

Reiner Stockhausen

CRAZY KICK

Spielregeln 2

Rules 6

Regola 8

Regla 10

Spelregels 12

Zasady gry 14

Example 16



Designer: Reiner Stockhausen

Illustrator: Klemens Franz

© dlp games 2011

Reiner Stockhausen dlp

www.dlp-games.de

info@dlp-games.de

WWW.CRAZYKICK.DE
INFO@CRAZYKICK.DE

dlp games

DE CRAZY KICK

Inhalt: 120 Spielkarten: 60 für das rote Team, 60 für das weiße Team

Die Roten gegen die Weißen: Bei diesem turbulenten Fußballspiel geht's hoch her, denn alle Spieler versuchen gleichzeitig, passende Karten in die Tischmitte zu legen, bis ein Tor fällt. Die Mannschaft, die zuerst 5 Tore schießt, gewinnt.

1 Vor dem Anpfiff: Zunächst werden die beiden Mannschaften eingeteilt: Bei 2, 4, 6 oder 8 Mitspielern stehen in jeder Mannschaft gleich viele Spieler, also entsprechend 1, 2, 3 oder 4. Bei 3, 5 oder 7 Mitspielern sind die beiden Mannschaften unterschiedlich groß.



2 Das rote Team bekommt die roten Karten, das weiße die weißen.

3 Jedes Team mischt seine Karten gut durch und verteilt sie ungefähr gleichmäßig an alle Team-Kollegen (spielt in einem Team nur 1 Spieler, bekommt er alle Team-Karten).



4 Jeder Spieler nimmt die Karten als verdeckten Stapel auf die Hand. Und schon geht's los!

5 Anpfiff: Auf ein Zeichen des ältesten Spielers fangen alle Spieler - gleichzeitig! - an, aus der Hand Karten offen vor sich auf den Tisch zu legen, und zwar immer drei Karten nebeneinander (Ausnahme bei 3, 5 oder 7 Mitspielern, siehe Kasten).



3, 5 oder 7 Kicker?

- **3 Kicker:** Der einzelne Spieler blättert 4 offene Karten nebeneinander auf und die Spieler des 2-er-Teams je 2.
- **5 Kicker:** Die Spieler des 3-er-Teams blättern je 2 offene Karten nebeneinander auf, die Spieler des 2-er-Teams je 3.
- **7 Kicker:** Die Spieler des 4-er-Teams blättern je 2 offene Karten nebeneinander auf, die Spieler des 3-er-Teams je 3.

Sobald die drei Karten offen ausliegen, kann jeder Spieler von seinen Handkarten weitere Karten einzeln aufdecken und sie auf einen beliebigen seiner offenen Stapel ablegen. Oder er legt eine Karte von einem seiner offenen Stapel auf den Spielstapel in der Tischmitte, falls dies möglich ist. So übernimmt er den Ball und spielt selbst den Angriff weiter.

Die Regeln beim Kartenlegen:

- Nur die oberste Karte eines eigenen Stapels darf in die Mitte gelegt werden.
- Karten dürfen nur mit einer Hand gelegt werden, die andere Hand hält den Kartenstapel.
- Hat ein Spieler im Spielverlauf seinen Kartenstapel vollständig auf den Tisch geblättert, nimmt er alle seine Karten wieder auf die Hand, mischt kurz und spielt dann weiter mit.

6 Anstoßrecht bekommt das Team, bei dem zuerst einer der Torhüter, Alex oder Stefan (beide haben eine „1“ auf der Karte) erscheint. Diese erste Torhüter-Karte wird sofort in die Tischmitte gelegt und bildet den Spielstapel. Damit ist der Ball im Spiel und die Teams sind nicht mehr zu halten! Sofort wird es hektisch, denn beide Teams versuchen, den Ball durch das Ablegen weiterer Karten ins gegnerische Tor zu schießen.



7 Es gibt in der Tischmitte immer nur **einen** Kartenstapel. Die oberste Karte zeigt immer, welcher Spieler gerade am Ball ist (in der Mitte der Karte) und zu welchem/n Mannschaftskollegen er abgeben kann (in den Ecken der Karte, in der eigenen Farbe) bzw. welche/r Gegenspieler ihm den Ball abnehmen kann/können (in den anderen Ecken der Karte, in der Gegnerfarbe).



8 Ein turbulentes Hin und Her entwickelt sich, bei dem alle gleichzeitig auf dem Platz stehen und dem Ball nachjagen.

9 Am besten, ihr ruft während des Spiels immer laut die Namen der Spieler, die gerade gesucht werden. Dann findet ihr sie schneller und das gegenerische Team ist außerdem schön abgelenkt! Das klingt dann z. B. so: „**Dennis, Dennis**“, „**Mario, Paul, Mario, Paul**“, „**Leon, Luca, Leon, Luca**“ usw.

10 **Tooor!** Am meisten Spaß macht natürlich das Tore Schießen! Jedes Team hat dafür insgesamt 8 Torkarten. Schafft es ein Akteur, eine Torkarte auf den Spielstapel zu legen, hat die Mannschaft ein Tor geschossen! Jetzt gibt es erstmal eine kurze Jubelpause.

11 Die Torkarte wird gut sichtbar zur Seite gelegt und bleibt dort bis zum Spielende liegen. So können die Spieler immer sehen, wer gerade in Führung liegt.

12 Die Karten in der Tischmitte werden nach der Rückseite (rotes Team, weißes Team) sortiert und den Teams zurückgegeben.

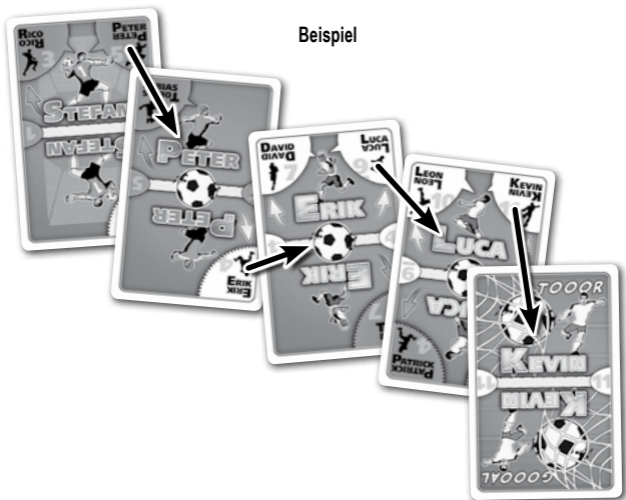
Jeder Kicker nimmt alle seine Karten wieder auf die Hand, mischt sie und macht sich bereit für den nächsten Angriff! Jeder weitere Angriff läuft genau gleich ab, d. h. alle Spieler blättern Karten offen vor sich auf den Tisch, der erste Torwart kommt in die Tischmitte und der Angriff läuft, bis ein Tor gefallen ist.

13 **Abpfiff:** Hat eine Mannschaft 5 Tore geschossen, wird abgepfiffen und sie verlässt als Sieger den Platz.
Glückwunsch!



Ball im Seitenaus: Es kann passieren, dass keine Karte mehr gespielt werden kann (weil alle gesuchten Karten bereits im Spielstapel stecken). Wenn beide Teams sich darüber einig sind, wird das Spiel kurz unterbrochen und alle gespielten Karten - bis auf die oberste - werden an die Teams verteilt. Jeder mischt wieder seine Stapel und dann wird weiter gespielt.

Beispiel



Aufbau der Karten



In den Ecken: Die Mitspieler (gleiche Farbe): Zu ihnen kann der Spieler am Ball abgeben.

In der Mitte: Der Spieler am Ball.

In den Ecken: Die Gegner (gegenerische Farbe): Sie können dem Spieler am Ball den Ball abjagen.

Contents: 120 playing cards: 60 for the red team, 60 for the white team

Red against white: Hang on to your boots, because this is one game of football that won't disappoint. Players simultaneously look for and place the right cards in the middle of the table until one of them scores a goal. The team that scores 5 goals first wins!

1 Before kick-off: First, you'll need to pick teams: If you have, 2, 4, 6 or 8 players, you'll have the same number of players in each team - either 1, 2, 3 or 4. If there you have 3, 5 or 7 players, your teams will be uneven.

2 The red team receives the red cards, and the white team receives the white cards.

3 Each team shuffles their cards well and distributes them evenly to their team members. (If one of the teams consists of only one player, that player receives all the team cards for that team.)

4 Each player takes their cards into their hand in a stack. And they are ready to go!

5 Kick-off: On the eldest player's signal, the game begins and everyone simultaneously takes cards from their hand and places them on the table, in a row, three at a time. (If you are playing with 3, 5 or 7 players, see the text box for more information.)

Playing with 3, 5 or 7 players?

- **3 players:** The player who is playing alone lays out 4 cards next to each other, and each player on the team of 2 lays out 2 cards each.
- **5 players:** Each player on the team of 3 lays out 2 cards each, and each player on the team of 2 lays out 3 cards each.
- **7 players:** Each player on the team of 4 lays out 2 cards each, and each player on the team of 3 lays out 3 cards each.

As soon as each player has laid out the correct number of cards, players may take additional cards from the stack in their hands and place these on the top of any of their piles. Additionally, they may instead place a card from one of their piles onto the game pile in the middle of the table, taking control of the ball and continuing the attack.

Rules for placing cards:

- Only the card on the top of a player's pile may be placed into the middle.
- You may only place cards with one hand, and the other hand is to be used to hold the stack of your cards.
- Once a player has used up all of the cards in his hand, he picks them up from the table, briefly shuffles them, and then continues to play.

6 The team gains the right to shoot if either of the goal keeper (Alex or Stefan, who both have a "1" on their cards) appear. The first goal keeper card is immediately placed into the middle of the table and forms the game pile. Once this has been done, the ball is in play and anything can happen! Play now becomes faster as each team tries to shoot the ball into the opposition's goal by playing additional cards.

7 There is only ever one pile of cards in the middle of the table. The card on top always shows which player has the ball (in the middle of the card) and which team mates he can pass to (in the corners of the card and in the team colour) or which member(s) of the opposing team can tackle him to gain control of the ball (in the other corner and in the opposing team's colour).

8 The game quickly gains pace; make sure you follow the ball!

9 During the game, try calling the name of the player you are looking for aloud. This way, you'll be able to find that player faster and distract the other team! The game might then sound like this: „Dennis, Dennis“, „Mario, Paul, Mario, Paul“, „Leon, Luca, Leon, Luca“, and so on.

10 Goal! Scoring a goal is the biggest thrill! Each team has a total of 8 goal cards. If a player manages to place a goal card onto the pile, their team scores a goal! Now it's time for a short break to shout with joy.

11 The goal card is laid aside into a place where it is easily visible and stays there until the end of the game. This way, spectators can always see who is winning.

12 The cards in the middle of the table are then sorted into red and white cards and given to the red and white teams, respectively. Each player takes all their cards back into their hand, shuffles them, and prepares for the next attack! Each subsequent play follows the same process: Each player places their cards onto the table, face-up and in a row, before the first goal keeper moves into the center of the table and the team on the offensive attacks until a goal is scored.

13 **The final whistle:** Once one of the teams has scored 5 goals, the final whistle is blown and that team leaves the field victorious. Congratulations!

If the ball goes out: It may occur that no more cards can be played because the only cards that may be placed are already in the game pile. If both teams agree, the game can then be briefly interrupted while all played cards except the one on the top are redistributed to the teams. Each player then reshuffles his pile and the game continues.

Contenuto: 120 carte: 60 per la squadra rossa, 60 per la squadra bianca

I rossi contro i bianchi: in questa partita di calcio turbolente c'è molta baldoria, perché tutti tentano allo stesso tempo di deporre al centro tavolo le carte adatte fin quando cade un gol. La squadra che segna per prima 5 gol vince la partita.

1 Prima del fischio d'inizio: Innanzitutto vengono assegnate le due squadre: In caso di 2, 4, 6 o 8 giocatori vi sono in ogni squadra lo stesso numero di calciatori, quindi sempre 1, 2, 3 o 4. In caso di 3, 5 o 7 giocatori le due squadre sono di grandezza diversa.

2 La squadra rossa ottiene le carte rosse e la squadra bianca quelle bianche.

3 Ogni squadra mischia per bene le proprie carte e le distribuisce in parti quasi uguali ai propri colleghi di squadra (se in una squadra vi è solo 1 giocatore, allora egli ottiene tutte le carte di squadra).

4 Ogni giocatore prende le sue carte in mano come mazzo coperto. E quindi si parte!

5 Fischio: Al segno del giocatore più anziano tutti i giocatori iniziano - allo stesso tempo! - a deporre le proprie carte in mano in modo aperto davanti a sè, precisamente tre carte una accanto all'altra (eccezione in caso di 3, 5 o 7 giocatori, vd. riquadro).

3, 5 o 7 calciatori?

- **3 calciatori:** il calciatore che gioca da solo scopre 4 carte e le pone aperte davanti a sè, i 2 calciatori dell'altra squadra 2 carte ciascuno.
- **5 calciatori:** i calciatori della squadra a 3 scoprono 2 carte ciascuno e le pongono aperte davanti a sè, i giocatori della squadra a 2 scoprono 3 carte ciascuno.
- **7 calciatori:** i calciatori della squadra a 4 scoprono 2 carte ciascuno e le pongono aperte davanti a sè, i giocatori della squadra a 3 scoprono 3 carte ciascuno.

Appena le tre carte sono state poste sul tavolo, ogni giocatore può continuare a scoprire altre carte dal proprio mazzo in mano e porre su un mazzo qualsiasi dei propri mazzi aperti (risp. carte aperte). Oppure egli depone una carta di uno dei suoi mazzi aperti sul mazzo da gioco al centro tavolo, sempre se possibile. In tal modo egli prende il pallone e continua quindi da solo l'attacco.

Le regole su come deporre le carte:

- Solo la prima carta in alto al proprio mazzo può essere posta al centro tavolo.
- Le carte possono essere deposte soltanto con una mano, l'altra tiene il mazzo coperto.
- Se durante la partita un giocatore ha depresso tutte le sue carte in mano, egli riprende in mano tutte le sue carte esposte davanti a sè, le mischia brevemente e continua poi a giocare.

6 Il calcio d'inizio viene concesso alla squadra nella quale appare per primo uno dei portieri, Alex o Stefan (tutti e due hanno un "1" sulla carta). Questa prima carta di portiere viene subito posta al centro tavolo e costituisce il mazzo da gioco. E con questo il pallone è in gioco e le squadre non resistono più! Immediatamente vi è un forte movimento, perché tutte e due le squadre tentano, deponendo sempre nuove carte, di tirare il pallone nella porta avversaria.

7 Al centro tavolo deve esserci soltanto un mazzo di carte. La carta in cima al mazzo indica sempre quale giocatore possiede attualmente il pallone (al centro della carta) e a quale compagno di squadra lo può passare (negli angoli della carta, con lo stesso colore) risp. quale/i avversari/io potrebbe/ro strappargli il pallone (negli altri angoli della carta, nel colore degli avversari)

8 Si sviluppa un viavai tubolente in cui tutti gli attori sono contemporaneamente sul campo da gioco per inseguire il pallone.

9 La cosa migliore è se durante la partita dite ad alta voce il nome dei giocatori che state cercando. Così facendo li troverete prima e la squadra avversaria viene inoltre distratta! La partita suonerà ad esempio così: „Dennis, Dennis“, „Mario, Paul, Mario, Paul“, „Leon, Luca, Leon, Luca“ ecc.

10 Gooooo! La cosa più divertente è certamente segnare i gol! Ogni squadra ha per ciò in somma 8 carte gol. Se un attore riesce a porre una carta gol sul mazzo da gioco, allora la sua squadra ha segnato un gol! Adesso vi è innanzitutto una breve pausa da giubilo.

11 La carta gol viene messa da parte, ma ben visibile, e rimane lì fino alla fine della partita. In tal modo gli spettatori possono sempre vedere chi, attualmente, è in testa.

12 Le carte al centro tavolo vengono ordinate secondo il loro dorso (squadra rossa, squadra bianca) e restituite alle squadre. Ogni calciatore riprende in mano tutte le sue carte, le mischia e si prepara per il prossimo attacco! Ogni attacco successivo si svolge nello stesso modo, cioè tutti depongono le proprie carte in modo aperto davanti a sé, il primo portiere viene posto al centro tavolo e l'attacco continua, fin quando cade un gol.

13 **Fischio della fine!** Appena un squadra avrà segnato 5 gol viene fischiata la fine e la squadra lascia il campo da vincitore. Auguri!

Pallone fuori campo: Può succedere che non si può più giocare nessuna carta. Se le due squadre sono d'accordo, il gioco viene interrotto brevemente e tutte le carte giocate - tranne quella in alto al mazzo - vengono distribuite alle squadre. Ognuno mischia nuovamente i propri mazzi e il gioco continua.

Contenido: 120 cartas: 60 para el equipo rojo, 60 para el equipo blancos

Los rojos contra los blancos: en este turbulento juego de fútbol hay mucho jaleo, pues todos los jugadores intentan simultáneamente colocar cartas adecuadas en el centro de la mesa hasta que alguien marque un gol. Ganará el primer equipo que marque 5 goles.

1 Antes del pitido inicial: Al comienzo se forman los dos equipos: Si hay 2, 4, 6 o 8 jugadores, cada equipo incluye el mismo número de jugadores, es decir 1, 2, 3 o 4. Si hay 3, 5 o 7 jugadores, los equipos no tienen la misma cantidad de jugadores.

2 El equipo rojo recibe las cartas rojas, el equipo blanco las blancas.

3 Cada equipo baraja bien sus cartas y las reparte aproximadamente por igual a todos los miembros del equipo (si en un equipo sólo hay 1 jugador, recibe todas las cartas de su equipo).

4 Cada jugador forma un mazo con sus cartas y lo coge. ¡Allá vamos!

5 E pitido inicial: Después de que el jugador de más edad haya hecho la señal, todos los jugadores empiezan simultáneamente a colocar tres cartas del mazo que tienen en su mano delante de ellos sobre la mesa, boca arriba, una al lado de la otra. (Excepción: si hay 3, 5 o 7 jugadores, véase la caja.)

¿3, 5 o 7 futbolistas?

- **3 futbolistas:** el jugador que juega solo coloca 4 cartas sobre la mesa, una al lado de la otra, y los jugadores del equipo formado por dos componentes colocan cada vez dos cartas sobre la mesa.
- **5 futbolistas:** los jugadores del equipo formado por tres jugadores colocan cada vez 2 cartas sobre la mesa, una al lado de la otra, y los jugadores del equipo formado por dos componentes colocan cada vez tres cartas sobre la mesa.
- **7 futbolistas:** los jugadores del equipo formado por 4 jugadores colocan cada vez 2 cartas sobre la mesa, una al lado de la otra, y los jugadores del equipo formado por tres componentes colocan cada vez tres cartas sobre la mesa.

Tan pronto como haya tres cartas sobre la mesa, boca arriba, cada jugador puede poner boca arriba otras cartas de su mazo, y colocarlas sobre cualquiera de sus tres mazos. O coloca una carta de cualquiera de sus mazos, boca arriba, sobre un mazo que se encuentre en el centro de la mesa, si es posible. De esta manera toma la pelota y continúa el ataque.

Las reglas para colocar cartas:

- Sólo se puede colocar la primera carta de su propio mazo en el centro de la mesa.
- Se puede utilizar una sola mano para colocar las cartas, la otra sostiene el mazo.
- Si durante la partida un jugador ha colocado su mazo entero delante suyo sobre la mesa, debe recoger de nuevo las cartas, barajarlas rápidamente y continuar jugando con este mazo.

6 El equipo que sea el primero en colocar uno de los porteros sobre la mesa (Alex o Stefan, ambos con el número 1 en la carta) tendrá derecho a hacer el saque inicial. Se coloca esta carta inmediatamente en el centro de la mesa para formar el mazo central. Ahora, la pelota ha entrado en el partido. ¡y los equipos se disponen a atacar! Los dos equipos, agitados, intentan lanzar la pelota colocando más cartas sobre la mesa para marcar un gol.

7 En el centro de la mesa siempre hay un solo mazo. La carta que se encuentra encima del mazo indica el jugador que tiene la pelota actualmente (en el centro de la carta), los miembros de su equipo a los que puede entregarla (en las esquinas de la carta, en el propio color) y el/los adversario(s) que puede(n) quitarle la pelota (en las otras esquinas de la carta, en el otro color), respectivamente.

8 Empieza un turbulento ir y venir. Todos los jugadores se encuentran en el campo de fútbol y corren detrás de la pelota.

9 Durante la partida, lo mejor sería que Vd. diga en voz alta el nombre de los jugadores que se buscan actualmente. De esta manera los encontrará más rápidamente y el equipo adversario se despistará. Esto suena de la siguiente manera, por ejemplo: „*Dennis, Dennis*“, „*Mario, Paul, Mario, Paul*“, „*Leon, Luca, Leon, Luca*“ etcétera.

10 ¡Gol! Lo más divertido es marcar un gol, ¡naturalmente! Para ello, cada equipo posee 8 cartas de gol. Si un jugador logra colocar una carta de gol sobre el mazo central, su equipo ha marcado un gol. Ahora, necesita una pausa para dar gritos de júbilo.

11 Se coloca la carta de gol al lado, de manera que todo el mundo pueda verla. Permanece aquí hasta el final de la partida. De esta manera, los espectadores siempre saben quién está ganando.

12 Se clasifican las cartas en el centro de la mesa según su dorso (equipo rojo, equipo blanco) y se devuelven a los equipos. Cada futbolista coge de nuevo el mazo de sus cartas, lo baraja y se prepara para el nuevo ataque. Cada ataque siguiente se desarrolla de la misma manera, es decir que todos los jugadores colocan sus cartas delante de ellos sobre la mesa, boca arriba, el primer portero se coloca en el centro de la mesa y el ataque continúa hasta que alguien marque un gol.

13 El **pitido final**: Tan pronto como un equipo haya marcado 5 goles, se pita el final del partido. Este equipo ha ganado. ¡Felicidades!

La pelota está fuera de banda: Es posible que nadie pueda jugar otra carta más. Si todos los equipos están de acuerdo, se interrumpe el partido para distribuir todas las cartas jugadas del mazo central a los equipos (a excepción de la carta que se encuentra encima del mazo). Cada jugador baraja sus cartas y se continúa jugando.

Inhoud: 120 speelkaarten: 60 voor de rode ploeg, 60 voor de witte ploeg

De Roden tegen de Witten: Bij dit turbulent voetbalspel is er alles aan de hand, want alle spelers proberen tegelijk passende kaarten in het midden van de tafel te leggen, tot er een goal valt. De ploeg, die het eerst 5 goals schiet, win.

1 Voor het beginfluitje: Eerst worden de twee ploegen ingedeeld: Bij 2, 4, 6 of 8 spelers zijn er in elke ploeg even veel spelers, dus 1, 2, 3 of 4. Bij 3, 5 of 7 spelers zijn de ploegen verschillend groot.

2 De rode ploeg krijgt de rode kaarten, de witte ploeg de witte.

3 Elke ploeg schudt zijn kaarten goed en verdeeld ze ongeveer gelijkmatig aan alle ploegleden (speelt er maar 1 speler in een ploeg, krijgt hij alle kaarten voor deze ploeg).

4 Elke speler neemt de kaarten in een verdeckte stapel op de hand. En nu vooruit!

5 Bginfluitje: Op een teken van de oudste speler beginnen alle spelers - tegelijk! - kaarten van de hand open voor zich op tafel te leggen, en wel drie kaarten naast elkaar (uitzondering bij 3, 5 of 7 medespelers, zie kastje).

3, 5 of 7 voetballers?

- **3 voetballers:** De enkele speler legt 4 kaarten open naast elkaar neer en de speler van de 2-er ploeg 2 kaarten elk.
- **5 voetballers:** De spelers van de 3-er ploeg leggen elk 2 kaarten open naast elkaar neer, de spelers van de 2-er ploeg 3 elk.
- **7 voetballers:** De spelers van de 4-er ploeg leggen elk 2 kaarten open naast elkaar neer, de spelers van de 3-er ploeg 3 elk.

Zodra de drie kaarten open op tafel liggen, kan iedere speler van zijn handkaarten verdere kaarten omdraaien en deze willekeurig op een van zijn drie open stapels neerleggen. Of hij legt een kaart van een van zijn open stapels op de speelstapel in het midden van de tafel, als dit mogelijk is. Op die manier neemt hij de bal over en speelt zelf verder in de aanval.

De regels voor het leggen van de kaarten:

- Alleen de bovenste kaart van een eigen stapel mag in het midden worden gelegd.
- De kaarten mogen alleen met één hand worden gelegd, de andere hand houdt de kaartenstapel vast.
- Heeft een speler tijdens het spel zijn kaartenstapel volledig op tafel neergelegd, neemt hij al zijn kaarten weer op de hand, schudt ze kort en speelt dan weer mee.

6 Aftrappen mag de ploeg bij wie het eerst een van de keepers, Alex of Stefan (beiden hebben een „1“ op de kaart), verschijnt. Deze eerste keeper-kaart wordt meteen in het midden van de tafel gelegd en vormt de speelstapel. Daarmee is de bal in het spel en de ploegen zijn niet meer tegen te houden! Meteen wordt het hectisch, want beide ploegen proberen de bal door het neerleggen van verdere kaarten in het doel van de tegenstander te schieten.

7 In het midden van de tafel is er altijd maar één kaartenstapel. De bovenste kaart geeft altijd aan welke speler op dit moment aan de bal is (in het midden van de kaart) en aan welk/e ploeglid/leden hij de bal kan door geven (in de hoeken van de kaart, in eigen kleur) en/of welke tegenstander(s) hem de bal kan/kunnen afpikken (in de andere hoeken van de kaart, in de kleur van de tegenstander).

8 Een turbulent heen en weer ontstaat, waarbij alle spelers tegelijk op het veld staan en achter de bal aanzitten.

9 Het is best als u tijdens het spel altijd hardop de namen van de spelers roept, die op dit moment gezocht worden. Zo gaat u ze sneller vinden en de tegenploeg is bovendien aardig afgeleid! Dat klinkt dan bijvoorbeeld zo: „**Dennis, Dennis**“, „**Mario, Paul, Mario, Paul**“, „**Leon, Luca, Leon, Luca**“ enz.

10 **Goal!** Het prettigste is het natuurlijk om een goal te schieten! Elke ploeg heeft daarvoor totaal 8 goalkaarten. Slaagt een acteur erin, een goalkaart op de speelstapel te leggen, heeft de ploeg een goal gescoord!! Nu is er even een korte pauze om te juichen..

11 De goalkaart wordt goed zichtbaar opzij gelegd en blijft daar tot aan het einde van het spel liggen. Zo kunnen de toeschouwers altijd zien wie er vooran staat.

12 De kaarten in het midden van de tafel worden volgens de kleur van hun achterkant (rode ploeg, witte ploeg) gesorteerd en aan de ploegen terug gegeven. Elke voetballer neemt al zijn kaarten weer op de hand, schudt ze en maakt zich gereed voor de volgende aanval! Elke nieuwe aanval loopt precies op dezelfde manier af, dwz. alle spelers leggen hun kaarten open voor zich op tafel neer, de eerste keeper gaat in het midden van de tafel en de aanval gaat door tot een goal is gevallen.

13 **Affluiten:** Heeft een ploeg 5 goals gescoord wordt afgefloten en deze ploeg gaat als winnaar van het veld. Hartelijk gefeliciteerd!

Bal over de zijlijn: Het kan gebeuren dat er geen kaart meer gespeeld kan worden. Als beide ploegen het met elkaar eens zijn, wordt het spel even onderbroken en alle gespeelde kaarten worden aan de ploegen verdeeld - met uitzondering van de bovenste. Iedereen schudt zijn stapel en het spel gaat door.

Zawartość pudełka: 120 kart do gry: 60 dla drużyny Czerwonych, 60 dla drużyny Białych

Czerwoni przeciwko Białym: W tej bardzo dynamicznej grze o meczu piłki nożnej emocje sięgają zenitu, gdy wszyscy gracze jednocześnie starają się kłaść na środek stołu odpowiednie karty i w ten sposób strzelić gola przeciwnikowi. Drużyna, która jako pierwsza strzeli 5 bramek, wygrywa.

1 Przed pierwszym gwizdkiem sędziego: Najpierw gracze dzielą się na dwa zespoły. Jeśli w grze bierze udział 2, 4, 6 lub 8 osób, w każdej drużynie jest odpowiednio po 1, 2, 3 lub 4 graczy. Przy 3, 5 lub 7 osobach obie drużyny będą się nieznacznie różniły liczebnie.

2 Drużyna Czerwonych otrzymuje czerwone karty, drużyna Białych – białe.

3 Każda drużyna dokładnie tasuje swoje karty i rozdziela je mniej więcej po równo pomiędzy członków własnego zespołu. Jeśli któraś drużyna składa się tylko z 1 gracza, otrzymuje on wszystkie karty tej drużyny.

4 Każdy gracz układa ze swoich kart zakryty stos i bierze go do ręki. Teraz można rozpocząć grę!

5 Rozpoczęcie meczu: Na znak dany przez najstarszego gracza, wszyscy gracze – jednocześnie! – wykładają przed sobą na stole 3 odkryte karty. Te 3 karty układa się jedna obok drugiej, rozpoczynając w ten sposób 3 stosy. (Wariant dla 3, 5 lub 7 graczy – w ramce).

3, 5 lub 7 piłkarzy?

- 3 graczy: Gracz, który gra sam, układa przed sobą rząd 4 kart, obaj gracze drużyny przeciwnej – po 2 karty każdy.
- 5 graczy: Każdy gracz drużyny 3-osobowej układa przed sobą rząd 2 kart, każdy gracz drużyny 2-osobowej – po 3 karty.
- 7 graczy: Każdy gracz drużyny 4-osobowej układa przed sobą rząd 2 kart, każdy gracz drużyny 3-osobowej – po 3 karty.

Gdy gracz wyłoży przed sobą 3 karty, odkrywa kolejne ze stosu trzymanego w ręce. Każdą odkrytą kartę gracz może dołożyć na dowolny ze swoich stosów na stole. Zamiast tego może – o ile jest to możliwe – przelożyć kartę z któregoś własnego stosu na boisko, czyli stos znajdujący się na środku stołu. W ten sposób gracz przejmuje piłkę i zagrywa na atak.

Zasady zagrywania kart:

- Gracz może przelożyć na stos boiska tylko górną kartę z któregoś ze swoich stosów.
- Karty wyklada się tylko jedną ręką. W drugiej ręce gracz trzyma stos zakrytych kart.
- Gdy gracz wyłoży wszystkie karty ze stosu trzymanego w ręce, zabiera z powrotem karty ze swoich stosów na stole, tasuje je szybko i kontynuuje rozgrywkę, tworząc najpierw 3 nowe stosy.

6 Piłkę na boisko wykopuje drużyna, która jako pierwsza odkryje i wyłoży kartę jednego z bramkarzy, Alexa lub Stefana (oba mają na karcie numer „1“). Tę pierwszą kartę bramkarza przekłada się natychmiast na środek stołu. Zaczyna ona stos boiska. Gdy piłka znajdzie się w ten sposób w grze, nic już nie powstrzyma zawodników! Rozgrywka szybko nabiera tempa, ponieważ obie drużyny starają się tak wyklądać kolejne karty, żeby wprowadzić piłkę do bramki przeciwnika.

7 Na środku stołu może być tylko jeden stos kart. Górna karta tego stosu pokazuje, który piłkarz jest właśnie przy piłce (imię na środku karty) i do którego zawodnika/których zawodników własnego zespołu może podać piłkę (imiona w rogach karty, w kolorze własnej drużyny) względnie, który piłkarz/którzy piłkarze drużyny przeciwnej mogą odebrać mu piłkę (imiona w rogach karty, w kolorze drużyny rywali).

8 Obie drużyny zawzięcie walczą o okazję do strzelenia gola, gracze wstają z miejsca i usiłują przejąć piłkę.

9 Najlepiej, jeżeli gracze głośno wykrzykują imiona poszukiwanych właśnie piłkarzy. W ten sposób można ich dużo szybciej znaleźć, a przy okazji – rozkojarzyć przeciwników. Brzmi to na przykład tak: „**Dennis, Dennis**“, „**Mario, Paul, Mario, Paul**“, „**Leon, Luca, Leon, Luca**“, itd.

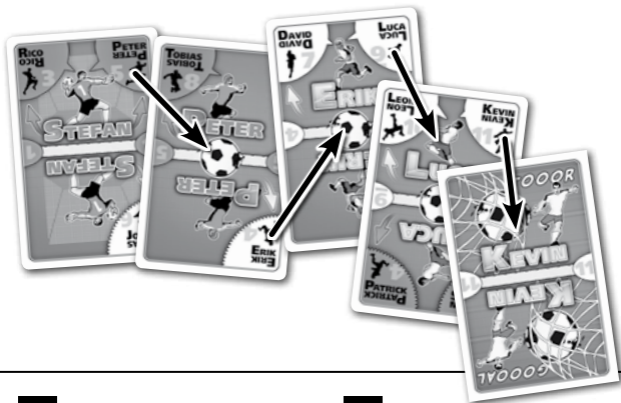
10 **Goool!** Największą frajdę sprawia oczywiście strzelenie gola! Każda drużyna ma w swojej talii 8 kart bramek. Gdy któremuś z graczy uda się położyć taką kartę na stosie boiska, zdobywa gola dla swojej drużyny! Wśród jej radosnych okrzyków grę przerywa się teraz na chwilę.

11 Karta bramki zostaje odłożona na bok (tak, żeby wszyscy mogli ją dobrze widzieć) i pozostaje tam do końca gry. W ten sposób wszyscy mogą łatwo kontrolować, kto prowadzi w meczu.

12 Karty ze stosu boiska należy teraz posortować według rewersów (osobno karty Czerwonych, osobno Białych) i zwrócić drużynom. Każdy gracz bierze wszystkie swoje karty z powrotem na rękę, tasuje je, przygotowując się do kolejnej walki o gola. Każdy kolejny etap meczu wygląda dokładnie tak samo: najpierw gracze wykładają przed sobą 3 karty, tworząc stosy, pierwszy bramkarz zostaje przełożony na stos boiska na środku stołu, po czym kładzie się tam kolejne karty – aż padnie bramka.

13 Koniec meczu: W momencie, gdy któraś z drużyn zdobędzie piątego gola, mecz się kończy, a drużyna ta opuszcza boisko jako zwycięzca. Gratulacje!

Piłka na aucie: Może się zdarzyć, że w czasie gry nie będzie można zagrać już żadnej karty (ponieważ karty wszystkich poszukiwanych zawodników będą w stosie boiska). Grę przerywa się teraz na chwilę, a wszystkie karty ze stosu boiska (oprócz karty na jego wierzchu) rozdziela się pomiędzy graczy odpowiednich zespołów. Każdy gracz tasuje razem karty wszystkich swoich stosów, po czym rozgrywka jest kontynuowana.



I

In the corners: Team members (same colour): The player with the ball can pass to these players.

Negli angoli: I compagni (lo stesso colore): ad essi il giocatore può passare il pallone.

En las esquinas: Los miembros de su equipo (el mismo color): el jugador que tiene la pelota puede entregarla a estos jugadores.

In de hoeken: De medspelers (in dezelfde kleur): aan deze kann de speler aan de bal doorgeven.

W rogach: Piłkarze z zespołu gracza – do nich może podać zawodnik będący właśnie przy piłce.

II

In the middle: The player with the ball.

Al centro: Il giocatore in possesso del pallone.

En el centro: El jugador que tiene la pelota.

In het midden: De speler aan de bal.

Na środku: Zawodnik będący przy piłce.

III

In the corners: The opposing team (players of the other colour): They can tackle the player with the ball to gain control of it.

Negli angoli: Gli avversari (colore degli avversari): essi possono strappare il pallone al giocatore in possesso.

En les esquinas: Los adversarios (de otro color): pueden quitarle la pelota al jugador que la tiene en su poder actualmente.

In de hoeken: De tegenstanders (in kleur van de tegenstander): zij kunnen de bal van de speler aan de bal afpikken.

W rogach: Zawodnicy drużyny przeciwnej – mogą odebrać piłkę zawodnikowi będącemu przy piłce.

I



II



III

