, hat er ein klares **Eigentor vermieden**.
2. Antwortet der Kapitän falsch, hat er ein **Eigentor geschossen** und die gegnerische Mannschaft erhält **1 Stück ihrer Pokaltafel**.

In beiden Fällen verbleibt die Spielfigur im eigenen Strafraum.

FOULKARTEN

Beim Ziehen einer Quizkarte kann es passieren, dass eine Foulkarte oben aufliegt. Die Mannschaft, die aktuell am Zug ist und die Karten zieht und verliert, muss den Anweisungen des Schiedsrichters folgen und anschließend noch eine Quizkarte ziehen!



ABPFIFF! DAS SPIEL ENDET!

Das Spiel endet, wenn eine Mannschaft das letzte Teil ihres Pokals gewonnen hat. Diese Mannschaft geht als Sieger vom Platz! Das Spiel endet auch, sobald 30 Quizkarten gespielt wurden. Die Mannschaft, die dann die meisten Teile ihres Pokals gewonnen hat, gewinnt.

Hinweis: Bei einem „Unentschieden“ spielt ihr am besten gleich noch eine Runde!

© 2020

© „kicker“ ist eine eingetragene Marke der Olympia-Verlag GmbH
Design: dreispur GmbH

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos