

OFFENSIV

OFFENSIV

DEFENSIV

DEFENSIV

TORWART

DAS ORIGINAL
FANSPIEL
SPELANLEITUNG



DAS DUELL ERFOLGT WIE FOLGT:

Die Teilnehmer haben 5 Karten und spielen um die beste 5er-Aufstellung in der 1-2-2-Formation:

- 1 Torwart
- 2 Defensiv
- 2 Offensiv

Ein Teilnehmer wählt eine Karte und eine Kategorie. Die anderen zeigen nacheinander ihre Karten. Der Teilnehmer mit der besten Statistik gewinnt die Runde und erhält die Karten seiner Gegner.

Die Runde geht weiter zum nächsten Teilnehmer.

Torwart können nur auf der Torwartposition gewinnen, Defensiv nur auf der defensiven und Offensiv nur auf der offensiven Position. Wenn man mit einer Spielerkarte außerhalb der Position kämpft, verliert man automatisch.

Der Teilnehmer mit den meisten Karten gewinnt.

Viel Erfolg!

DAS ORIGINAL-FANSPIEL

In diesem Spiel geht es darum, durch Wissen und Geschick die beste 5er-Aufstellung mit den deutschen Nationalspielern aufzustellen.

Durch die Fragekarten erhältst du auf eine neue und unterhaltsame Weise Informationen über die deutsche Nationalmannschaft.

INHALT DES SPIELS:

- 28 Spielerkarten
- 2 Legendenkarten
- 30 Fragekarten (120 Fragen)
- 10 VAR-Karten
- 1 Gelbe Karte
- 1 Definitionskarte
- 1 Spielanleitung



GESCHICHTE



SPIELE



SPIELER



ALLGEMEINES

FRAGEKARTEN:

Diese Karten enthalten Fragen zur Geschichte, den Spielern, den Spielen und allgemeinen Themen rund um die deutsche Nationalmannschaft. Je mehr richtige Antworten, desto größer ist die Chance, Spielerkarten zu tauschen und die beste 5er-Aufstellung zusammenzustellen.

SPIELERKARTEN:

Die Spielerkarten sind entscheidend für den Spielsieg. Sie enthalten 5 verschiedene Kategorien mit Fakten aus der Karriere des Spielers in der Nationalmannschaft. Unter den Spielerkarten gibt es auch Legendenkarten. Eine Legendenkarte gewinnt immer gegen eine Standard-Spielerkarte, unabhängig von der Statistik. Mit einer Legendenkarte in der Hand bist du auf dem Weg zum Sieg. In der linken Ecke der Spielerkarten ist die Position des Spielers angegeben.

VAR:

Im Fragekarten-Stapel gibt es auch VAR-Karten. Diese Karten können das Spiel stark beeinflussen, sowohl positiv als auch negativ. Unter den VAR-Karten befindet sich die ROTE KARTE. Wenn du die Rote Karte bekommst, entfernt der Gegner links von dir eine beliebige Spielerkarte und legt sie unten in den Stapel mit den Spielerkarten. Dann geht der Zug weiter.

GELBE KARTE:

Die Gelben Karten können von allen frei verwendet werden. Sie können einem Gegner gegeben werden, wenn dieser zu lange braucht, um zu antworten, oder ausgetauscht werden. Wenn man eine Gelbe Karte für "Verzögerung" bekommt, geht der Zug weiter. Man hat keine Möglichkeit mehr, die Frage zu beantworten. Denkt daran, dass alle Teilnehmer diese Karten verwenden können, also benutzt sie mit Bedacht.

VOR DEM SPIEL:

Bevor das Spiel beginnen kann, müssen zwei Stapel erstellt werden. Beide Stapel müssen gründlich gemischt werden, bevor es losgeht.

Stapel 1 besteht aus:

30 Spielerkarten

Stapel 2 besteht aus:

30 Fragekarten und 10 VAR-Karten, gemischt.

Die gelbe Karte werden neben die beiden Stapel gelegt. Jeder Teilnehmer zieht fünf zufällige Spielerkarten für seine 5er-Aufstellung. Das Spiel besteht aus zwei Halbzeiten und ihr entscheidet, wie lange jede Halbzeit dauert.

Wenn die Zeit abgelaufen ist und die stärkste 5er-Aufstellung gefunden werden muss, sollte jeder möglichst 5 Karten auf der Hand haben, bestehend aus:



SO WIRD DAS SPIEL GESPIELT:

Der jüngste Teilnehmer beginnt und wählt eine der vier Fragekategorien. Der Teilnehmer zu Linken zieht eine Fragekarte, liest die Frage und die Antwortmöglichkeiten vor. Bei korrekter Antwort zieht er eine Spielerkarte und die Runde geht weiter. Wenn er die neue Karte behalten möchte, legt er die alte unten in den Stapel mit den Spielerkarten. Dies macht er auch mit einer gezogenen Karte, die er nicht behalten möchte. Bei falscher Antwort geht die Runde weiter und die Fragekarte wird unten im Stapel platziert. Man darf nie mehr als 5 Spielerkarten auf der Hand haben.

Wenn man eine VAR-Karte bekommt, liest der Teilnehmer zur Linken dies vor, und die Runde geht weiter. Die VAR-Karte wird unter den Stapel gelegt, zusammen mit der Frage- und VAR-Karte.

WENN DIE ZEIT ABGELAUFEN IST:

Wenn die Zeit abgelaufen ist, muss die beste 5er-Aufstellung gefunden werden. Wenn der Zweikampf beginnt, haben alle Teilnehmer ihre Spielerkarten in der Hand, damit die anderen sie nicht sehen können. Der Teilnehmer, der an der Reihe war, als die Zeit ablief, beginnt damit, eine seiner Spielerkarten und eine der 5 Kategorien auszuwählen, in denen gekämpft werden soll. Danach zeigt er diese Karte.

Jetzt wählen die anderen Teilnehmer abwechselnd aus, welche Spielerkarte derselben Position sie im Duell verwenden möchten. Diese Karte zeigen sie ihren Mitspielern. Der Teilnehmer mit der besten Statistik gewinnt die Karten der anderen. Wenn zwei oder mehr Teilnehmer die gleiche Statistik haben, wird in der nächsten Kategorie auf der Spielerkarte gekämpft, bis ein Gewinner gefunden ist.

Dann ist der nächste Teilnehmer an der Reihe. Er wählt nun die Position und Kategorie, auf bzw. in der gegeneinander angetreten wird. Wenn alle Duelle gespielt sind, gewinnt der Teilnehmer mit den meisten gewonnenen Karten.

Torhüter können nur auf der Torwartposition, Defensiv nur auf der defensiven und Offensiv nur auf der offensiven Position gewinnen. Wenn man mit einer Spielerkarte außerhalb der entsprechenden Position kämpft, verliert man automatisch.

UNENTSCHEIDEN:

Wie im regulären Fußball kann ein Spiel unentschieden enden. Aber... Ein Gewinner kann auch durch "Elfmeterschießen" ermittelt werden.

Die Teilnehmer, zwischen denen es unentschieden steht, mischen ihre Spielerkarten und legen sie auf getrennte Stapel mit der Rückseite nach oben.

Dann drehen die Teilnehmer gleichzeitig die oberste Spielerkarte um. Die Karte mit den meisten Siegen gewinnt die Runde. Wenn die Anzahl der Siege gleich ist, wird in der nächsten Kategorie auf der Karte gekämpft. Der Teilnehmer, der am Ende die meisten Karten hat, gewinnt.

Endet es erneut unentschieden, geht das Spiel in die "Verlängerung". Die Teilnehmer mischen ihre Stapel erneut und drehen die oberste Karte gleichzeitig um. Der Teilnehmer mit den meisten Siegen auf seiner Spielerkarte gewinnt das Spiel.

OPTIONAL:

Um die Fragen abwechslungsreicher zu gestalten, können die Teilnehmer entscheiden, dass nicht zweimal hintereinander dieselbe Kategorie ausgewählt werden darf.

Es wird empfohlen, die beiden Stapel in der Halbzeit zu mischen.