

RUDI HOFFMANN
SCHUSS UND **TOR**

MIT ILLUSTRATIONEN
VON NIKOLAUS MORAS

Ein Fußball-Karten-
spiel für 2 bis 4
Spieler ab 8 Jahren

Schuss und Tor ist ein schnelles Fußballspiel für am besten 4 Spieler, wobei die sich gegenüberstehenden Spieler jeweils ein Team bilden. Ziel ist es natürlich, mehr Tore als das gegnerische Team zu erzielen. Dabei helfen die eifrigen Fußballer Luigi, Otto, Willi, Max und Fritz sowie der Torjäger und der Torwart. Letztgenannter hilft allerdings eher beim Tore verhindern.

Durch lautstarkes Kommentieren der ausgespielten Karten und ausgiebigen Torjubel kann am Spieltisch schnell Stimmung wie bei einer Fußballreportage aufkommen!

SPIELMATERIAL

66 Spielkarten: 33 Fußballspielerkarten (grüne Rückseite), 27 Torchancenkarten (rote Rückseite), 1 rote Karte und 1 gelbe Karte, 2 Siegerpokale, 1 Grafiker-/Autorenkarte, 1 L-Deck Karte für Agricola

SPIELVORBEREITUNG

Sortiert die Karten nach ihren Rückseiten. Die Siegerpokale, die Grafiker- und Autorenkarten und die rote und gelbe Karte könnt ihr beiseite legen. Sie werden für das Spiel nicht gebraucht. Legt den Stapel der Torchancenkarten verdeckt in die Tischmitte.

Teilt an jeden Mitspieler 7 Fußballspielerkarten aus und legt die übrigen Karten ebenfalls als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Wer die Karten verteilt hat, deckt die oberste Karte dieses Stapels auf. Der Anstoß ist erfolgt.



Fragen, Anregungen
oder Kritik?
Schreiben Sie uns an
buero@lookout-games.de

© 2015 Lookout GmbH
Hiddigwarder Straße 37,
D 27804 Berne,
Deutschland.
Alle Rechte vorbehalten.

SPIELABLAUF

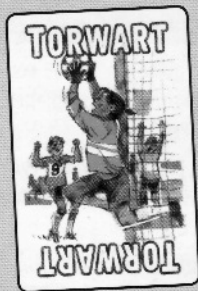
Hier werden die Regeln für das Spiel mit 4 Spielern erklärt. Die Änderungen bei nur 2 oder 3 Spielern befinden sich am Ende der Anleitung.

Reihum im Uhrzeigersinn legt jeder Mitspieler eine seiner Karten offen auf die zuletzt gelegte Karte. Diese bestimmt dabei, wie bedient werden muss. Auf den meisten Fußballspielerkarten stehen untereinander jeweils zwei Namen, die angeben, wer gerade wen anspielen will, z.B. „**Max zu Luigi**“. Wurde diese Karte ausgespielt, muss der nächste Spieler mit einer „**Luigi zu ...**“-Karte bedienen, das Abspiele also aufnehmen und beliebig fortsetzen. Dabei kann er natürlich auch die Karte „**Luigi zu Luigi**“, also ein Dribbling, spielen. Kann oder will man nicht bedienen, hat man noch die Möglichkeit eine der beiden Sonderkarten **TORJÄGER** oder **TORWART** auszuspielen – oder dem Gegner eine Torchance einzuräumen.



Der **TORJÄGER** ist ein offensiver Joker: er kann für jeden seiner Kollegen einspringen. Wenn ein Spieler einen Torjäger ausspielt, muss er ansagen, auf wen dieser den Ball spielt, z.B. „*Torjäger auf Fritz*“. Dabei muss der Torjäger einen der fünf Fußballspieler anspielen und es kann nie ein Torjäger auf einen Torjäger gelegt werden.





Der **TORWART** ist auch ein Joker, allerdings ein defensiver. Er beendet einen Angriff ohne den Ball an einen anderen Spieler weiterzugeben. Der nächste Spieler darf mit einer beliebigen Karte den nächsten Angriff starten.

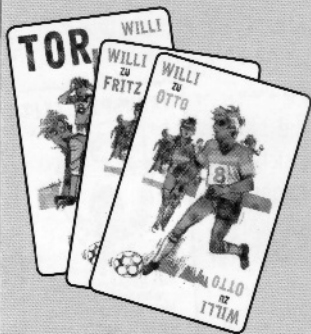
Kann oder will ein Spieler weder bedienen noch einen **TORJÄGER** oder **TORWART** legen, hat der Spieler, der ihn angespielt hat, eine **Torchance**. Dazu deckt er die oberste Karte des Torchancenstapels auf.

Zieht er eine einfache **Torkarte**, hat sein Team ein Tor erzielt. Er legt die Karte offen vor sich aus. Der nächste Spieler setzt das Spiel mit dem Anstoß fort, indem er eine beliebige Karte aus seiner Hand ausspielt.

Zieht er die Karte „**2 Tore**“ ist seinem Team ein Doppelschlag gelungen. Er legt die Karte offen vor sich aus. Der nächste Spieler setzt das Spiel mit dem Anstoß fort, indem er eine beliebige Karte aus seiner Hand ausspielt.

Zieht er eine **Torkarte**, die zusätzlich **mit einem der fünf Fußballernamen oder Torjäger oder Torwart** gekennzeichnet ist, kann der nächste Spieler das Tor noch verhindern, indem er die geforderte Karte von seiner Hand ausspielt.





Beispiel: Eine „Tor-Willi“ kann durch jede „Willi zu ...“-Karte abgewehrt werden. Ein Torjäger oder Torwart kann hier nicht mehr helfen.

Wird der Ball abgewehrt, geht das Spiel ganz normal weiter. Wenn nicht abgewehrt werden kann, hat der Spieler ein Tor erzielt und legt die Karte offen vor sich aus. Der nächste Spieler setzt das Spiel mit dem Anstoß fort, indem er eine beliebige Karte aus seiner Hand ausspielt.

Im Stapel der Torchancenkarten gibt es noch **5 Sonderkarten**.

Zieht ein Spieler eine der Karten „**Foul**“ wird der Angriff abgebrochen. Der Spieler zieht eine Fußballspielerkarte vom entsprechenden Stapel und spielt neu aus.

Zieht er die Karte „**Aus**“ ist der Angriff ohne Torchance vorüber. Sein linker Nachbar setzt das Spiel durch das Ausspielen einer beliebigen Karte fort.



Auch bei der Karte „**Nachspielzeit**“ ist der Angriff ohne Torchance vorbei. Der Spieler zieht eine Fußballspielerkarte vom entsprechenden Stapel und spielt neu aus.

Allerdings behält der Spieler die Karte „**Nachspielzeit**“ und legt sie vor sich aus. Bei Spielende entscheidet er, ob nachgespielt werden soll. Dazu werden alle Spielerkarten neu gemischt und an jeden Spieler drei Karten ausgeteilt. Der Geber deckt wieder die oberste Karte des Stapels als Anstoß auf.



SPIELLENDE

Das Spiel endet, wenn der Geber seine siebte und damit letzte Karte ausspielt. Diese hat damit nur noch defensive Bedeutung, er kann damit keine Torchance mehr erzielen. Es gewinnt das Team oder der Spieler mit den meisten Toren. Im Falle eines Unentschiedens muss wohl ein Wiederholungsspiel entscheiden.

VARIANTE FÜR 2 ODER 3 SPIELER

Bei **3 Spielern** spielen alle drei Spieler gegeneinander. Dies ergibt zwar fußball-untypische Ergebnisse wie „3 zu 2 zu 0“, sollte aber sonst den Spielspaß nicht schmälern. Jeder Spieler erhält zu Beginn 9 Karten.

Bei **2 Spielern** wird vor dem Spiel jeweils ein Torjäger und Torwart aus dem Spielgenommen. Jeder Spieler erhält zu Beginn 12 Karten.

MUSTERSPIEL

Um zu zeigen, wie eine Partie Schuss und Tor ablaufen kann, veröffentlichen wir Ausschnitte einer kürzlich in Darmstadt gespielten Partie; es spielen Micha und Tine gegen Oetti und Pepe.

Micha: „Hier der Anstoß. Der Schiedsrichter pfeift an und Willi schiebt den Ball zu Luigi ...“ (als Geber deckt er die oberste Karte des Fußballspielerstapels auf, es ist „Willi zu Luigi“)

Oetti: „Luigi stoppt den Ball, lässt einen Gegenspieler aussteigen und schlägt dann einen langen Pass auf Max ...“ (er spielt „Luigi zu Max“)

Tine: „...der den Ball annimmt und dann zu einem seiner berühmten Dribblings ansetzt ...“ (sie spielt „Max auf Max“)

Pepe: „...und dann eine gefühlvolle Flanke auf Fritz schlägt.“ („Max auf Fritz“)

Micha: „Fritz verpasst den Ball allerdings, doch da ist noch der Torjäger. Er probiert den Doppelpass zurück auf Max.“ („Torjäger“)

Oetti: „Max hat nicht aufgepasst und so wird es plötzlich gefährlich vor dem Tor!“ (er kann nicht bedienen, daher darf Micha eine Torchancenkarte aufdecken.)

Micha: „Tooooooooooooor!“ (er deckt tatsächlich eine Torkarte auf und fängt an zu jubeln und mit Tine abzuklatschen. Dabei ist es ihm egal, dass sich die ganze Kneipe nach ihm umdreht, schließlich führt sein Team jetzt 1-0.)

Oetti: „Nach diesem frühen Treffer jetzt wilde Gegenwehr. Beim Anstoß stehen Luigi und Fritz...“ (er darf das Spiel mit einer beliebigen Karte fortsetzen und spielt „Luigi zu Fritz“)

Damit blenden wir uns aus der aktuellen Übertragung auch wieder aus und geben zurück ins Funkhaus.