

# Fußball-Fieber

Ein Spiel von Pierre Viau für 2-4 Spieler ab 8 Jahren

## Spielmaterial



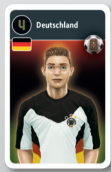
4 Reihenfolge-Karten



4 Spielstand-Karten



4 Spielstärkeanpassung-Karten



32 Team-Karten



56 Spielkarten



8 Joker-Einwechslungen

Zusätzlich werden ein Blatt Papier und ein Stift benötigt.

## Worum geht's?

Jeder Spieler übernimmt ein Team und führt es durch die Gruppenphase der Weltmeisterschaft, die aus 3 Partien (gegen 3 verschiedene Teams) besteht. Jeder Spieler ist dabei in einer anderen Gruppe – die Spieler treffen also nicht direkt aufeinander. Durch das Ausspielen von Karten kann der Ausgang der Partien beeinflusst werden – auch die Partien der Mitspieler! Pro Partie gibt es 3 Punkte für einen Sieg, 1 Punkt für ein Unentschieden und 0 Punkte für eine Niederlage. Punkte und „Tordifferenz“ jeder Partie werden notiert. Wer nach der Gruppenphase die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand entscheidet die „Tordifferenz“. Wer ein etwas längeres Spiel möchte, kann anschließend Viertelfinale, Halbfinale und Finale ausspielen.

## Spielvorbereitung

Bei diesem Kartenspiel ist nur ein Teil der Karten zum „in der Hand halten und Ausspielen“ da – nämlich die 56 Spielkarten und die 8 Joker-Einwechslungen. Die übrigen Karten (Spielstand-Karten, Reihenfolge-Karten, Spielstärkeanpassung-Karten und Team-Karten) dienen dazu anzuzeigen, welches Team gegen welches spielt und wie es gerade steht. Daher ist es wichtig, dass die unterschiedlichen Kartenarten zu Spielbeginn sortiert und wie im Folgenden beschrieben verwendet werden.

## Auswahl der Teams

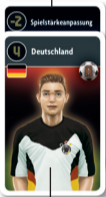
Jeder Spieler wählt eines der 32 Teams. Sollten mehrere Spieler dasselbe Team wollen, muss gelost werden.

Da die Teams unterschiedliche Spielstärken haben und es unfair wäre, wenn ein Spieler ein starkes Team wählt und ein anderer Spieler ein schwaches Team, werden die Spielstärken aller Spieler-Teams folgendermaßen angepasst:

- Hat das gewählte Team die Stärke **4**, muss der Spieler eine Spielstärkeanpassung-Karte nehmen und sie leicht versetzt so unter seine Team-Karte legen, dass die **-2** links oben zu sehen ist.
- Hat das gewählte Team die Stärke **3**, muss der Spieler eine Spielstärkeanpassung-Karte nehmen und sie leicht versetzt so unter seine Team-Karte legen, dass die **-1** links oben zu sehen ist.
- Hat das gewählte Team die Stärke **2**, muss der Spieler keine Spielstärkeanpassung vornehmen.
- Hat das gewählte Team die Stärke **1**, muss der Spieler eine Spielstärkeanpassung-Karte nehmen und sie leicht versetzt so unter seine Team-Karte legen, dass die **+1** links oben zu sehen ist.

So ist garantiert, dass **alle Spieler-Teams die Stärke 2** haben. Die Spielstärkeanpassung-Karten bleiben das ganze Spiel über beim eigenen Team! Nicht benötigte Spielstärkeanpassung-Karten kommen in die Schachtel zurück.

Spielstärkeanpassung-Karte



Spieler-Team

## Auslösen der Gruppen

Die **nicht gewählten Teams** werden nach **Kategorie A, B und C** sortiert und so als **3 verdeckte Stapel** bereitgelegt. Jeder Stapel wird für sich gemischt. Anschließend erhält jeder Spieler 3 zufällig gezogene „neutrale“ Teams als Gruppengegner: je 1 Gegner aus Kategorie A, B und C. Jeder Spieler erhält außerdem eine zufällig gezogene Reihenfolge-Karte. Diese Karte gibt an, in welcher Reihenfolge der Spieler gegen seine 3 Gruppengegner spielen muss. Jeder Spieler legt seine Gruppengegner in der richtigen Reihenfolge quer von links nach rechts vor sich. Begonnen wird mit der Partie ganz links. Der 1. Gegner wird um 90° gedreht, sodass die Karte auf dem Kopf steht. Das eigene Team (inkl. Spielstärkeanpassung-Karte) wird unterhalb des ersten Gruppengegers platziert. Bei weniger als 4 Spielern kommen die nicht benötigten Reihenfolge-Karten in die Schachtel zurück.

### Beispiel:



So sieht die Gruppe des Spielers aus, der als Deutschland spielt. Zuerst muss er gegen Portugal spielen, dann gegen Italien und dann die USA. Die anderen Spieler haben ihre eigene Gruppe mit anderen Gruppengegnern.

**Hinweis:** Es kann passieren, dass die Spieler unterschiedlich starke Gegner zugelost bekommen. Dies mag unfair erscheinen, ist aber beabsichtigt. Es bringt Dynamik ins Spiel und ist in Wirklichkeit genauso. Manchmal erwischt ein Team eine einfache Gruppe, manchmal eine „Hammergruppe“.

## Spielstandanzeige

Jeder Spieler erhält eine Spielstand-Karte, mit der der Spielstand der aktuellen Partie angezeigt wird. Diese kommt links neben die eigene Team-Karte.

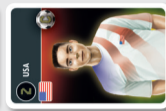
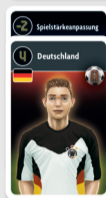
Eine Partie wird durch die **Differenz** der Spielstärke des eigenen Teams und des gegnerischen Teams entschieden. Die Spielstärken der Teams werden während des Spiels aber noch durch die Spielkarten und Joker-Einwechslungen beeinflusst!

Um den aktuellen Spielstand der eigenen Partie anzuzeigen, wird die **Reihenfolge-Karte** auf die **Rückseite** gedreht und so auf die Spielstand-Karte gelegt, dass die aktuelle Differenz der Spielstärken **direkt neben der Kartenkante** zu sehen ist.

Immer wenn sich die Spielstärke eines Teams durch das Ausspielen einer Karte ändert, wird auch **sofort** der Spielstand aktualisiert, indem die Reihenfolge-Karte verschoben wird! Bei weniger als 4 Spielern kommen die nicht benötigten Spielstand-Karten in die Schachtel zurück.

### Beispiel:

Spielstand



Deutschland hat aktuell die Stärke 4-2=2. Portugal hat die Stärke 3. Damit ergibt sich eine Differenz von „-1“ aus Sicht von Deutschland. Dieser Spielstand wird auf der Spielstand-Karte mit Hilfe der umgedrehten Reihenfolge-Karte markiert.

## Austeilen der Joker-Einwechslungen und Spielkarten

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler 2 **Joker-Einwechslungen**. Bei weniger als 4 Spielern kommen die nicht benötigten Joker-Einwechslungen in die Schachtel zurück.

Außerdem erhält jeder Spieler zufällig **8 Spielkarten** vom gemischten, verdeckten Spielkarten-Nachziehstapel. Dieser Stapel kommt in die Tischmitte und wird während des Spiels noch benötigt. Sollte der Stapel einmal aufgebraucht sein, wird der dann entstandene Ablagestapel der Spielkarten gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

Jeder Spieler hat nun **10 Karten (8 Spielkarten und 2 Joker-Einwechslungen)**. Mit diesen Karten muss er **alle 3 Partien** gegen seine Gruppengegner bestreiten! Er erhält keine zusätzlichen Karten während der Gruppenphase!

**Tipp:** Es ist ratsam, nicht alle 10 Karten für die erste Partie zu verwenden, da man sonst anschließend keine Einflussmöglichkeiten auf die beiden anderen Partien hat.

## Spielablauf

Das Spiel (die Gruppenphase) verläuft über 3 Partien: Jeder Spieler spielt jeweils 1 Partie gegen jeden seiner 3 Gruppengegner. Alle Spieler spielen parallel zunächst die Partie gegen ihren jeweils ersten Gruppengegner. Die Spieler sind der Reihe nach dran. Wer an der Reihe ist, kann entweder **1 Karte ausspielen oder passen**. Wer gepasst hat, kann aber später wieder eine Karte spielen, wenn er wieder an die Reihe kommt.

Wenn aber **alle Spieler direkt nacheinander** gepasst haben, endet die erste Partie und es wird geschaut, wie die Spielstände bei allen Spielern sind (siehe „Ende einer Partie“).

Spielkarten können folgendermaßen ausgespielt werden:

- zur Unterstützung des eigenen Teams
- zur Schwächung des aktuellen Gegners des eigenen Teams
- zur Schwächung des Teams eines Mitspielers
- zur Unterstützung des aktuellen Gegners eines Mitspielers

**Joker-Einwechslungen** können nur zur Unterstützung des eigenen Teams ausgespielt werden!

## Die Spielkarten im Überblick

Bei den Spielkarten gibt es zwei Arten von Karten: Aktionskarten und Reaktionskarten.

### AKTIONSKARTEN

Aktionskarten werden direkt auf ein Team gespielt, um dessen Spielstärke zu verändern (positiv oder negativ). Wenn ein Spieler eine Aktionskarte ausspielt, muss er sofort entscheiden, auf welches Team er sie spielen möchte. Auf jedes Team können (nach und nach) beliebig viele Aktionskarten gespielt werden. Aktionskarten werden leicht versetzt platziert, damit die Werte der darunterliegenden Karten weiterhin lesbar sind.

Jede Aktionskarte ist folgendermaßen aufgebaut:

Name der Karte

Wert, der angibt, wie die Spielstärke der Mannschaft verändert wird, auf die die Karte gespielt wird (+1, +2, -1, -2)

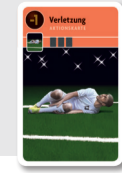
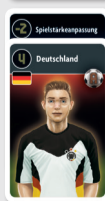
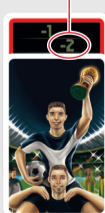
Motiv der Karte in Groß und Klein



Dauer, wie viele Partien die Karte wirksam ist: 1 bis 3 Kartenicons. (Hier sind es 2 Kartenicons, d. h. die Karte gilt für 2 Partien). Die Karte wird unterhalb des Gegners gelegt, bis zu dem die Karte wirkt, maximal aber unterhalb des 3. Gegners der Gruppenphase. Diese Dauer wirkt sich aber nur bei den Spieler-Teams aus. Wird eine Aktionskarte auf den aktuellen Gegner des eigenen Teams oder auf den Gegner eines Mitspielers ausgespielt, so hat die Aktionskarte nur die Dauer 1 – egal wie viele Kartenicons darauf abgebildet sind.

### Beispiel:

neuer Spielstand



Ein Mitspieler hat dem „deutschen“ Spieler eine **Verletzung** mit der Dauer 3 zugespielt. Die **Verletzung -1** gilt also für die aktuelle Partie und auch für die beiden nächsten Partien. Der neue Spielstand ist nun also **-2**, was auf der Spielstand-Karte markiert wird.

### REAKTIONSKARTEN

Eine Reaktionskarte kann nur dorthin gespielt werden, wo bereits eine zu dieser Reaktionskarte passende Aktionskarte liegt. Passend bedeutet, dass das Motiv der Aktionskarte in Klein rechts auf der Reaktionskarte abgebildet ist. Außerdem hat jede Reaktionskarte die gleiche Hintergrundfarbe wie die Aktionskarten, zu denen sie passt.

Jede Reaktionskarte ist folgendermaßen aufgebaut:

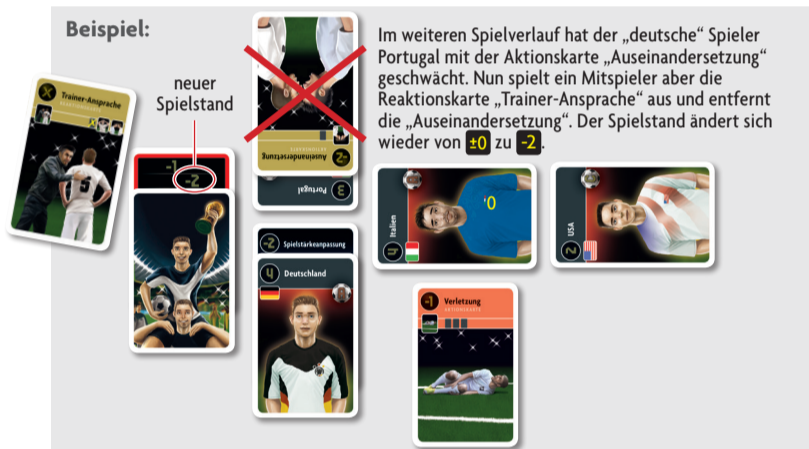


Es gibt drei Arten von Reaktionskarten:

**Reaktionskarten, die die Dauer einer Aktionskarte reduzieren**  
 Wird diese Reaktionskarte auf eine passende Aktionskarte gespielt, so wird die Dauer dieser Aktionskarte verringert – um 1 Partie (←) bzw. um 2 Partien (↔). Die Aktionskarte wandert dann nach links. Wandert sie dabei links neben die aktuelle Partie, so wird sie entfernt und kommt auf den Ablagestapel. Die Reaktionskarte kommt in jedem Fall auf den Ablagestapel.



**Reaktionskarten, die eine Aktionskarte entfernen**  
 Wer eine solche Reaktionskarte ausspielt, entfernt sofort eine passende Aktionskarte. Sowohl die entfernte Aktionskarte als auch die ausgespielte Reaktionskarte kommen auf den Ablagestapel.



**Reaktionskarten, die eine Aktionskarte verstärken**  
 Wer eine solche Reaktionskarte (Fan-Choreografie) ausspielt, legt sie direkt auf die passende Aktionskarte (Fan-Gesang). Beide Karten zusammen verstärken das Team nun also +1+2=+3.



## Ende einer Partie

Wenn alle Spieler direkt nacheinander gepasst haben, endet die erste Partie für alle Spieler. Nun wird bei jedem Spieler geschaut, wie der aktuelle Spielstand seiner Partie ist. Ist der Spielstand im Positiven, erhält er 3 Punkte (Sieg). Für ein Unentschieden erhält er 1 Punkt. Ist der Spielstand im Negativen, gibt es 0 Punkte (Niederlage). Auf dem Blatt Papier werden die Namen der Spieler und die erreichten Punkte (3, 1 oder 0) notiert. Zudem werden die Spielstände jeder Partie notiert – sozusagen die „Tordifferenzen“ (z. B. „+2“ oder „0“ oder „-1“).  
 Alle Spielkarten und Joker-Einwechslungen, die direkt auf den Ablagestapel, die Joker-Einwechslungen kommen in die Schachtel zurück. Die gegnerischen Teams der beendeten Partien werden auf die Rückseite gedreht.

## Nächste Partie

Anschließend darf jeder Spieler bis zu 2 seiner Spielkarten, die er noch auf der Hand hält, auf den Ablagestapel legen und dafür die gleiche Anzahl neue Spielkarten vom Nachziehstapel nehmen. Joker-Einwechslungen dürfen nicht abgegeben werden! Die Anzahl der Karten jedes Spielers ändert sich also nicht!  
 Jeder Spieler legt sein Team (inklusive Spielstärkeanpassung-Karte!) nun unterhalb seines nächsten Gruppengegners. Aktionskarten, die aufgrund ihrer Dauer dort liegen, werden versetzt auf

die eigene Team-Karte gelegt. Der aktuelle Spielstand wird auf der Spielstand-Karte eingestellt. Anschließend wird diese Partie nach den gleichen Regeln gespielt wie die erste Partie.



Auch vor der dritten Partie darf jeder Spieler noch einmal bis zu 2 seiner Spielkarten mit dem Nachziehstapel austauschen. Auch diese Partie wird nach den gleichen Regeln gespielt.

## Ende der Gruppenphase (Spielende)

Wenn alle 3 Partien der Gruppenphase gespielt wurden, werden bei jedem Spieler die erreichten Punkte auf dem Blatt Papier addiert. Wer die meisten Punkte erreicht hat, gewinnt das Spiel. Herrscht Gleichstand, gewinnt derjenige am Gleichstand beteiligte Spieler mit der insgesamt besten „Tordifferenz“. Herrscht auch dann Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

## Erweitertes Spiel mit Viertelfinale, Halbfinale und Finale

Wer länger spielen möchte, kann nach der Gruppenphase weiterspielen: Viertelfinale, Halbfinale und Finale (das Achtelfinale wird weggelassen, um das Spiel etwas abzukürzen). Hier scheiden die Spieler aber nach und nach aus, denn es können ja nur zwei Teams ins Finale kommen.

Die Gruppenphase wird wie bisher gespielt. Um sich für das Viertelfinale zu qualifizieren, muss man in der Gruppenphase mindestens 5 Punkte erzielen (das „Torverhältnis“ ist egal). Wer weniger als 5 Punkte erreicht hat, scheidet leider aus.

Falls sich kein Spieler für das Viertelfinale qualifiziert, gewinnt der Spieler, der in der Gruppenphase am besten war. Falls sich nur ein Spieler für das Viertelfinale qualifiziert, so ist das Spiel sofort beendet und dieser Spieler hat gewonnen. Sollten sich aber mehr als ein Spieler qualifiziert haben, wird als nächstes das Viertelfinale gespielt.

Viertelfinale, Halbfinale und Finale werden nach denselben Regeln wie die Partien in der Gruppenphase gespielt, bis auf folgende Änderung:

Alle Aktionskarten haben jetzt nur noch die Dauer 1 (egal was auf der Karte angegeben ist) – d. h. sie gelten nur für die aktuelle Partie.

## Viertelfinale

Auch im Viertelfinale treffen die Spieler noch nicht direkt aufeinander. Jeder Spieler, der noch nicht ausgeschieden ist, bekommt einen Viertelfinalgegner zugelost: Eine zufällig gezogene Team-Karte des Stapels der Kategorie B.

Jeder Spieler erhält 8 neue Spielkarten vom Nachziehstapel. Falls ein Spieler noch ungenutzte Spielkarten aus der Gruppenphase auf der Hand hält, darf er diese Spielkarten zu den 8 neuen Spielkarten hinzunehmen, muss dann aber seine Spielkarten auf 8 reduzieren! Falls ein Spieler noch ungenutzte Joker-Einwechslungen aus der Gruppenphase auf der Hand hält, darf er diese behalten. Es gibt aber keine neuen Joker-Einwechslungen für die Spieler!

Mit diesen Karten (8 Spielkarten plus evtl. Joker-Einwechslungen) muss der Spieler das Viertelfinale, das Halbfinale und das Finale bestreiten. Er erhält keine zusätzlichen Karten mehr!

Jeder Spieler, der seine Viertelfinalpartie gewinnt oder Unentschieden spielt, qualifiziert sich für das Halbfinale. Wer verliert, scheidet aus.

Falls sich kein Spieler für das Halbfinale qualifiziert, gewinnt der Spieler, der in der Gruppenphase am besten war (und im Viertelfinale stand!). Falls sich nur ein Spieler für das Halbfinale qualifiziert, so ist das Spiel sofort beendet und dieser Spieler hat gewonnen. Sollten sich aber mehr als ein Spieler qualifiziert haben, wird als nächstes das Halbfinale gespielt.

## Halbfinale

Für das Halbfinale werden 4 Teams benötigt. Qualifiziert sind alle Spieler-Teams, die ihr Viertelfinale gewonnen haben oder Unentschieden gespielt haben. Außerdem sind die „neutralen“ Teams qualifiziert, die im Viertelfinale gegen ein Spieler-Team gewonnen haben. Waren weniger als 4 Spieler-Teams im Viertelfinale, fehlen nun aber 1 oder 2 Teams. Diese werden zufällig aus dem Stapel der Kategorie A gezogen. Sollte der Stapel der Kategorie A leer sein, so wird vom Stapel der Kategorie B gezogen.

Die qualifizierten 4 Team-Karten werden nun unterhalb der Tischplatte gemischt und dann zufällig für die beiden Halbfinalpaarungen gezogen.

**Wichtig:** Sind nur 2 Spieler im Halbfinale, so dürfen diese beiden Spieler-Teams nicht aufeinandertreffen – jedem Spieler wird dann ein „neutrales“ Team als Gegner zugelost! Bei mehr als 2 Spielern im Halbfinale treffen nun aber zum ersten Mal Spieler direkt aufeinander.

Vor dem Halbfinale darf jeder Spieler bis zu 2 seiner Spielkarten, die er noch auf der Hand hält, auf den Ablagestapel legen und dafür die gleiche Anzahl neue Spielkarten vom Nachziehstapel nehmen. Joker-Einwechslungen dürfen nicht abgegeben werden! Die Anzahl der Karten jedes Spielers ändert sich also nicht!

Jeder Spieler, der seine Halbfinalpartie gewinnt, qualifiziert sich für das Finale. Wer verliert, scheidet aus. Bei Unentschieden wird unterhalb der Tischplatte ausgelost, welches der beiden Teams sich für das Finale qualifiziert.

Falls sich kein Spieler für das Finale qualifiziert, gewinnt der Spieler, der in der Gruppenphase am besten war (und im Halbfinale stand!). Falls sich nur ein Spieler für das Finale qualifiziert, so ist das Spiel sofort beendet und dieser Spieler hat gewonnen. Sollten sich aber 2 Spieler qualifiziert haben, wird als nächstes das Finale gespielt.

## Finale

Vor dem Finale darf jeder Spieler bis zu 2 seiner Spielkarten, die er noch auf der Hand hält, auf den Ablagestapel legen und dafür die gleiche Anzahl neue Spielkarten vom Nachziehstapel nehmen. Joker-Einwechslungen dürfen nicht abgegeben werden! Die Anzahl der Karten jedes Spielers ändert sich also nicht!

Der Spieler, der das Finale gewinnt, ist Weltmeister und gewinnt das Spiel. Bei Unentschieden gewinnt derjenige Finalist, der in der Gruppenphase besser war.



### Der Autor:

Pierre Viau wurde 1961 in Südfrankreich geboren und hat Mathematik und Physik mit Schwerpunkt Informatik studiert. Heute lebt er in Holland und arbeitet in der Weltraumforschung. Er entwickelt Programme für europäische Satelliten. Schon sein ganzes Leben ist er von Spielen aller Art begeistert. Besonders mag er Spiele mit Glücksanteil, bei denen er durch taktisches Geschick aber dennoch das beste Ergebnis herausholen möchte (z. B. Backgammon). Sport ist seine zweite Leidenschaft, wobei Fußball unangefochten seine Lieblingsportart ist. Er ist ein Fan der französischen und brasilianischen Nationalmannschaften der 80er-Jahre.

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesemern.

**Illustration:** Marc Margielsky

**Grafik:** Sensit Communication, sensit.de

**Redaktion:** Ralph Querfurth

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

Art.-Nr.: 740337

© 2014 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7

D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de