

FINALE

Een kaartspel voor 2 spelers

Uitgever	Kosmos
Jaar	1998
Auteur	Oliver Abendroth
Spelers	2
Leeftijd	12 jaar
Duurtijd	40 minuten

Introductie in het spel

Lees eerst deze "introductie". De eigenlijke spelregels beginnen op p.4.

FINALE is een voetbalspel met kaarten, dat verscheidene tactische mogelijkheden biedt. Omdat bij het voetbal steeds 2 ploegen tegenover elkaar staan, is FINALE voor 2 spelers bedacht. Natuurlijk wint aan het einde, wie meer doelpunten als de tegenstander gescoord heeft.

Iedere speler kiest een ploeg en krijgt 60 kaarten. Eén speler de SV Stollen (rode rugzijde en rode rand aan de voorzijde), de andere FC Acker (blauwe rugzijde en blauwe rand vooraan).

Het stel kaarten van iedere speler bestaat uit 30 voetbalkaarten en uit 30 tactieekaarten. Elf voetballers staan aan iedere zijde op het veld, vier zitten op de reservebank. Iedere speler moet dus 15 voetballers voor zijn team uitkiezen.

De voetballerskaarten

Voorspeler

De leuke jonge man hier - Sven Abseits - is een voorspeler. Dat herken je aan de figuur in schietpositie op de vier hoekvelden.

Buiten voorspelers zijn er natuurlijk middenvelders (blauwe hoekvelden), verdedigers (gele hoekvelden) en doelmannen (helgroene hoekvelden).

Doelmannen: 4 Middenvelders: 12

Verdedigers: 8 Voorspelers: 6

Speelsterkte

De ballen op de vier zijden van de kaart geven de speelsterkte van de voetballers aan. 5 ballen is het maximum, 1 bal is de laagste waarde.

Actuele speelsterkte

Het eerst geldt steeds de speelsterkte die boven, boven het hoofd, ligt.

Draairichting

De actuele speelsterkte geldt slechts voor ÚÚn actie, dan wordt de kaart in de richting van de pijl gedraaid (linksom). Bij de volgende actie van de voetballer geldt de nieuwe speelsterkte.

Symbolen

In de hoek van het beeld van de voetballer bevinden zich soms gekleurde symbolen. Bij Sven Abseits zijn dit een rood kruis (Sven kan geblesseerd raken en moet vervangen worden) en een gele kaart. Die kan de scheidsrechter hem tonen wanneer Sven een overtreding gemaakt heeft. Bij de tweede gele kaart moet Sven van het terrein. Bij andere voetballers kan ook een rode kaart opduiken. Al deze drie symbolen spelen enkel in bepaalde situaties een rol.

Puntenwaarde

Naast de naam van de voetballer staat rechts nog een getal - dat is zijn puntenwaarde. Dit is belangrijk, want: bij het begin van het spel heeft iedere speler 50 punten, die hij voor zijn ploeg mag aanwenden - meer dan 50 punten zijn niet geoorloofd.

De rode X links naast de naam van de voetballer is slechts een hulp voor het introductiespel. In plaats van radeloos voor alle kaarten te zitten, zoek je de 15 kaarten met de rode X uit - dat is dan je elftal voor je eerste spel.

De tactiekkarten / tactische kaarten

Deze kaarten bepalen welk team aanvalt en welk verdedigt. De kaarten bepalen verder welke speler van elke ploeg ingezet wordt. Iedere speler moet bij het begin van het spel twaalf tactiekkarten uitkiezen, drie daarvan neemt hij in de hand. Voor het eerste spel raden we aan de zes witte en de zes paarskleurige tactiekkarten te gebruiken.

Naast deze beide kleuren zijn er nog telkens zes tactiekkarten in geel, blauw en rood. Deze kaarten brengen voetballers versterkt in het spel (geel = verdedigers, blauw = middenvelders, rood = aanvallers).

Kampsterkte

Hier zie je de witte kaart "Offener Schlagabtausch!". Het grote getal links boven geeft de kampsterkte van de kaart aan. Wie de kaart met de hogere kampsterkte openlegt, wordt de aanvaller. De tegenstander moet verdedigen.

Spelopbouw

Daaronder bevinden zich twee groene gebieden met voetballersymbolen. Het bovenste gebied geldt voor de eerste actie: de spelopbouw.

Spelafsluiting

Het onderste gebied geldt voor de tweede actie: de spelafsluiting.

Ieder gebied wijst bovendien een linker- en een rechterhelft aan - gescheiden door de twee kleine, witte pijlen. Op de linker zijde zijn de voetballers afgebeeld, die de aanvaller inzet, op de rechterzijde de voetballers van de verdediger.

Wordt de kaart "Offener Schlagabtausch!" gespeeld, dan brengt de aanvaller de volgende voetballers in het spel: de doelwachter, een verdediger en een middenvelder, die hij zelf kan uitkiezen. De actuele speelsterkte wordt bekomen door het optellen van alle ballen die boven liggen. Daarbij komt dan nog het resultaat van zijn dobbelsteenworp.

De verdediger moet zijn voetballers en zijn dobbelsteenresultaat daartegenover zetten. Ter kennisgeving welke voetballers ingezet worden, wordt op de overeenkomstige kaarten een kaartje (met een uitroepteken) gelegd.

Bereikt de aanvaller bij de spelopbouw een gelijk of hoger resultaat, dan zet de aanvaller zijn actie met de spelafsluiting verder. Vooraf worden de ingezette voetballerkaarten naar links gedraaid. Iedere speler brengt dan zijn voetballers van het tweede gebied in het spel - zoals boven beschreven. Bereikt de aanvaller nu een hoger gezamenlijk resultaat (gelijke stand voldoet nu niet), dan heeft hij een doelpunt gescoord.

Mislukt de aanvaller reeds bij de spelopbouw (kleiner gezamenlijk resultaat dan de verdediger), dan countert de verdediger.

Op deze manier wordt overeenkomstig de uitgespeelde tactiekkarten aanval na aanval uitgevoerd -

over zes perioden!

SPELVOORBEREIDING

De keuze van de voetballerkaarten

Iedere speler neemt een team en krijgt de 60 kaarten in de kleur van het team: blauw = FC Acker, rood = SV Stollen.

Iedere speler kiest uit zijn 30 voetballerkaarten precies 15 voetballers uit: elf veldspelers en vier reservespelers. De 15 voetballers mogen de totale waarde van 50 punten (de som van alle getallen rechts naast de naam) niet overschrijden.

Bij het uitzoeken van de voetballers heeft de speler de vrije keuze. Er moet steeds een doelwachter bij zijn, een tweede moet op de reservebank. Bij alle andere voetballers wordt het aan de tactiek van de speler overgelaten, hoeveel verdedigers, middenvelders en aanvallers hij opstelt.

Aanbeveling voor het eerste spel:

Neem de 15 voetballers die voor hun naam een rode X hebben staan, en kies daaruit de elf veldspelers en de vier reservespelers. De 15 kaarten hebben precies de 50 punten die je mag aanwenden.

Voor het allereerste spel:

Zet volgende vier spelers op de reservebank en start met de elf overige spelers:

FC Acker:

Reserven: Bernd Schranke, Paul Walze, Ali Balla, Simon Joker.

Op de grasmat: Bernd Klauball, Brian O'Klopper, Karl Rempfer, G³nter Granit, Ronny Tricksler, Patricio Fersi, Hansi Dampf, Fritz Blitz, Alexander Trifft, Mc Fire, Gerd Rumsteher.

SV Stollen:

Reserven: Hans Greifhin, Wladimir Ballnich, Tim Talent, Erwin Pfofen.

Op de grasmat: Sven Fauster, Harald Grötsche, Udo Foulmer, Georg Putzer, Manni Metzger, Hugo Schwindlig, Georg Graser, Alfredo W³hler, Lars Lössig, Timo Brecher, Sven Abseits.

Pas wanneer beide spelers hun volledig team uitgezocht hebben, worden de ploegen tegelijkertijd opgesteld.

Zo treedt in ons voorbeeld SV Stollen met drie aanvallers, vier middenvelders en drie verdedigers aan. FC Acker daarentegen beproeft zijn geluk met een 4-4-2 opstelling (4 verdedigers, 4 middenvelders, en 2 voorspelers).

De vier kaarten met de reserves worden open naast de speelvlakken gelegd.

Spelaanwijzingen

Voetbal is een aanvalsspel. Afstand doen van een aanval is niet mogelijk, ook niet wanneer de actuele speelsterkte van je voetballers zo slecht is als je maar kan indenken. Let er dus op dat de speelsterkte van je voetballers niet gelijktijdig laag zijn.

Blessures, gele en rode kaarten kunnen iedere ploeg verkleinen. Je moet echter je spel reglementair beëindigen, om 't even hoeveel voetballers je ook verliest. Ga daarom voorzichtig met het vrijwillig vervangen om.

Heb je eenmaal meerdere voetballers uit een rij verloren en heb je dan geen invaller meer op de reservebank, dan ben je gedwongen je voetballers te hergroeperen. Voordat echter een rij helemaal zonder voetballers blijft (bijvoorbeeld geen aanvallers meer), moeten vervangers uit een naburige rij oprukken (bijvoorbeeld een middenveldspeler).

Voorbeeld van een opstelling

De keuze van de tactiekkaarten

Iedere speler kiest 11 tactiekkaarten en mengt ze. De gemengde stapel legt hij verdekt voor zich neer. Onder de stapel schuift hij open de witte "eindkaart". Dan neemt de speler de drie bovenste kaarten van de stapel in de hand. Met deze 3 tactiekkaarten begint hij het spel.

Belangrijk: Heeft een speler alle 11 tactiekkaarten opgebruikt, dan moet hij de rest van het spel met zijn 12de kaart, de eindkaart, betwisten. (Zie pagina 10)

Aanbeveling voor het eerste spel:

Gebruik de zes witte en de zes paarskleurige kaarten. Zij zijn goed uitgebalanceerd en bieden een goede mogelijkheid het spel te leren kennen.

Voor volgende spellen bevelen wij aan de zes witte tactiekkaarten steeds te behouden, de zes paarskleurige echter tegen zes tactiekkaarten van een andere kleur om te ruilen. De witte "eindkaart" moet steeds helemaal onder de stapel liggen.

Belangrijk: De tactiekkaarten in een speelkleur (geel, blauw, rood) brengen bevoorrechte spelers van deze kleur in het spel.

Zo is het bijvoorbeeld slechts dan zinvol met de gele tactiekkaarten te spelen, wanneer je ook een sterke rij verdedigers ter beschikking hebt.

Een verdere tip voor de keuze van de tactiekkaarten vind je aan het einde van de regels.

Het speelbord

Het speelbord wordt klaargelegd: de aangevers van de speelstand (ballen in rood en blauw) worden telkens op de nul gelegd, de scheidsrechter op het veld van de eerste periode (15 minuten).

Het inzet-kaartje (met het uitroepteken) en de gele kaarten moeten voor beide spelers bereikbaar zijn.

VERLOOP VAN HET SPEL

Een samenvatting van het spelverloop vind je op p.11!

Er wordt over zes "perioden" gespeeld - zie speelbord. Het spel eindigt na de zesde periode. Wie de meeste doelpunten gemaakt heeft, wint de wedstrijd.

Eerste periode

Bepalen van de aanvaller en de verdediger

. Bij het begin van de eerste periode kiest iedere speler ÚÚn tactiekkaart uit de tactiekkaarten in zijn hand en legt ze verdekt voor zich neer. Ze worden gelijktijdig omgedraaid.

. Wie de kaart met de hoogste kampsterkte uitgespeeld heeft, wordt voor deze periode de "aanvaller",

zijn tegenspeler de "verdediger".

. Zijn beide kampsterktes gelijk - zie pagina 9.

. Daarna trekt iedere speler onmiddellijk een nieuwe tactiekkaart van zijn stapel - beide spelers moeten steeds drie tactiekkaarten in de hand houden.

. De "aanvaller" heeft zo veel aanvallen ter beschikking als het verschil tussen de kampsterkten van beide tactiekkaarten.

Bijvoorbeeld:

SV Stollen (rood) speelt de kaart "Alleingang", kampsterkte 2.

FC Acker (blauw) speelt de kaart "Offener Schlagabtausch" met kampsterkte 4.

FC Acker heeft dus 2 aanvallen ter beschikking ($4 - 2 = 2$).

FC Acker is de aanvaller, die in deze periode twee aanvallen moet uitvoeren.

Eerste actie - spelopbouw

. De "aanvaller" kiest nu de voetballers uit die hij volgens zijn tactiekkaarten in de spelopbouw mag inzetten - bovenste gebied, de voetballers in de linkerhelft.

. De "verdediger" kiest zijn voetballers eveneens volgens de tactiekkaarten van de "aanvaller" uit - volgens spelopbouw - uit het bovenste gebied, de voetballers in de rechterhelft.

Info: Is i.p.v. een voetballer een vraagteken afgebeeld, mag de speler een voetballer van zijn keuze inzetten - enkel de doelman niet.

. Beide spelers markeren hun uitgekozen voetballer, door op elk een inzet-kaartje met een uitroepteken te leggen.

. De "aanvaller" legt zijn inzet-kaartje eerst op zijn voetballer. De "verdediger" legt zijn kaartje pas daarna - hij moet de kans krijgen op de tactiek van de "aanvaller" te kunnen reageren.

Voorbeeld bij bovengenoemde tactiekkaarten:

tekening

. Nu telt iedere speler de speelsterkte van zijn uitgekozen voetballers - dat is het aantal ballen die boven liggen.

. Dan werpt iedere speler zijn dobbelsteen en voegt dat getal bij de totale speelsterkte.

. Bereikt de "aanvaller" een resultaat dat gelijk of hoger is dan het resultaat van de "verdediger", dan is deze actie geslaagd en de "aanvaller" moet tot de volgende actie overgaan - de "spelafsluiting".

Is het resultaat van de "aanvaller" echter lager dan dat van de verdediger, dan heeft de verdediger een countermogelijkheid - zie bij "spelopbouw mislukt - counter", p.8.

. Nu controleert iedere speler om beurt zijn ingezette voetballer of in de rechterbovenhoek ÚÚn van de

gekleurde symbolen te zien is. Is dat het geval, lees dan bij speciale acties (p.9) wat dan gebeurt.

Bijvoorbeeld:

Voor het draaien

Na het draaien

Het "rode kruis" duidt aan dat Sven Fauster bij deze actie geblesseerd kan worden. De speler moet eerst voor deze gebeurtenis dobbelen - daarna pas mag hij de kaart draaien.

- . Beurtelings zet de speler op zijn betreffende voetballer en werpt voor de gebeurtenis.
- . Ter afsluiting van de actie moeten alle ingezette voetballers (diegenen met het inzet-kaartje) 90° naar links gedraaid worden. Deze voetballers hebben nu een nieuwe speelsterkte (de zijde met de ballen, die van de tegenstander weg ligt)!

Belangrijk: Bevinden zich in het bovenste gebied van een tactiekaart geen voetballers, dan valt de "spelopbouw" weg; de "spelafsluiting" volgt dan onmiddellijk.

Tweede actie - spelafsluiting

- . Beide spelers kiezen opnieuw hun voetballers - volgens de tactiekaart van de "aanvaller". Nu echter uit "spelafsluiting" - onderste gebied (aanvaller linkerhelft, verdediger rechterhelft).
 - . Alweer markeert de aanvaller als eerste zijn uitgekozen voetballers met een inzet-kaartje - deze keer echter kaartjes met 2 rode uitroeptekens.
- Pas daarna is de "verdediger" aan de beurt om zijn voetballers te markeren.
- . Belangrijk: Normaal mag een voetballer die reeds tijdens de "spelopbouw" ingezet werd (die reeds een inzet-kaartje heeft) tijdens "spelafsluiting" niet nog een keer aangewend worden. Voert echter op de tactiekaart een pijl van "spelopbouw" boven naar "spelafsluiting" beneden, dan moet ÚÚn van deze spelers opnieuw ingezet worden.
 - . Zoals bij "spelopbouw" telt iedere speler de speelsterkte van zijn uitgekozen voetballers op, dobbelt en telt dit getal daarbij.
 - . Bereikt de "aanvaller" een hoger (!) totaal als de "verdediger", dan is ook deze actie geslaagd - hij heeft een doelpunt gescoord en verschuift zijn bal overeenkomstig op het speelbord.
 - . Nogmaals controleert iedere speler zijn ingezette voetballers, of er in de rechter beeldhoek ÚÚn van de gekleurde symbolen te zien is. Is dit het geval, lees dan bij bijzondere acties wat er gebeurt.
 - . De in "spelafsluiting" ingezette voetballers worden 90° in de richting van de pijl gedraaid.
 - . De inzet-kaartjes worden van de voetballers genomen en terug bij de voorraad gelegd.

Tweede en verdere aanvallen

- . Heeft de "aanvaller" nog een aanval (volgens het verschil in kampsterkte), dan legt hij een nieuwe tactiekaart uit zijn hand open op de reeds gespeelde tactiekaart (en trekt onmiddellijk een kaart van de verdeckte stapel bij).
- . De "verdediger" mag bij iedere nieuwe aanval ÚÚn van zijn tactiekaarten uit de hand terugleggen in de doos en daarvoor een nieuwe tactiekaart van zijn verdeckte stapel trekken.
- . De spelers handelen zoals boven onder "spelopbouw" en "spelafsluiting" beschreven. Vanaf nu geldt de nieuw uitgespeelde tactiekaart van de "aanvaller" - beide spelers mogen slechts de daar afgebeelde voetballers in het spel brengen.

Wanneer de "aanvaller" al zijn aanvallen uitgevoerd heeft, eindigt deze periode.

Tweede tot zesde periode

Wanneer een periode gedaan is, wordt de scheidsrechter naar de volgende periode verschoven. De nieuwe periode begint wederom daarmee, dat beide spelers een tactiekaart uit hun hand kiezen en verdekt voor zich leggen. Tegelijkertijd worden deze omgedraaid en de nieuwe "aanvaller" wordt bepaald. Het spel verloopt verder, zoals op p.7 onder "spelopbouw" beschreven staat.

In totaal worden zes perioden gespeeld. Het spel eindigt na de zesde periode. Wie de meeste goals gemaakt heeft, wint. Bij gelijke stand kan een verlenging volgen en eventueel strafschoppen.

Spelopbouw mislukt - counter

Deze speciale regel geeft de "verdediger" eenmaal in elke periode een countermogelijkheid, en wel dan, wanneer de "spelopbouw" van een "aanvaller" mislukt.

. Behaalt de "aanvaller" bij spelopbouw een minder resultaat als de "verdediger", dan heeft de verdediger nu een countermogelijkheid. D.w.z. dat de verdediger nu moet aanvallen en daarvoor geldt de openliggende tactiekaart van de verdediger.

. Beide spelers kiezen de voetballers uit, die op de tactiekaart onder "spelopbouw" afgebeeld staan. De counterspeler (nu als aanvaller) de voetballers uit de linkerhelft, de verdediger (ex-aanvaller) de voetballers op de rechterhelft.

. De ingezette voetballers worden gemarkeerd, de speelsterktes worden toegevoegd, daartoe dobbelt iedere speler.

. De counterspeler bekommt aansluitend een counterbonus, die het resultaat is van het verschil van de kampsterktes (uit de openliggende tactiekaarten). Bij een verschil van bijvoorbeeld 5 en 2 bedraagt het onderscheid 3; de counterspeler voegt aan zijn gezamenlijke speelsterkte 3 toe.

. Zoals bij de normale aanval moeten eventuele bijzondere acties doorgevoerd worden, moeten de kaarten gedraaid worden en bij een succes van de counterspeler voert deze dan zijn "spelafsluiting" door - hierbij krijgt men geen counterbonus meer. Is de counterspeler ook bij "spelafsluiting" succesrijk, dan scoort hij - en is de counter afgelopen.

. Mislukt bij deze counter de spelopbouw, dan is de counter voorbij. Heeft de oorspronkelijke "aanvaller" nog verdere aanvallen, dan zet hij het spel met zijn volgende aanval voort.

. Meerdere counters heeft de "verdediger" in deze periode niet meer.


Kampsterkte beide tactiekaarten gelijk

. Draaien beide spelers tactiekaarten met gelijke kampsterkte, dan brengt de dobbelsteen onderscheid.

. Beide spelers werpen met de dobbelsteen. Wie het hoogste aantal ogen werpt, heeft een aanval - meer niet. Faalt de aanvaller bij "spelopbouw", dan heeft de "verdediger" een counter - maar zonder counterbonus.

. Werpt men beide hetzelfde aantal ogen, dan dobbelt men zo lang tot ÚÚn speler meer werpt dan de andere.

Speciale acties

Bevindt zich voor het draaien van de uitgekozen voetballers in de rechter beeldhoek een gekleurd symbool, dan moet voor elk van deze voetballers met de dobbelsteen geworpen worden, om uit te maken of deze actie doorgevoerd moet worden. Kijk ook naar de afbeeldingen op het speelbord. Na het dobbelen wordt de voetballerkaart 90  gedraaid.

Rood kruis - geblesseerd

Werpt de speler een "2", dan wordt deze voetballer geblesseerd en moet hij vervangen worden. De speler legt de geblesseerde voetballer terug in de doos en vervangt hem door een voetballer uit de reserven. Principieel geldt: vervangen voetballers mogen enkel in hun basispositie ingezet worden. Spitsen alzo slechts enkel in de aanval (eerste rij) enz. Vervangingen kunnen zodoende het spelsysteem van een elftal veranderen (bijvoorbeeld spits eruit, verdediger erin). Uitzonderingen zijn mogelijk: heeft een team alle voetballers van een rij verloren (bijvoorbeeld alle spitsen), dan mogen andere voetballers in de spits opdraven.

Gele kaart

Werpt de speler een "0" of een "1", dan wordt deze voetballer door de scheidsrechter gewaarschuwd. Op deze voetballer wordt een kaartje "gele kaart" gelegd. Bekomt deze speler in het verdere spelverloop nog een "gele kaart", dan verwijderd de scheidsrechter hem van het terrein. Zie "rode kaart".

Rode kaart

Werpt de speler een "3", dan krijgt deze speler een rode kaart - van het veld. De speler moet deze voetballer verwijderen en terug in de doos leggen. De speler moet de rest van het spel met minder voetballers rondkomen.

Belangrijk: Vraagt een tactiekaart (bijvoorbeeld "Alleingang" de inzet van een voetballer die ondertussen uitgesloten is, dan moet een voetballer van dezelfde kleur inspringen. Is er geen voorhanden, moet een andere voetballer ingezet worden.

VERVANGEN

Viermaal gedurende een spel mag iedere speler vrijwillig vervangingen doorvoeren: 3 veldspelers, 1 doelman. Vervangen kan een speler enkel bij het begin van een nieuwe periode, voordat de nieuwe tactiekaarten omgedraaid worden. De te vervangen voetballer wordt in de doos teruggelegd en door een reservespeler vervangen. Deze vervanger moet niet hetzelfde type zijn als de verwisselde speler. Dit geeft speelruimte voor tactische veranderingen.

Belangrijk: De reservedoelman mag niet als veldspeler ingezet worden.

Is de reservebank leeg, kan er niet meer gewisseld worden.

DE SLOTKAART

Heeft een speler al zijn elf tactiekaarten verbruikt - dus de negende, tiende en elfde in de hand genomen - dan stoot hij op zijn "slotkaart".

. De slotkaart blijft steeds open liggen, zij wordt niet in de hand genomen.

. Heeft een speler zijn laatste tactiekaart uit z'n hand uitgespeeld, dan moet hij de rest van het spel met zijn "slotkaart" betwisten.

. D.w.z., in de nog te doorlopen perioden, respectievelijk aanvallen heeft hij steeds slechts de kampsterkte 1 en kan hij in het geval van zijn aanval of counter enkel uit die voetballers kiezen, die op de slotkaart voorgegeven zijn.

EINDE VAN HET SPEL

Winnaar is diegene die na het afsluiten van de zesde periode de meeste goals gescoord heeft. Bij een gelijke stand eindigt het spel onbeslist. De spelers kunnen dan verlengingen spelen.

VERLENGING

Beslissen beide spelers voor een verlenging, dan worden 2 verdere perioden (105 en 120 minuten) doorlopen.

Iedere speler neemt al zijn witte tactiekkaarten, gelijk of ze tot nog toe ingezet werden of niet. De slotkaart komt helemaal onder de geschudde stapel. Iedere speler trekt van zijn stapel de 3 bovenste tactiekkaarten. Er wordt volgens de normale regels gespeeld. Is de stand na de verlengingen nog steeds onbeslist, gaat men over tot à

STRAFSCHOPPEN

Nu gelden de gebeurtenissen op de voetballerskaarten (geblesseerd enz.) niet meer. Iedere speler ruimt al zijn voetballers op en kiest daaruit vijf voetballers (geen doelman). Deze vijf voetballers steekt hij in een door hem gewenste volgorde (uitgangsspeelsterkte - hoofd - steeds boven). Beide spelers spelen om beurt. De dobbelsteen bepaald wie begint.

Iedere speler legt zijn doelman (hoofd naar boven). De startspeler neemt de voetballer die boven ligt - hij treedt aan tegen de doelman van de tegenstrever. Beide spelers werpen met de dobbelsteen en voegen dit gatal bij de speelsterkte van hun voetballers: schutter + dobbelsteen tegen doelman + dobbelsteen. De schutter scoort wanneer zijn resultaat (totaal) hoger is dan dat van de doelman. Dan wordt de doelman 90° gedraaid - op de nieuwe speelsterkte. Nu is de tegenstander met zijn eerste strafschoep aan de beurt.

Daarna is weer de andere speler met zijn volgende schutter aan de beurt. De strafschoepen eindigen wanneer alle schutters aan de beurt zijn geweest of een speler een beslissende voorsprong heeft opgebouwd.

Is de stand na de eerste reeks strafschoepen onbeslist, zijn langs beide zijden de volgende vijf voetballers (maar andere) aan de beurt.

VARIANTEN

Vrije keuze bij de tactiekkaarten

Wanneer je uit alle tactiekkaarten vrij wil kiezen en ook afstand wil doen van de witte kaarten, moet je acht slaan op volgende voorgift:

Je moet 12 tactiekkaarten uitkiezen!

Je moet twee kaarten met de kampsterkte "5" uitkiezen, evenals twee kaarten met de kampsterkte "4", twee met "3", vier kaarten met de kampsterkte "2", ÚÚn kaart met de kampsterkte "1" en steeds de witte "slotkaart" toevoegen. De volgorde van de kaarten legt iedere speler zelf vast. Ook de drie handkaarten mag iedere speler zelf uitkiezen.

DE BEKERS

De bekera zijn een kleine toegift voor het geval dat je - wellicht met vrienden - eens een Duitse of Europese voetbalcompetitie na wil spelen. De winnaar daarvan ontvangt de overeenkomstige beker.

Wanneer zulk een

"winnaar" dan aantreedt om zijn titel te verdedigen, kan hij misschien een bonus of een handicap opgelegd krijgen.

In deze competitiewedstrijden zijn er steeds heen- en terugwedstrijden. Verlengingen en

strafschoppen volgen pas na de terugwedstrijd, indien nog geen beslissing is gevallen.

Samenvatting van het spelverloop

De voorbereiding

Ploeg uitkiezen - 15 spelers, maximaal 50 punten.

Ploeg opstellen: 11 veldspelers, 4 reserven.

12 tactiekkaarten kiezen.

Het spel

Voor iedere periode:

Aanvaller en aantal aanvallen bepalen door het uitspelen van een tactiekkaart.

Eerste aanval

. Spelopbouw

voetballer volgens de tactiekkaart van de aanvaller (bovenste gebied) kiezen en markeren.

speelsterkte en dobbelsteenworp optellen.

symbolen uitvoeren en ingezette voetballers draaien.

. Spelafsluiting

voetballer volgens de tactiekkaart van de aanvaller (onderste gebied) kiezen en markeren.

speelsterkte en dobbelsteenworp optellen.

symbolen uitvoeren en ingezette voetballers draaien. Bij een doelpunt de speelstand aanpassen.

. Counter:

Faalt de aanvaller bij een spelopbouw, heeft de verdediger ÚÚn keer per periode een countermogelijkheid - die aan de hand van zijn uitgespeelde tactiekkaarten uitgevoerd wordt.

Tweede en verdere aanvallen

Heeft de aanvaller meerdere aanvallen, dan voert hij ze na elkander uit. Enkel de aanvaller speelt een nieuwe tactiekkaart uit de hand uit en volgt het verloop zoals bij "spelopbouw" beschreven.

Volgende perioden

In totaal worden zes perioden gespeeld.

Het spel eindigt na de zesde periode. Wie de meeste doelpunten heeft gemaakt, is de winnaar.

Bij een gelijke stand volgen verlengingen en eventueel strafschoppen.

MATERIAALLIJST

1 speelbord, 12 kaartjes "gele kaart", 22 inzet-kaartjes, 1 scheidsrechter, 2 markeerballen, 4 bekers, 2 dobbelstenen (rood en blauw).

30 tactiekkaarten SV Stollen

30 tactiekaarten FC Acker

30 voetballer van SV Stollen

30 voetballers van FC Acker

© Bellekens - Van den Bergh FINALE