

SCHLAUER FUßBALL



Schlauer Fußball

Logisches Brettspiel – durch Fußball inspiriert

Die Regeln und Situationen in diesem Spiel basieren auf dem klassischen Fußballspiel.

Es gewinnt der Spieler, der echtes „Fußballdenken“ zeigt, d.h. der fähig ist, alle Figuren auf dem ganzen Spielfeld nutzen und eine gute Intuition in Angriffs- und Abwehrsituationen und Taktik nachweisen kann.

Tischfußball wird von zwei **Spielern** gespielt, die die Spielfiguren auf dem **Spielfeld** bewegen.

Ausstattung

Das Spielfeld ist eine Nachstellung eines echten Fußballfeldes. Es werden hier der Anstoßkreis, der Torraum und die Tore markiert. Auf der Spielfläche befindet sich ein Spielbrett (Schachbrett), das aus 30 x 19 Feldern besteht. Die Tore sind 9 Felder breit und der Torraum besteht aus 13 x 5 Feldern.

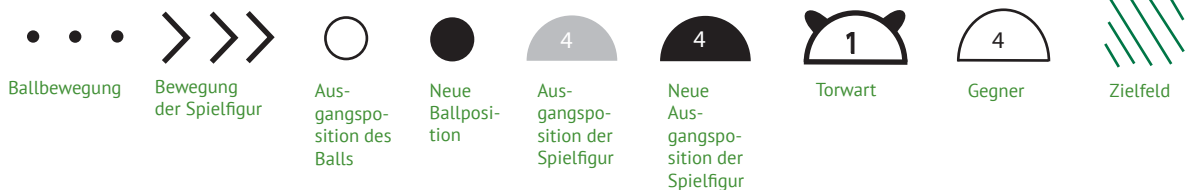
Der Ball kann entweder auf dem Spielfeld oder auf dem Kopf einer der Spielfiguren liegen – wie ein verarbeiteter Ball.

Die Spielfiguren bilden zwei Mannschaften mit je elf Spielern. Jedes Team hat eine einheitliche Farbe. Der Torwart hat die Nummer 1 auf seinem Rücken und die anderen tragen die Nummern 2 bis 11. Wichtig dabei ist, dass man bei jeder Spielfigur eindeutig die Vorder- und Hinterseite bestimmen kann.

Der Torwart ist im Torraum und kann sich frei im Torbereich bewegen. Er hat Hände, mit denen er drei Felder verteidigen kann – das, in dem er steht, und seine beiden Nachbarfelder.

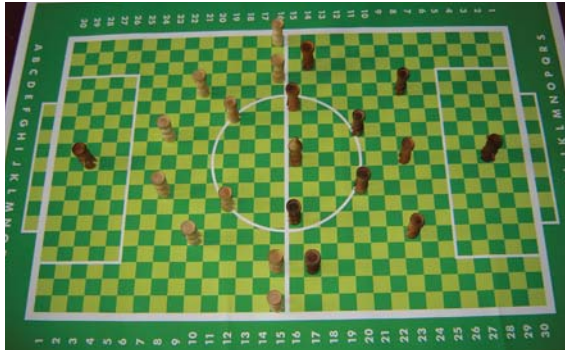


In den Regeln verwendete Piktogramme



1. Allgemeine Spielregeln

- 1.1. Es wird durch Losen bestimmt, wer anfängt zu spielen.
- 1.2. Die Spieler stellen ihre Spielfiguren auf das Spielbrett - jeder auf seine Hälfte, und zwar wie bei einem echten Fußballspiel (Stürmer, Mittelfeldspieler, Verteidiger). Man beginnt von der Mitte des Anstoßkreises zu spielen. Bei dem Einwurf dürfen in dem Kreis keine Spielfiguren des Gegners stehen. Während des Spiels darf sich nur der Torwart im Torbereich bewegen, keine weitere Person darf sich im Torbereich befinden.



- 1.3 Die Spielfigur trägt den Ball auf dem Kopf (d. h. immer wenn ein echter Fußballspieler den Ball bekommt, trägt unsere Figur den Ball auf dem Kopf).
- 1.4 Die Gegner wechseln sich nach einer Aktion, nicht nach einem Zug ab.

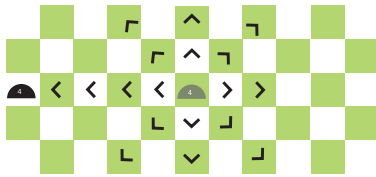
AKTION:

- Eine Aktion besteht aus bis zu fünf Zügen; die einzelnen Spielfiguren können in einer Aktion nur einmal ziehen.
- Der Gegner, der an der Reihe ist, muss mindestens einmal ziehen; er darf nicht auf seine Aktion verzichten.

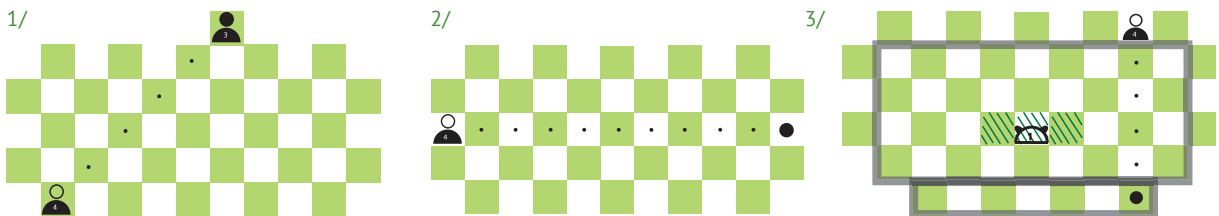


ZUG:

- **DIE SPIELFIGUR KANN** bis zu fünf Felder in eine beliebige direkte Richtung bewegt werden.



- **DER BALL KANN** bis zu zehn Felder in eine beliebige direkte Richtung bewegt werden (Zuspiel, Abstoß, Schuss).
1/ ZUSPIEL Unter dem Zuspiel versteht man die Bewegung des Balles vom Kopf einer Figur.
2/ ABSTOß Unter dem Abstoß versteht man die Bewegung des Balles von einer Figur auf das freie Feld.
3/ SCHUSS Der Schuss ist die Bewegung des Balles in Richtung des Gegnertors.



- **KOMBINATION VON BEWEGUNGEN DER SPIELFIGUR UND DES BALLES:**

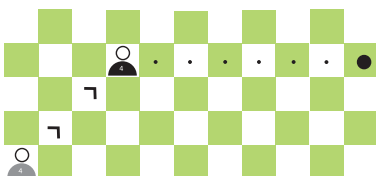
Falls ein Spieler nicht das ganze Bewegungslimit (fünf Felder) ausschöpft, kann er noch mit einem Abstoß oder einem Zuspiel mit bis zu einem Abstand von der doppelten Anzahl der Felder fortsetzen, die bis zum Limit von fünf Feldern übrigbleiben.

Wenn sich die Spielfigur um 4 Felder fortbewegt, dann kann sich der Ball um bis zu 2 Felder fortbewegen.

Wenn sich die Spielfigur um 3 Felder fortbewegt, dann kann sich der Ball um bis zu 4 Felder fortbewegen.

Wenn sich die Spielfigur um 2 Felder fortbewegt, dann kann sich der Ball um bis zu 6 Felder fortbewegen.

Wenn sich die Spielfigur um 1 Feld fortbewegt, dann kann sich der Ball um bis zu 8 Felder fortbewegen.



2. Spielregeln

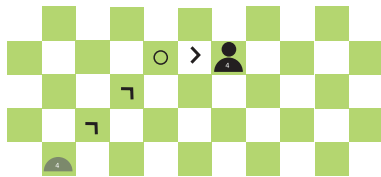
2.1 Spielfigur ohne Ball:

- Die Spielfigur ohne Ball hält sich an die allgemeinen Regeln der einzelnen Züge.

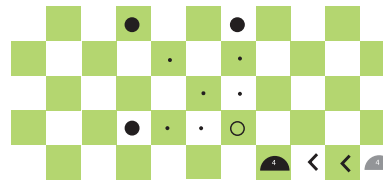
Der Spieler bekommt den Ball, indem:

- a/ er auf das Feld kommt, auf dem der Ball liegt und er sich den Ball auf den Kopf legt. Falls er das Limit für einen Zug nicht ausgeschöpft hat, kann er in jede Richtung fortsetzen.
- b/ er auf das Nachbarfeld des Balles gelangt, von wo er ihn in seinem restlichen Limit zuspelen oder abschießen kann (allerdings nur in drei Richtungen).

a/

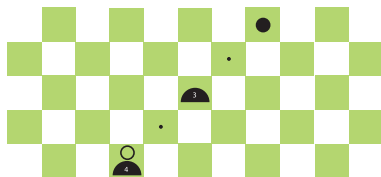


b/



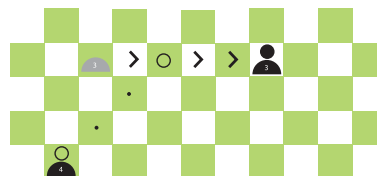
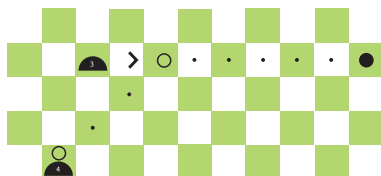
2.2 Spielfigur mit Ball:

- Die Spielfigur mit Ball hält sich an die allgemeinen Regeln der einzelnen Züge.
- Beim Abstoß oder Zuspel kann sie ihre eigenen Spielfiguren überspringen, nicht die gegnerischen Figuren.



- Zuspel an den anderen laufenden Spieler:

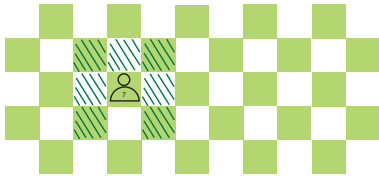
Der Spieler bewegt den Ball in die vorausgesetzte Richtung des Mitspielers. Der Mitspieler setzt mit einem Abstoß oder Zug in der Richtung und im Limit seiner Bewegung fort.



- Die Figuren mit Ball können zum Schluss des Zuges so gestellt werden (von vorne, von hinten, von der Seite oder quer), damit es dem Gegner erschwert wird, den Ball zu bekommen.

3. Kampf um den Ball

- Zu dem Kampf um den Ball kommt es, wenn der Spieler das Feld neben der Gegnerfigur, die gerade den Ball hat, besetzt.

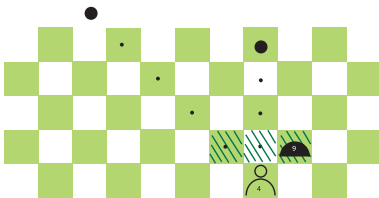


hat, besetzt.

- Jede Kampfsituation muss sofort gelöst werden.

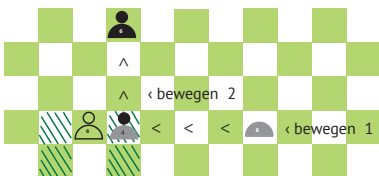
3.1. **Lösungsmöglichkeiten von Kampfsituationen** - Es hängt davon ab, welches Feld neben der Figur mit Ball von der Gegnerfigur besetzt wird:

a/ Wenn die Gegnerfigur an eines der drei Felder vor der Figur mit Ball gelangt, muss die bedrohte Figur den Ball sofort loswerden, indem sie den Ball um bis zu fünf Felder in den zwei übrig gebliebenen Richtungen. abschießt. Es handelt sich um einen Zwischenzug im Rahmen der Aktion des Gegners.

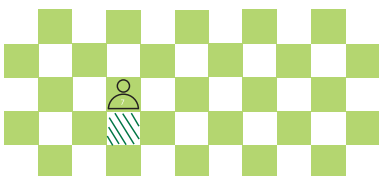


sofort loswerden, indem sie den Ball um bis zu fünf Felder in den zwei übrig gebliebenen Richtungen. abschießt. Es handelt sich um einen Zwischenzug im Rahmen der Aktion des Gegners.

b/ Wenn er das Seitenfeld oder das Feld diagonal hinten von der Figur mit Ball besetzt, bekommt die angreifende Figur den Ball und mit einem Zug setzen Sie ihre Aktion fort.

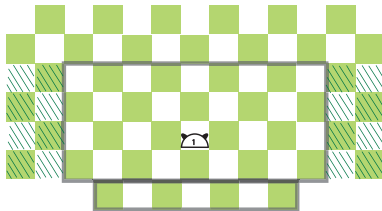


c/ Das Hinterfeld hinter der Figur mit Ball wird nicht für die Lösung einer Kampfsituation verwendet.

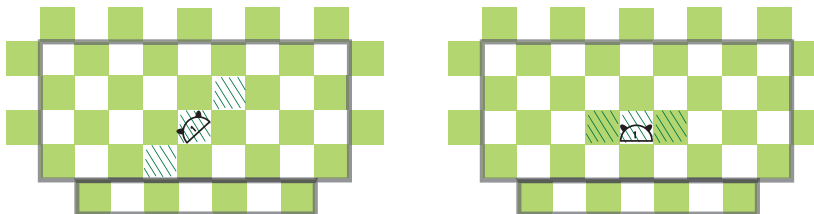


4. Funktion des Torwarts

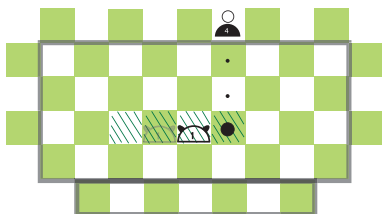
- Im Rahmen der Aktion darf sich der Torwart beliebig im Torraum bewegen ohne dabei Züge zu ziehen. Er kann den Torraum nur dann verlassen, um den Ball zu holen, nur wenn sich dieser links oder rechts von dem Torraum befindet. Hier verhält es sich wie ein normaler Spieler. Dann darf er zurückkommen.



- Der Torwart verteidigt immer drei Felder – das, in dem er steht, und seine beiden Seitenfelder, abhängig davon, wie er sich auf seinem Feld positioniert.



- Wenn er den Ball hat, kann er ihn von jeder beliebigen Position innerhalb des Torraums um bis zu zehn Felder abschießen und im Rahmen dieses Zuges darf er sich eine neue Position wählen.
- Der Torwart darf alle Figuren überspringen.
- Wenn der Angreifer schießen möchte, muss er dies den anderen Mitspielern mit den Worten „Ich schieße“ mitteilen. Der Torwart hat in diesem Moment das Recht sich um ein Feld in jede beliebige Richtung zu bewegen (Zwischenzug).



- Falls der Torwart ein Zuspiel von seinem Mitspieler bekommt, gelten für ihn die gleichen Regeln wie für die anderen Spielfiguren und er darf sich wieder im Rahmen des gleichen Zuges eine neue Position im Torbereich aussuchen.
- In Kampfsituationen verhält er sich wie die anderen Figuren.

5. Tor

Ein Tor ist dann erreicht, wenn der Ball hinter die Torlinie gelangt.

6. Unterbrechung des Spiels

- 6.1. Abseits – der Spieler ohne Ball befindet sich hinter allen gegnerischen Spielfiguren. Wenn der Spieler in dieser Situation den Ball bekommt, wird seine Aktion beendet und den Ball bekommt der am nächsten stehende Gegenspieler. Falls der Spieler auf erlaubte Weise ins Abseits gerät und sein Zug beendet ist, kann er gleich nach der Aktion zur nächsten Abseitsgrenze zurückkehren oder seine Abseitsposition erst durch einen eigenständigen Zug im Rahmen der darauf folgenden Aktion auflösen.
- 6.2. Eine **ECKE** ist in diesem Spiel unmöglich.
- 6.3. Ein **AUS** ist in diesem Spiel unwahrscheinlich.
Es kann mit Absicht zum Aus kommen, damit der Gegenspieler den Ball nicht bekommt. Wenn der Ball im Aus ist, wird er dort wieder eingeworfen, wo er das Spielfeld verlassen hat. Der einwerfende Spieler steht hinter der Auslinie. Der Wurf kann in alle direkten Richtungen, und zwar über bis zu zehn Felder und über alle Gegnerfiguren führen. Nachdem ein Aus gespielt wurde, kehrt der Spieler auf das nächste Spielfeld zurück.

7. Spieldauer

Die Spieldauer wird von beiden Spielern entschieden. Es wird empfohlen, dieses Spiel auf Zeit zu spielen wie ein echtes Fußballspiel zu spielen (2x15, 2x20, 2x30) oder die Anzahl der Tore kann entscheiden sein. (d.h. zweimal 45 Minuten). Damit das Spiel spannend ist, sollte ein Zug nicht länger als 15 bis 30 Sekunden dauern.

Schluss

Wir haben versucht, die besten Erklärungen zum Spiel zu liefern, deshalb sind sie so umfangreich. Lassen Sie sich jedoch nicht davon abraten. Es reicht, wenn Sie unser Fußballspiel einmal oder zweimal spielen, und Sie werden keine Regeln mehr brauchen.

Sie werden sich nur noch in der „Fußballkunst“ verbessern. Wir glauben, dass einige Fähigkeiten, die Sie beim Spielen vom Schlaun Fußball gewinnen (indem Sie den ganzen Spielraum vor Augen haben und ihn nutzen und dabei die Spielkorridore geschickt bilden und kombinieren können), ihnen auch auf dem echten Spielfeld, wo das Kopfspiel nicht nur wortwörtlich, sondern auch im übertragenen Sinne verlangt wird, nützlich sein werden. Vielleicht wenn es um einen echten Gewinn geht.