

WENN DIE ZEIT ABGELAUFEN IST:

Das Spielbrett wird umgedreht, denn nun muss entschieden werden, welcher Teilnehmer die meisten Spielerkarten aus Dortmunds bester Startelf bekommen hat.

Alle Teilnehmer zeigen zunächst ihre Cheftrainer-Karten. Die Cheftrainer-Karte mit dem besten Punktedurchschnitt bestimmt, in welcher Formation gespielt wird und wer das Duell beginnt.

Wenn das Duell beginnt, haben alle Teilnehmer ihre Spielerkarten auf der Hand, sodass die anderen Mitspieler sie nicht sehen können.

Der erste Teilnehmer wählt aus seinen Spielerkarten die Position und Kategorie aus, in denen er antreten möchte. Er legt diese Karte offen auf den Tisch. Die anderen Teilnehmer zeigen dann nacheinander, welche Spielerkarten der gleichen Position sie im Duell einsetzen möchten.

Der Spieler mit der besten Spielerkarte legt diese offen auf die Position auf dem Spielbrett, die gerade gespielt wird. Die Spielerkarten der anderen Teilnehmer aus dem Duell zählen jeweils einen Punkt für den Sieger dieses Duells. Wenn Teilnehmer im Wettbewerb dieselbe Nummer haben, entscheidet die nächste Kategorie auf der Karte über den Rundensieger

Danach ist der nächste Teilnehmer an der Reihe, die Position und Kategorie zu wählen, in der nun gegeneinander angetreten wird.

Wenn man keine Spielerkarte für die Position hat, um die gespielt wird, kann man nicht gewinnen, unabhängig von der Spielerkartenstatistik. Man kann sich auch dafür entscheiden, eine Spielerkarte mit einer anderen Position abzulegen, und so das Duell zu verlieren, wenn man z. B. einen Angreifer zu viel hat.

Wenn alle Duelle gespielt worden sind, zählt jeder Teilnehmer seine gewonnenen Spielerkarten. Der Teilnehmer mit den meisten gewonnenen Karten hat das Spiel gewonnen.

Jetzt habt ihr Dortmunds beste Startaufstellung gefunden.

UNENTSCHEIDEN:

Wie in einem richtigen Fußballspiel kann ein Spiel unentschieden enden und manchmal ist dies sogar ein gerechtes Ergebnis. Wenn ihr aber trotzdem einen Gewinner ermitteln möchtet, kann dies durch ein Elfmeterschießen geschehen. Nun kommen die Ersatzspieler zum Zug und entscheiden das Elfmeterschießen.

Die Teilnehmer, deren Spiel unentschieden endete und im Elfmeterschießen gegeneinander antreten, mischen jetzt die Spielkarten, die sie gewonnen haben und die nicht in Dortmunds bester Startelf gelandet sind. Jeder legt seinen Kartenstapel verdeckt vor sich auf den Tisch.

Jetzt decken die Teilnehmer gleichzeitig die oberste Karte auf. Die Karte mit den meisten Siegen gewinnt die Runde. Der Teilnehmer mit den meisten Stichen gewinnt das Elfmeterschießen, wenn auch das Elfmeterschießen unentschieden ausgeht. Bei gleicher Anzahl von Siegen wird mit einem Würfel gespielt. Die höchste Zahl gewinnt.

Endet das Spiel erneut unentschieden, tritt es in den „Sudden Death“ ein. Ihr mischt eure Stapel erneut und dreht nun jeweils eine Karte gegeneinander um. Der Teilnehmer mit den meisten Siegen auf seiner Spielerkarte gewinnt das Spiel.

DEFINITION:

- Ein Spiel gilt als gewonnen und zählt als Sieg, wenn man in der regulären Spielzeit, Verlängerung oder im Elfmeterschießen siegreich ist.
- Alle Fragen wurden mit Daten bis einschließlich 2023 erstellt, es sei denn, in der spezifischen Fragestellung ist ein anderes Jahr angegeben.
- Die Daten, die auf den Spielerkarten ersichtlich sind, sind Statistiken, die aus allen offiziellen Spielen stammen, die auf TransferMarkt.de aufgeführt sind.
- Die Fragekarten wurden basierend auf Daten erstellt, die aus den offiziellen Spielen stammen, die auf TransferMarkt.de aufgeführt sind.

SPIELANLEITUNG

DAS ORIGINAL-FANSPIEL



Spielernamen und Aufnahmezeitpunkte

Spielerposition

Spielerzeit in Dortmund

Zeitraum, den die Statistik auf der Karte abdeckt

SAISON 1994 - 1995	
36	EINSÄTZE
20	SIEGE
07	NIEDERLAGEN
14	ZU-NULL-SPIELE
1,92	PUNKTESCHNITT

DAS ORIGINAL-FANSPIEL:

Durch das Spiel wirst du viel Neues über Borussia Dortmund lernen. Außerdem kannst du an dem Wettbewerb um die beste Startelf teilnehmen. Je mehr du über Borussia Dortmund weißt, desto größer sind deine Chancen, dieses Spiel zu gewinnen.

DAS SPIEL BEINHALTET:

- 1 Spielbrett
- 3 x 4 Spielfiguren
- 85 Spielerkarten
- 15 Legendenkarten
- 6 Cheftrainer-Karten
- 100 Fragekarten (400 Fragen)
- 30 VAR-Karten
- 5 Gelbe Karten
- 1 Rote Karte
- 1 Aufwärmkarte
- 3 Formationskarten
- 1 Würfel

KATEGORIEN:



GESCHICHTE:

Fragen zur Geschichte des BVB



SPIELE:

Fragen zu den Spielen des BVB



SPIELER:

Fragen zu den Spielern des BVB



ALLGEMEINES:

Allgemeine Fragen zum BVB



VAR:

Hier kann alles passieren! Die VAR-Karte verschafft dir entweder einen Vorteil oder einen Nachteil.



GELBE KARTE:

Beim ersten Mal bekommst du eine Verwarnung, beim zweiten Mal eine Rote Karte.



ROTE KARTE:

Das Feld, auf dem du bestimmt nicht landen möchtest. Eine direkte Rote Karte bedeutet: Du bist gesperrt und verlierst eine Spielerkarte.



DUELL:

Fragen aus einer frei wählbaren Kategorie (Geschichte, Spieler, Spiele und Allgemeines)

FRAGENKARTEN:



Wenn du auf den Feldern Geschichte, Spieler, Spiele und Allgemeines landest, erhältst du eine Frage aus der entsprechenden Kategorie. Je mehr Fragen du beantworten kannst, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass du Spielerkarten gewinnst, mit denen du deine Startelf verstärkst.

CHEFTRAINER-KARTEN:



Die Cheftrainer-Karte spielt eine entscheidende Rolle gegen Ende des Spiels. Die Cheftrainer-Karten werden nach Statistiken, Punkten pro Spiel, eingestuft und auf allen Karten ist eine Spielformation angegeben. Du darfst anderen deine Cheftrainer-Karte nicht zeigen. Das könnte taktisch gefährlich sein.

SPIELERKARTEN UND LEGENDENKARTEN:



Die Spielerkarten sind die Karten, die letztendlich darüber entscheiden, ob du das Spiel gewinnst. Die Spielerkarten enthalten Statistiken über die Leistungen des Spielers in einer bestimmten Saison.

Die Gesamtkarte enthält Statistiken über die gesamte Karriere des Spielers bis einschließlich 2023.

Unter den Spielerkarten gibt es auch Legendenkarten, die alle anderen Spielerkarten übertrumpfen, unabhängig von den Statistiken. Mit einer Legendenkarte in deiner Startelf bist du auf dem besten Weg zum Sieg.

Auf der linken Seite der Spielerkarte findest du die Position des Spielers. Auf einigen Spielerkarten sind mehrere Positionen angegeben, wenn der Spieler auf verschiedenen Positionen eingesetzt wird.

DUELL:

Hier besteht die Möglichkeit, eine Spielerkarte zu gewinnen. Wenn du auf einem Duell-Feld stehst, kannst du selbst wählen, aus welcher Kategorie (Geschichte, Spieler, Spiele und Allgemeines) du eine Frage beantworten möchtest.

KICK OFF:

Jedes Mal, wenn du das KICK-OFF-Feld passierst, darfst du eine Spielerkarte aus einem beliebigen Stapel (Torwart, Abwehr, Mittelfeld oder Sturm) wählen, die du gegen eine der Spielerkarten auf deiner Hand austauschen kannst. Wenn du auf dem KICK-OFF-Feld landest, ist der nächste Spieler an der Reihe.

VAR:



Wenn du auf dem VAR-Feld stehst, nimmt der Spieler links von dir eine Karte vom VAR-Stapel und liest sie vor. Diese Karte kann sowohl positive als auch negative Auswirkungen auf dein Spiel haben. Nachdem die VAR-Karte vorgelesen worden ist, ist der nächste Spieler an der Reihe.

FORMATIONSKARTE:



Auf den Formationskarten sind verschiedene Formationen und Informationen darüber aufgeführt, welche Positionen die verschiedenen Spielerkarten abdecken können. Es ist ratsam, die Formationskarten während des Spiels frei zugänglich zu haben.

GELBE/ROTE KARTE:



Wenn du auf dem Feld mit der Gelben Karte landest, erhältst du eine Verwarnung in Form einer Gelben Karte. Du behältst die Karte. Wenn du erneut auf dem Feld mit der Gelben Karte landest, erhältst du die Rote Karte. Deine Gelbe Karte muss nun durch die Rote Karte ersetzt werden.

Wenn du auf dem Feld mit der Roten Karte stehst oder eine Rote Karte aufgrund von zwei Gelben Karten erhältst, wird eine beliebige Spielerkarte auf deiner Hand entfernt. Dies geschieht, indem der Spieler links von dir eine zufällige Spielerkarte zieht und entfernt. Mit einer Roten Karte erhältst du gleichzeitig eine Sperre und musst in der nächsten Runde aussetzen.

Du hast jedoch die Möglichkeit, die Rote Karte loszuwerden und deine Spielerkarte zurückzuerhalten. Bevor der Zug weitergeht, musst du würfeln. Wenn du Glück hast und eine 6 würfelst, wird die Rote Karte sofort vom Disziplinarausschuss zurückgenommen. Du erhältst deine Spielerkarte zurück und deine Sperre wird aufgehoben.

SO WIRD DAS SPIEL GESPIELT:

Vor Spielbeginn wird empfohlen, die Stapel zu mischen.

Die Spielerkarten werden auf vier Stapel verteilt: Torwart, Abwehr, Mittelfeld und Sturm. Danach werden sie mit der Rückseite nach oben auf den Tisch gelegt.

Vor Spielbeginn sollten sich alle Teilnehmer darauf einigen, wie lange das Spiel gespielt wird (optional, z. B. 2 x 45 Minuten oder 2 x 15 Minuten). Am besten stellt man einen Timer oder eine Stoppuhr.

Jeder Spieler zieht eine Cheftrainer-Karte, die von den anderen nicht gesehen werden darf. Deine Cheftrainer-Karte ist jetzt der Trainer deines Teams. Die Formation, die auf der Cheftrainer-Karte angezeigt wird, kann für die Aufstellung deines Teams von Vorteil sein. Nachdem das Spiel abgepfiffen worden ist, muss die Startaufstellung der Formation entsprechen, die auf der Cheftrainer-Karte mit dem besten Punktedurchschnitt pro Spiel angegeben ist.

Allen Teilnehmern wird nun ihre Startelf zugewiesen. Die Spielerkarten werden von einem zufälligen Teilnehmer verteilt. Jeder Teilnehmer erhält 11 Spielerkarten gemäß der beliebigen Standardformation 4-4-2:



DAS SPIEL BEGINNT:

Alle Teilnehmer werfen ein Mal mit dem Würfel. Derjenige, der die höchste Zahl würfelt, beginnt. Alle Teilnehmer starten auf dem KICK-OFF-Feld.

Der erste Teilnehmer würfelt und bewegt sich im Uhrzeigersinn um die Anzahl der Felder vor, die der Würfel anzeigt.

Wenn du auf ein Feld mit einer der Kategorien Geschichte, Spieler, Spiele oder Allgemeines triffst, erhältst du von dem Spieler links von dir eine Fragekarte. Er liest die Frage und Antwortmöglichkeiten in der entsprechenden Kategorie laut vor. Wenn du die Frage falsch beantwortest, ist der nächste Teilnehmer an der Reihe. Wenn du die Frage richtig beantwortest, darfst du erneut würfeln. Wenn du drei Fragen hintereinander richtig beantwortest - also in derselben Runde - darfst du eine Spielerkarte aus einem beliebigen Stapel ziehen (Torwart, Abwehr, Mittelfeld oder Sturm). Du darfst nie mehr als 11 Spielerkarten auf deiner Hand haben.

Wenn du dich dafür entscheidest, eine neue Spielerkarte zu behalten, musst du eine deiner Spielerkarten ablegen. Die abgelegte Karte wird unter den Stapel gelegt, zu dem der Spieler gehört. Jetzt ist der nächste Teilnehmer an der Reihe.

Wenn du auf dem Duell-Feld landest, darfst du selbst wählen, aus welcher Kategorie (Geschichte, Spieler, Spiele und Allgemeines) du eine Frage beantworten möchtest. Die Frage wird vom Teilnehmer links von dir vorgelesen. Wenn du die Frage falsch beantwortest, geht der Zug zum nächsten Teilnehmer über. Wenn du die Frage richtig beantwortest, darfst du eine Spielerkarte aus einem beliebigen Stapel ziehen. Wenn du den neuen Spieler behalten möchtest, dann legst du einen anderen Spieler, den du auf deiner Hand hast, ab. Der abgelegte Spieler wird unter den Positionsstapel gelegt, zu dem der Spieler gehört. Wenn du nicht alle 11 Spielerkarten auf deiner Hand hast, musst du keinen Spieler zurücklegen.

Jetzt geht der Zug zum nächsten Teilnehmer über.