

# DREAM TEAM

## Doel van het spel

## Spelmateriaal

- ⇒ 36 speelkaarten
- ⇒ 12 doelman-kaarten
- ⇒ 6 speciale speler-kaarten
- ⇒ 28 actiekaarten
- ⇒ 6 dobbelstenen
- ⇒ 'Dream Team' wordt idealiter gespeeld met twee spelers, maar het kan ook door 4 of 6 spelers gespeeld worden. Bij 3 of 5 spelers neemt telkens één speler de rol van scheidsrechter op zich en noteert de doelpunten. Als meer dan 2 spelers 'Dream Team' willen spelen zoekt elke speler zich een tegenstander uit en worden de wedstrijden gelijktijdig gespeeld. Voor elk duel is een volledige set dobbelstenen nodig.
- ⇒ Op elke speler-kaart staat het volgende afgebeeld :
  - \_ linksboven : aanvalskracht (rode driehoek)
  - \_ rechtsboven : verdedigingskracht (groene cirkel)
  - \_ middenboven : actiesymbool
  - \_ midden : afbeelding van de speler
  - \_ onderaan : boven naam van de speler
  - \_ onderaan : onder naam van het team
- ⇒ Op elke actie-kaart staat afgebeeld :
  - \_ symbool boven : symbool van de actie
  - \_ midden boven : naam van de actie
  - \_ daaronder : uitleg van de actie
- ⇒ Op de doelman-kaart staat bovenaan links en rechts de verdedigende kracht van de doelman afgebeeld in een blauwe rechthoek.
- ⇒ Op de speciale speler-kaarten staan in tekstvorm de eigenschappen van de speler afgebeeld, daaronder de naam van de speler en de kenmerken ervan.

## Spelvoorbereiding

- ⇒ De kaarten worden gesorteerd op basis van de symbolen op de achterzijde. Kaarten met een duimsymbool hebben betrekking op de speciale spelers.
- ⇒ De resterende grotere kaarten zijn de teams.
- ⇒ Een team bestaat uit 6 spelers en 2 doelmannen.
- ⇒ Elke speler kiest zich een team en de daarbijhorende spelers.
- ⇒ De 6 speciale spelers worden verdekt geschud en elke speler ontvangt er één van. Uitgezonderd de speciale vaardigheden van de speciale speler, geldt hij als een gewone speler in het team.
- ⇒ De 28 kleinere actiekaarten worden grondig geschud en als een verdekte stapel klaargelegd. Elke speler ontvangt 4 actiekaarten en neemt deze verdekt ter hand.
- ⇒ De 6 dobbelstenen worden klaargelegd.

## Spelverloop

- ⇒ In 'Dream Team' worden de medespelers omschreven als 'trainers' en de speelkaarten als 'spelers'.
- ⇒ Er wordt steeds twee maal over 3 ronden gespeeld ('derden' genoemd). Er wordt gedobbeld voor het team dat de thuiswedstrijd speelt. Dit team begint het 1° en 3° derde, het bezoekende team het 2°. Daarna vindt de terugwedstrijd

plaats en wisselen de thuispelers en bezoekers van rol.

- ⇒ Elke trainer kiest uit zijn 9 kaarten 5 spelers en 1 doelman. De resterende spelers worden als reserve opzij gelegd. Als beide spelers hun team hebben samengesteld, leggen ze hun kaarten zichtbaar in een rij voor zich op tafel. Tussen de trainers wordt een ruimte vrijgehouden voor de duels.
- ⇒ De trainer van de thuispelers kiest zich één van zijn kaarten en schuift deze in het midden tussen beide spelers. Deze speler wordt aanvaller. Vervolgens kiest de trainer van de bezoekers één kaart en schuift deze met de cijferzijde tegen de aanvaller van de tegenspeler. Deze speler wordt verdediger.
- ⇒ **Duel** : De kracht van de aanvaller (rode driehoek) wordt vergeleken met de kracht van de verdediger (groene cirkel). Het verschil tussen deze twee waarden bepaalt de kans op een doelpunt. Er doen zich volgende mogelijkheden voor :
  - \_ De kracht van de aanvaller is groter : het verschil geeft de doelkans weer
  - \_ De kracht van de aanvaller en verdediger is even groot : de beurt is voorbij
  - \_ De kracht van de verdediger is groter : de verdediger krijgt nu een doelkans die (naar boven afgerond) de helft is van het verschil tussen de twee krachten.
- ⇒ **Schot op doel en actie van de doelman** : De grootte van de doelkans geeft aan hoe vaak een speler mag proberen om een doel te scoren. De trainer van de speler neemt een dobbelsteen en stelt in het geheim een cijfer in. Voor de verdediging tegen een schot op doel is steeds een doelman nodig. De waarde in de blauwe rechthoek geeft aan met hoeveel dobbelstenen de doelman beschikt. Hij stelt op elk van zijn dobbelstenen een verschillend cijfer in. Vervolgens worden de ingestelde dobbelstenen getoond. Heeft de speler een zelfde cijfer ingesteld als de doelman, dan houdt deze laatste het schot. Indien de speler een cijfer heeft gekozen dat niet werd ingesteld door de doelman, dan scoort de speler een doelpunt. Zodra er één doelpunt gescoord wordt, eindigt - onafhankelijk van het aantal nog resterende pogingen - de aanval.
- ⇒ **Verdere speelbeurten** : Na een aanval verdwijnen de aanvaller en verdediger voor dit derde uit het spel. De doelman wordt voor één doelpoging opzij gelegd. Nu volgt er een aanval door de bezoekers. De trainers kiezen uit de resterende kaarten een volgende aanvaller resp. verdediger en wikkelen de strijd af zoals hierboven beschreven. Dit gaat zo door tot elke trainer elk van zijn spelers één maal heeft laten spelen als verdediger of aanvaller.
- ⇒ **Een nieuw derde** : Bij het begin van een nieuw derde nemen de trainers hun 9 spelers terug ter hand. Elk van hen kiest hieruit terug een doelman en 5 spelers en legt deze gelijktijdig op tafel.
- ⇒ **Einde van een ontmoeting** : Na drie derden staat het eindresultaat van een ontmoeting vast. Bij een gelijkstand komt het tot verlengingen. De trainer wiens speler als eerste scoort, behaalt dan de overwinning.
- ⇒ **Wisselen van spelers** : Tijdens de wedstrijd mag een trainer spelers of doelmannen wisselen. Er mogen alleen spelers gewisseld worden die tijdens het betrokken derde nog niet gespeeld hebben. Het wisselen moet steeds voor de aanval gebeuren door een zichtbaar liggende speler of doelman te wisselen tegen een reservespeler. Het is toegestaan om zonder doelman te spelen en dus met 6 in plaats van 5 veldspelers te strijden. Elke doelpoging van de tegenstander resulteert dan echter steeds in een doelpunt.
- ⇒ **Actiekaarten** : Elke speler mag per ontmoeting maximaal 4 actiekaarten inzetten. Sommige actiekaarten mogen uitsluitend ingezet worden in combinatie met bepaalde spelers. Op deze actiekaarten staat een symbool dat ook terug te vinden is op de kaart van de speler. De andere actiekaarten kunnen in principe met elke andere speler uitgespeeld worden. Elke actiekaart mag slechts één maal uitgespeeld worden. Afhankelijk van de omschrijving van de actiekaart blijft een actiekaart voor de rest van het derde of de rest van de ontmoeting bij een speler liggen, of wordt ze na het gebruik ervan onmiddellijk uit het spel verwijderd. Niet benutte actiekaarten kunnen door de trainer gebruikt worden tijdens het volgende derde of weggelegd worden. Na het uitspelen van een actiekaart wordt de voorraad steeds terug aangevuld tot 4.
- ⇒ **Overtredingen en kwetsuren** : De actiekaart 'Foul' moet steeds in combinatie met een speler of doelman uitgespeeld worden. Deze doelman of speler verwondt zijn tegenstander zodanig dat deze voor deze beurt de waarde 0 krijgt. Als de speler die de overtreding begaat een 'foul'-symbool draagt, begaat hij een 'zware overtreding'. Ten gevolge hiervan wordt de gekwetste speler na het derde gewisseld. Hij mag tijdens de rest van de ontmoeting niet meer ingezet worden. Als een overtreding afgeweerd wordt door een actiekaart, belandt de speler die de overtreding beging voor de rest van het derde op de strafbank. De speler die foutief gestopt werd, treedt met zijn normale kracht aan tegen de doelman. Was het de doelman die foutief gestopt werd, dan wordt de aanval als afgeweerd beschouwd.
- ⇒ **Speciale situaties** : Als een team uit onvoldoende veldspelers bestaat door kwetsuren of overtredingen, moet de trainer het volgende derde aantreden met minder spelers. De trainer beslist zelf of hij een verdediger of aanvaller minder inzet. Kiest hij een verdediger, dan heeft de aanvaller van de tegenpartij even veel doelpogingen als zijn kracht aangeeft ; kiest hij een

aanvaller, dan heeft de verdediger van de tegenpartij even veel doelpogingen als de helft van zijn verdedigende waarde.

⇒ **Professionele regels** : Door het toevoegen van een extra spelregel, stijgt de realiteitswaarde van 'Dream Team'. Deze extra spelregel kan toegepast worden als er gespeeld wordt met 2 tot 5 spelers en heeft betrekking op de **spelersmarkt en financiën**.

Elke trainer ontvangt een blad papier en schrijfgerei. De actiekaarten 'Sponsor' worden uit het spel verwijderd. De teams worden op de klassieke wijze samengesteld. Alle resterende spelerskaarten worden grondig geschud en vormen een verdeckte stapel (de spelersmarkt). Elke trainer maakt een lijst van al zijn spelers. Bovendien ontvangt hij een startkapitaal van 5 GE. Als inkomsten ontvangt een team bij een thuiswedstrijd steeds 3 GE, voor een uit-wedstrijd steeds 1 GE. De winnaar van een ontmoeting ontvangt 1 GE extra. Bij een gelijkspel komt het steeds tot een verlenging. Tussen de derden door, mag elk team één speler aankopen. De trainer neemt de bovenste kaart van de spelersmarkt en betaalt 3 GE. Als hij 5 GE betaalt, mag hij de bovenste 3 kaarten van de stapel nemen en er zich één uitkiezen, de resterende 2 verdwijnen met de beeldzijde naar boven terug onder de stapel. Een aangekochte speler wordt samen met de betaalde som (3 of 5 GE) toegevoegd aan de lijst van spelers. Bovendien mag een trainer tussen de derden een speler verkopen aan de markt. Hij schuift de speler met de beeldzijde naar boven onder de stapel en ontvangt daarvoor 1 GE. Zodra de stapel volledig gebruikt werd, verschijnt een spelerskaart met de beeldzijde naar boven. Dit is het signaal om de ganse stapel grondig te schudden en terug klaar te leggen. Bovendien mag de trainer proberen om bij de tegenpartij een speler af te kopen. Hij doet daarvoor een bod op een bepaalde speler. De trainer van de tegenpartij beslist of hij het bod aanneemt of afwijst. Als er een deal gesloten wordt, wisselen de GE en spelers van kant en worden de namen op de spelerslijsten aangepast. De waarde van basisspelers bedraagt 0 GE. Bij het kopen van spelers van de tegenpartij moet het bod minimaal 1 GE hoger zijn dan de actuele waarde van de speler). De spelerslijst van de trainers moet steeds vrij inkijkbaar zijn voor de tegenspeler. Als een trainer beslist om zijn speler niet te verkopen, moet hij aan de bank als verblijfskost het verschil betalen tussen de actuele waarde van de speler en het bod dat er voor gedaan werd. Nadat de trainer dit bedrag betaald heeft, verhoogt de waarde van de betrokken speler op de spelerlijst met even veel GE. Als een trainer onvoldoende kapitaal bezit om dit verschil te betalen aan de bank, dan moet hij zijn speler verkopen. Indien gewenst mogen de trainers onderling afspraken om het maximaal aantal toegestane afkoop-pogingen te beperken tot 4, de maximale teamgrootte te beperken tot 12 en/of de spelersmarkt slechts een beperkte tijd te openen.

⇒ **Geluksvariant** : Deze spelvariant verloopt net zoals het basisspel, maar het resultaat van een doelschot wordt niet bepaald door het instellen van de dobbelstenen, maar door het gooien van de dobbelstenen. Als de doelman hetzelfde cijfer gooit als de aanvaller, pakt hij de bal.

D R E A M T E A M		
Abacus	Witt, Hartmut	1997
2 - 6 spelers	vanaf jaar	min.

© Marc Van den Branden, Forum, 1998