

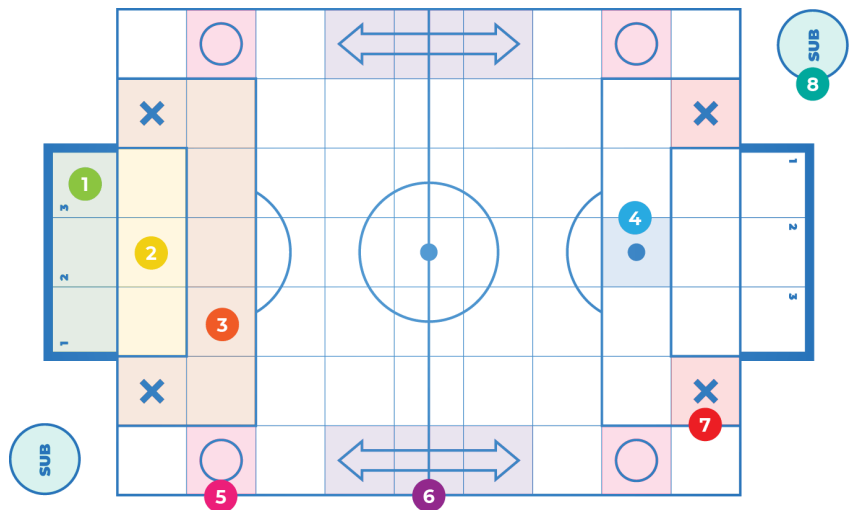
Haftungsausschluss: Mehrsprachige Regelbücher werden mit einem KI-Übersetzer übersetzt, aus diesem Grund, wenn etwas verwirrend oder unklar erscheint, lesen Sie bitte die Hauptseite *Englisch* Ausführung.

Komponenten

- 1 Tafel Matte
- 1 Fußballchip
- 7 blaue Bauern
- 7 orange Bauern
- 12 gelbe Chips
- 2 rote Chips

Board-Legende

- Fußballtore
- Torschuss Bereich
- Strafraum
- Elfmeterpunkt
- Lange Pass Räume
- Sprint zonen
- Blockierte Räume (X)
- Auswechslungen






Hinweis: Das Brett ist symmetrisch, beide Hälften haben die gleiche Art von Feldern


Aufstellen

- Jedes Team platziert **6** „Bauern“ (Orange bzw. blau) in ihrer Bethälfte und **1** auf der Auswechslungen . In Die **Torschuss Bereich** , du kannst nur 1 jederzeit während des Spiels als Torhüter verpfänden.
- Die **6** Bauern auf dem Brett können in jeder Konfiguration platziert werden, aber nicht in der sonderfelder des Spielbretts (**Sprint zonen** oder **Lange Passräume**). Die mittlere Reihe ist neutraler Boden und zu Beginn des Spiels tabu.
- Werfen Sie eine Münze oder die **Fußball Chip** um festzulegen, welches Team an den Start geht. Der Gewinner legt den Ball auf einen Bauern und beginnt in der Mitte des Bretts.

Spielrunde




- Abwechselnde Runden wird jedes Team tun können: **1** von **4** Dinge pro Runde: **Umzug**, **Passieren**, **Treten** oder **Stehlen**.

- **Ziehen um:** Sie können in Ihrem Zug jeweils einen Bauern bewegen, der Bauer kann beliebig in Richtung **1** Raum. Erst wenn Sie auf a landen **Sprint zonen** **6** kannst du bis zu 3 Felder vorrücken innerhalb der Sprint zonen..
- **Pass oder Kick:** Du kannst den Ball zwischen deinen Bauern. Der Bauer, der den Ball erhält, muss innerhalb seiner **2** Freiräume vom Bauern, der den Ball passiert. Wenn du **den Ball trete**, kannst du ihn entweder ins gegnerische Tor oder ins Leere schießen, solange es sich innerhalb von zwei Leerzeichen oder näher befindet. **Blockierte Räume** **7** Außer Reichweite sind, um dem offensiven Team keinen unfairen Vorteil zu verschaffen, wenn es darum geht, ein Tor zu erzielen. *Wichtig: Wenn Sie den Ball auf das Tor schießen, müssen die Zwischenräume leer sein.*
 - **Langer Pass:** Wenn Sie in einem sind **Lange Passräume** **5**, können Sie den Ball zu einem beliebigen Bauern oder leeren Feld darin passen **halb** des Bretts – einschließlich der mittleren Feldreihe.
 - **Kettenpass:** Wenn Sie haben **2** oder mehr Bauern innerhalb von 2 Feldern voneinander, können Sie einen Kettenpass zwischen ihnen machen. **Ein Kettenpass** nicht kombinierbar mit a **Langer Pass oder Trete**.
- **Stehlen:** Du kannst **stehlen** den Ball, indem Sie sich vorwärts, rückwärts oder zur Seite bewegen, um den Ball und den Bauernplatz Ihres Gegners in Besitz zu nehmen. Der Bauer deines Gegners muss mit dir die Felder tauschen und kann den Ball in seinem nächsten Zug nicht zurückstehlen. **Wichtige Regeln beim Ball Diebstahl:**
 - **Diagonal stehlen:** Sie können den Ball mit einer diagonalen Bewegung stehlen, aber das führt zu einem  **Gelbe Karte** Warnung. Achtung: Wenn ein Team einen diagonalen Steal in seinem macht **Strafraum** **3** das ergibt a **Elfmeter**.
 -  **Gelbe Karte:** Erhalten, wenn Sie den Ball erfolgreich stehlen, während Sie eine diagonale Bewegung ausführen. Ein gelber Chip muss auf die Spielfigur des Teams gelegt werden.
 -  **Rote Karte:** Erhalten, wenn der Ball erfolgreich gestohlen wird, während eine diagonale Bewegung ausgeführt wird, nachdem der Bauer mit einer Gelben-Karte-Warnung markiert wurde. Der Bauer wird sofort aus dem Spiel ausgeschlossen und das Team muss ohne weitermachen **1** verpfänden. Legen Sie den roten Chip auf die Spielfigur dieses Teams und entfernen Sie sie vom Brett. Lassen Sie den Ball auf dem leeren Platz, den der vertriebene Bauer hinterlassen hat.

Wird der Torwart mit a  **Rote Karte**, kannst du vor der nächsten Runde eine beliebige Figur auf dem Brett auf die Torhüter Position bewegen.

Zusätzliche Regeln:

- **Wertung:** Wenn eine Mannschaft den Ball erfolgreich in das gegnerische Tor bewegt oder schießt. Nach dem Tor starten beide Mannschaften ihre Formationen neu und die Mannschaft, die kein Tor erzielt hat, beginnt mit dem Ball aus der Mitte.
- **Blockierte Räume** **7** :Felder, die mit einem „X“ markiert sind, können nicht zur Wertung verwendet werden.

- **Auswechslungen** : Jedes Team hat **1** Ersatzfigur (Sub), die sie jederzeit im Spiel vor oder nach ihrem Zug einsetzen können. Bauern mit „*Rote Karten*“ können nicht ersetzt werden und die Substitution kann nicht verwendet werden, um ein leeres Feld eines vertriebenen Bauern zu füllen.
- **Elfmeter**: Die Mannschaft mit dem Ball muss am Platz platziert werden **Elfmeterpunkt**  dem Torhüter des Gegners gegenüberstehen. Beide Teams fahren nun fort, ein Minispiel mit modifizierten Stein-Schere-Papieren zu spielen: 1, 2, oder **3** Finger, die die darstellen **3** Räume des Ziels. Wenn beide eine unterschiedliche Nummer aufschlagen, zählt das als ein **Ziel**. Wenn beide Teams die gleiche Anzahl aufschlagen, ist dies die eines Torhüters **speichern** und behält den Ball.
Hinweis: Wird der Torhüter im Moment des Strafstoßes mit einer roten Karte des Feldes verwiesen, muss er vor dem Strafstoß eine andere Spielfigur an seine Stelle treten.
- **Spiel aufgeben**: Ein Team mit **4** Bauern vertrieben mit a  **Rote Karte** verliert automatisch das Spiel. Das Team, das nicht aufgibt, gewinnt.

Spielmodus & Dauer:

- **Goldenes Tor**: Die erste Mannschaft, die ein Tor erzielt, gewinnt. **Ca. 15-20min**
- **Zeitlimit**: Beide Teams einigen sich vorher auf eine feste Anzahl an Toren, um zu gewinnen. **Ca. 30+ min, 3 Tore Spiel.**

Mannschaften:

- **1v1**: Ein Spieler pro Seite.
- **Mannschaften**: Jede Seite ist ein Team von bis zu **3** Spieler pro Mannschaft. Jedes Team wechselt sich abwechselnd ab, bis eine vollständige Rotation abgeschlossen ist. Teamkollegen dürfen sich während des Spiels nicht gegenseitig coachen. Wenn ein Teamkollege versucht, den spielenden Spieler zu coachen, verliert dieser Spieler seinen Zug in dieser Team Rotation. Wenn es wieder vorkommt, am Elfmeter muss gegen diese Mannschaft gespielt werden.

Spietipps:

- Konzentrieren Sie sich nicht nur darauf, den Bauern mit dem Ball zu bewegen. Wie Sie die anderen Bauern bewegen und positionieren, ist genauso wichtig wie die mit dem Ball.
- Wenn ein Bereich zu voll wird, versuchen Sie, Ihre Bauern zu bewegen, zu öffnen und zu sichern. Scheuen Sie sich nicht, einen Rückzieher zu machen und neue Strategien auszuprobieren.