

BRETTFUSSBALL

DENKSPORT FÜR ZWEI

das taktische
Würfelspiel
für 2 Spieler
ab 12 Jahren



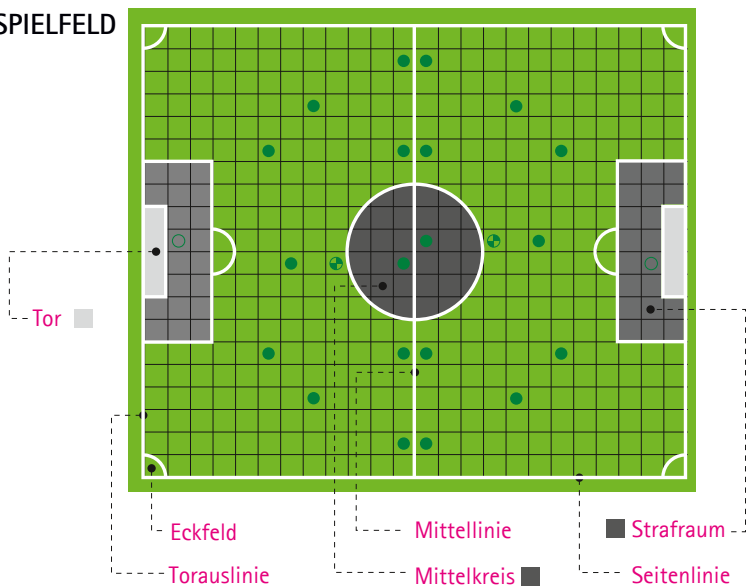
SPIELANLEITUNG

ZEICHENERKLÄRUNG

Im Heft sind Bilder mit Spielsituationen aufgezeichnet. Die darin verwendeten Zeichen bedeuten folgendes:

- Rote Figur ohne Ball
- Rote Figur mit Ball
- Gelbe Figur ohne Ball
- Gelbe Figur mit Ball
- → → Bewegung rote Figur
- → → Bewegung gelbe Figur
- → → Weg des Balles

DAS SPIELFELD



SPIELREGELN BRETTFUSSBALL

Das taktische Würfelspiel für zwei Spieler.
Für Jugendliche ab etwa 12 Jahren und Erwachsene von Walter Müller.

Inhalt 1 Spielfeld, 22 Figuren, 1 Ball (runde Scheibe), 1 Würfel, Spielregeln.

Ziel des Spieles

ist es, den Ball möglichst oft ins Tor in der gegnerischen Spielfeldhälfte zu schießen. Wer bis zum vereinbarten Spielende mehr Tore schießt, hat gewonnen, haben beide Spieler gleich viele Tore erzielt, endet das Spiel unentschieden.

Vorbereitung

Jeder Spieler bekommt 11 Spielfiguren einer Farbe und stellt sie in einer Hälfte des Spielfeldes auf die mit einem Punkt (●) gekennzeichneten Felder. Der Torwart kommt vor das Tor auf das Feld mit dem Ring (○). Jetzt wird auf beliebige Weise der Startspieler bestimmt. Wer anfängt schiebt den Ball unter seine Spielfigur im Mittelkreis. Wer nicht anfängt, nimmt seine Figur aus dem Mittelkreis und stellt sie auf das Feld mit dem zweifarbigen Punkt (●) in seiner Spielfeldhälfte.

Spielbeginn und Spielverlauf

Der Startspieler beginnt das Spiel indem er den Ball in eine beliebige Richtung vom Anspielpunkt im Mittelkreis wegschießt. Danach würfeln die Spieler abwechselnd und führen dann jeweils eine der drei folgenden Aktionen aus. Je nach Spielsituation stehen nicht immer alle drei Aktionen zur Auswahl.

1. Bewegen einer eigenen Spielfigur

Eine Spielfigur darf nur bewegen, wer nicht zum Schießen des Balles gezwungen ist durch eine Attacke des Gegners im vorhergehenden Zug, oder durch eine Spielregel (Spielbeginn, Weiterspiel nach einem Tor, Einwurf, Eckball oder Torabstoß).

2. Schießen des Balles

Der Ball kann nur geschossen werden, wenn eine eigene Figur auf dem Ball steht. Eine Figur kann nicht mit dem Ball laufen.

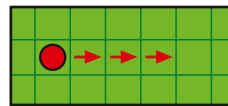
3. Attacke

Nur eine Figur des Gegners, die auf dem Ball steht, kann attackiert werden. Durch die Attacke wird der Gegner gezwungen, im nächsten Zug den Ball zu schießen.

1. BEWEGEN EINER SPIELFIGUR

- Grundsätzlich darf jeder Spieler nur seine eigenen Spielfiguren bewegen.
- Die Spielfigur wird um die gewürfelte Augenzahl waagrecht oder senkrecht bewegt. Dabei muss die gesamte Augenzahl voll ausgefahren werden.
- Ein Richtungswechsel der Figur während eines Zuges ist nur am Spielfeldrand (Seitenlinie, Torauslinie und Tor) und bei einer Attacke möglich.
- Diagonalzüge sind nicht erlaubt.
- Eigene und gegnerische Figuren, auch Torwarte, dürfen übersprungen werden.
- Auf jedem Feld darf nur eine Spielfigur stehen.
- Eine Figur, die in einem Zug zum Spielfeldrand oder zum Tor kommt, knickt rechtwinklig ab und läuft die restliche Augenzahl in der neuen Richtung weiter.

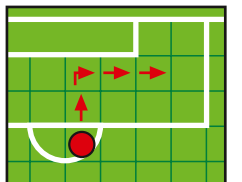
Erlaubte Züge:



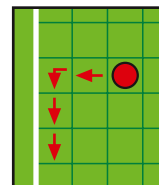
Die Figur zieht auf ein freies Feld.



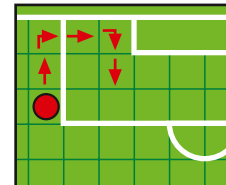
Die Figur zieht auf ein freies Feld und überspringt dabei eine andere Figur.



Die Figur kommt zum Tor, knickt dort rechtwinklig ab und zieht weiter.

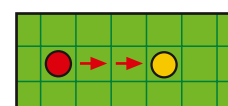


Die Figur kommt zum Spielfeldrand, knickt dort rechtwinklig ab und zieht weiter.

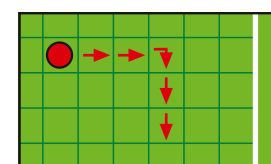


Die Figur kommt zum Spielfeldrand, knickt rechtwinklig ab, kommt zum Tor, knickt dort wieder rechtwinklig ab und zieht weiter.

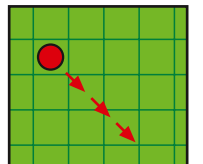
Verbotene Züge:



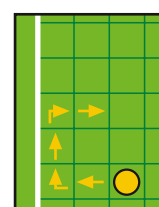
Gewürfelt wurde eine Drei. Ein Zug in Pfeilrichtung ist nicht möglich, weil auf dem Zielfeld eine andere Figur ohne Ball steht.



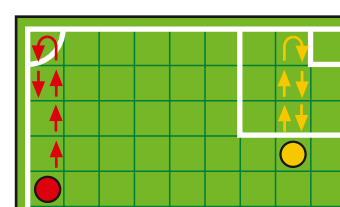
Die Figur darf nicht abknicken, wenn sie noch geradeaus weiterziehen könnte.



Diagonalzüge sind verboten!



Die Figur darf nur abknicken, wenn sie zum Rand kommt, dann muss sie am Rand entlang gezogen werden.



In einem Eckfeld und in der Ecke am Tor muss die Figur rechtwinklig abknicken, eine 180° Wende ist nicht erlaubt.

2. SCHIESSEN DES BALLES

Wenn ein Spieler mit einer Spielfigur auf dem Ball steht, kann er den Ball in seinem Zug schießen. Beim Schuss wird der Ball der gewürfelten Zahl entsprechend waagrecht oder senkrecht (nicht diagonal) bewegt. Die Figur, die den Ball schießt, bleibt auf ihrem Platz stehen. In einem Zug kann niemals eine Figur und der Ball gleichzeitig bewegt werden, eine Figur kann also auch nicht mit dem Ball laufen. Der Ball wechselt während eines Schusses **niemals** die Richtung.

Der Ball kann

- auf besetzte Felder
- auf unbesetzte Felder
- über eigene und fremde Spielfiguren
- aus dem Spielfeld hinaus
- und natürlich auch ins Tor geschossen werden, das ist ja das Ziel des Spieles.

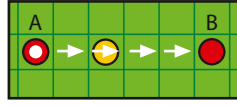
Der Ball kann nicht über einen gegnerischen Torwart geschossen werden, der in seinem eigenen Strafraum steht.

Erlaubte Schüsse:



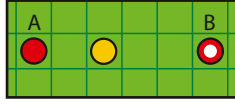
Gewürfelt wurde eine Drei. Beim Schuss wird der Ball drei Felder weiterbewegt, die Figur bleibt stehen.

vorher

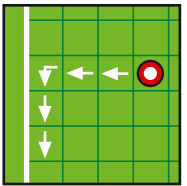


Die rote Figur (A) schießt den Ball mit einer Fünf über die gelbe Figur zu einer anderen roten Figur (B). Figur B hat nun den Ball.

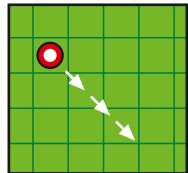
nachher



Verbotene Schüsse:



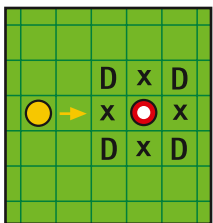
Der Ball knickt an der Seitenlinie nicht ab, er rollt geradeaus weiter und verlässt das Spielfeld.



Diagonalschüsse sind nicht möglich!

3. ANTACKE

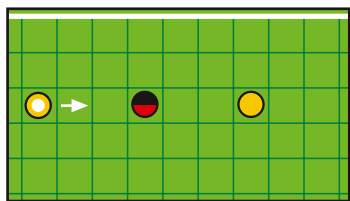
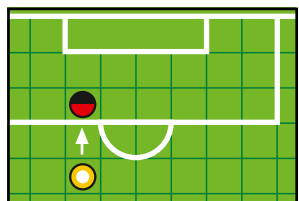
Eine Attacke ist der Zug einer Spielfigur auf das Feld, auf dem eine gegnerische Spielfigur mit Ball steht. Nach der Attacke wird die attackierende Figur auf ein freies angrenzendes Feld gestellt.



Beispiel: Gelb hat eine Drei gewürfelt, zieht damit in Pfeilrichtung und attackiert somit die rote Figur. Danach stellt sich die attackierende gelbe Figur auf eines der mit x gekennzeichneten Felder. **Durch die Attacke ist Rot in seinem nächsten Spielzug gezwungen, den Ball zu schießen.** Nur wenn alle x Felder besetzt sind, darf die attackierende Figur auf ein diagonal angrenzendes Feld (D) gestellt werden.

DER TORWART

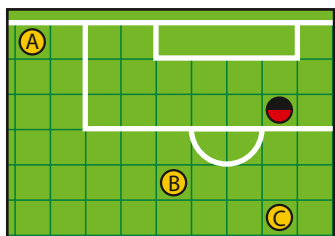
- Der Ball kann nicht über einen gegnerischen Torwart geschossen werden, der **in seinem eigenen Strafraum** steht.
- Ein Torwart darf Bälle, die **von einer eigenen Spielfigur** geschossen wurden, nicht aufhalten.
- Eine Spielfigur darf den Ball aber natürlich jederzeit mit der genau passenden Würfelzahl zu seinem Torwart schießen.
- Der Torwart wird genauso bewegt, wie alle anderen Spielfiguren.
- Der Torwart kann vom Gegner attackiert werden, wenn er in Ballbesitz ist.
- Der Torwart darf den Ball beliebig lange halten, sofern er nicht vom Gegner attackiert wurde.
- Außerhalb seines Strafraumes und auch im Strafraum des Gegners hat der Torwart die gleiche Funktion wie die anderen Spielfiguren.



In beiden aufgezeichneten Beispielen hat Gelb eine Sechs gewürfelt und schießt damit in Pfeilrichtung. Der Ball wird dann jeweils unter den roten Torwart geschoben, er hat den Ball gefangen.

TOR

Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball eines der vier Torfelder berührt. Der Ball muss nicht genau im Tor liegen bleiben. Ein Tor kann auch von der Seite geschossen werden.



Vom Punkt A kann mit einer Vier, Fünf und Sechs ein Tor geschossen werden. Auch vom Punkt B kann ein Tor mit einer Vier, Fünf und Sechs ein Tor geschossen werden. Vom Punkt C aus kann kein Tor erzielt werden, weil der Torwart den Schuss zum Tor aufhält.

WEITERSPIEL NACH EINEM TOR

Der Torschütze nimmt seine Spielfiguren aus der gegnerischen Hälfte und aus dem Mittelkreis und stellt sie auf gekennzeichnete Felder (●○○●) in der eigenen Spielfeldhälfte, jedoch nicht in den Mittelkreis. Die Figuren in der eigenen Spielfeldhälfte dürfen stehen bleiben oder auf gekennzeichnete Felder innerhalb der eigenen Hälfte gesetzt werden.

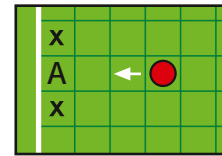
Der andere Spieler stellt alle seine Figuren aus der gegnerischen Hälfte zurück auf gekennzeichnete Felder in seiner Hälfte. Figuren im Mittelkreis und Figuren in der eigenen Spielfeldhälfte darf er stehen lassen oder versetzen, ganz wie es ihm gefällt. Jetzt stellt er den Ball und eine beliebige eigene Spielfigur auf den Anspielpunkt (●) in seiner Hälfte im Mittelkreis. Von dort aus muss er den Ball im nächsten Zug sofort in eine beliebige Richtung wegschießen, das Spiel läuft dann normal weiter.

BALL AUS DEM SPIELFELD

Wenn der Ball das Spielfeld verlässt, gibt es entweder Einwurf, Eckball oder Torabstoß.

Einwurf

Schießt ein Spieler den Ball über die Seitenauslinie aus dem Spielfeld, erhält der andere Spieler einen Einwurf. Er legt den Ball auf das Randfeld, durch das er das Spielfeld verlassen hat, stellt eine beliebige eigene Figur auf den Ball und schießt sofort. Ist das Randfeld von einer gegnerischen Figur besetzt, gibt es Einwurf auf dem nächsten Feld ohne gegnerische Figur.

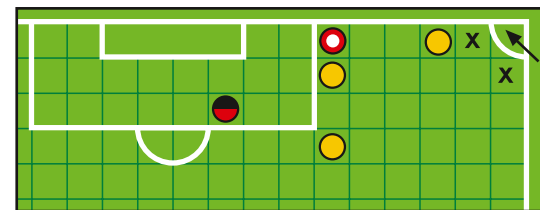


Beispiel:

Rot hat den Ball mit einer Fünf in Pfeilrichtung aus dem Spielfeld geschossen. Gelb bekommt darum einen Einwurf. Der Ball wird auf Feld A gelegt, Gelb stellt eine Figur seiner Wahl auf den Ball und muss sofort schießen. Sollte Feld A von einer roten Figur besetzt sein, darf Gelb wählen, von welchem angrenzenden Feld (x) der Einwurf ausgeführt wird.

Eckball

Schießt ein Spieler den Ball neben dem **eigenen** Tor über die Torauslinie, bekommt der Gegner einen Eckball. Der Ball wird auf das Eckfeld gelegt, das der Stelle, wo der Ball das Spielfeld verlassen hat, am nächsten liegt. Der Gegner stellt nun eine beliebige seiner Figuren auf den Ball und muss sofort schießen.



Beispiel: Rot schießt den Ball nach einer Attacke mit einer Drei über die Torauslinie neben seinem eigenen Tor. Gelb bekommt darum einen Eckball. Der Ball wird auf das Eckfeld (Pfeil) gestellt. Ist das Eckfeld von einer roten Figur besetzt, kann Gelb wählen auf welchem der mit x bezeichneten Felder er den Eckball ausführt. Gelb muss den Ball jetzt sofort schießen.

Torabstoß

Schießt ein Spieler den Ball neben dem **gegnerischen** Tor über die Torauslinie, bekommt der andere Spieler einen Torabstoß. Der Torabstoß muss sofort geschossen werden.

Wo wird der Torabstoß geschossen?

- Wenn der Torwart in seinem eigenen Strafraum steht, muss er den Torabstoß von dem Punkt aus sofort schießen, wo er gerade steht.
- Wenn der Torwart nicht in seinem eigenen Strafraum steht, muss eine andere Spielfigur der abwehrenden Mannschaft den Abstoß ausführen, die gerade in ihrem eigenen Strafraum steht und zwar von ihrem derzeitigen Standort aus.
- Wenn keine Figur der abwehrenden Mannschaft im Strafraum steht, wird der Torwart auf den Ring (0) vor seinem Tor gestellt. Dort erhält er den Ball und muss sofort schießen. Ist dieses Feld von einer gegnerischen Figur besetzt, schießt der Torwart von einem angrenzenden Feld aus.

SPIELENDE

Vor Spielbeginn legen die beiden Spieler die Spieldauer fest. Dazu gibt es mehrere Möglichkeiten:

Beispiel 1:

Es wird bestimmt, wie viele Tore ein Spieler schießen muss, um zu gewinnen.

Beispiel 2:

Das Spiel endet, wenn ein Spielstand von 3:0, 3:1 oder 2:2 erreicht ist. Beim Spielstand von 2:1 wird also hier noch weitergespielt, bis das nächste Tor fällt.

Beispiel 3:

Das Spiel endet nach einer bestimmten Zeit. Empfohlen wird, nicht weniger als 90 Minuten zu vereinbaren. Ist die Zeit abgelaufen wird noch solange weitergespielt, bis ein Spieler den Ball in seiner eigenen Spielfeldhälfte hat, oder bis der Angreifer ein Tor erzielt (Nachspielzeit).

Beispiel 4:

Kombination von Torezahl und Zeit: Wenn nach drei Stunden die vereinbarte Torezahl noch nicht erreicht ist, wird das Spiel beendet. Wer bis dahin mehr Tore erzielt hat, ist Sieger.

WEITERE INFORMATIONEN IM INTERNET

- Regeln für seltene Spielsituationen
- English rules
- Shop
- Brettfußballturniere, Spielveranstaltungen,
- andere Spiele von Walter Müller



<https://brettfussball.de>