

TOR TOR

Das realistische Fußballspiel für Strategen und Taktiker

SPIELREGELN

Sinn des Spieles:

Durch taktisches und kluges Spielen soviel Tore wie möglich zu erzielen.

Spieldauer: 2 x 10 Minuten oder nach freier Vereinbarung.

Teilnehmer: 2 Spieler oder Parteien.

Ausrüstung: 1 Spielfeld
2x10 Spielfiguren und je 1 Torwart
1 Ball
2 Würfel, je einer für jeden Spieler

Das Spielfeld:

Torraum, Strafraum und Mittelkreis sind durch weiße Linien markiert.
Auf dem Spielfeld sind rote Vierecke für die Feldspieler.

Aufstellung:

Nach den im Fußball üblichen Spielsystemen (4-2-4 oder ähnlich) werden die Spielfiguren auf die entsprechenden roten Vierecke gestellt. Jede Mannschaft in einer Hälfte.

Spielablauf:

Jeder Spieler erhält einen Würfel. Zuerst wird um den Ball gewürfelt. Wer die höhere Zahl würfelt, erhält den Ball und damit Anstoß.

Der Ball wird einer Figur am Mittelkreis auf die Bodenplatte gelegt.

Das Spiel kann beginnen !

Beide Spieler würfeln gleichzeitig.

Zuerst zieht immer die ballführende Mannschaft, danach der Gegner. Die gewürfelten Augen bestimmen die Schrittzahl der Spieler.

Der Spieler kann eine oder mehrere Figuren in alle Richtungen über freie Punkte auf den schwarzen Linien ziehen.

Dennoch können die Spielzüge sehr unterschiedlich ausfallen.

Beispiele:

Spieler A mit Ball hat eine 5 gewürfelt.

Er könnte: 1. Mit der Figur, die den Ball hat, 5 Schritte in alle Richtungen über freie Punkte ziehen (dribbeln).

2. Den Ball an eine andere eigene Figur abspielen (Paß), von Figur zu Figur.

Ein Paß hätte folgenden Vorteil:

Die Augenzahl zählt doppelt, d.h., bei gewürfelter 5 könnte er 10 Schritte passen aber nur gradlinig über freie Punkte.

3. Die gewürfelten Augen aufteilen, 2 Schritte dribbeln und 6 Schritte passen (auch 3X2 Schritte passen).
Andere Aufteilungen sind beliebig möglich.

4. Die Schrittzahl auf mehrere Figuren ohne Ball verteilen.

5. Natürlich auch aufs Tor schießen, wenn die Möglichkeit gegeben ist.

Spieler B ist bei diesem Spielzug ohne Ball.

Er will in Ballbesitz gelangen. Er könnte dieses dann erreichen, wenn er mit seiner gewürfelten Augenzahl mit einer Figur genau den Gegner mit Ball erreicht. Er würde

Bitte wenden !

den Ball seiner Figur auf die Bodenplatte legen und die Figur auf die Bodenplatte der gegnerischen Figur stellen. Er hätte im nächsten Zug Setzvorteil. Den Punkt der Ballabnahme müßte er nun sofort verlassen.

Nur bei der Ballabnahme dürfen zwei Figuren auf einem Viereck stehen.

Ist das nicht möglich, kann er mit einem oder mehreren Figuren zur Verteidigung, oder für einen späteren Angriff, in Stellung laufen.

Da beide Spieler die gewürfelte Augenzahl des Gegners sehen, kann jeder Zug taktisch überlegt werden.

Tor:

Wenn es dem ballführenden Spieler gelingt, über das letzte rote Dreieck hinaus zu dribbeln oder zu passen, erhält er ein Tor.

Nach jedem Tor erfolgt Neuaufstellung. Anstoß hat die Mannschaft, die das Tor hinnehmen mußte.

Torwart:

Wenn der Torwart im Torraum steht, kann er keinen Ball abwehren. Er kann aber auf alle roten Dreiecke und den weißen Elfmeterpunkt ziehen. Die inneren Dreiecke erreicht er vom Torraum aus mit einem Schritt. Er kann also in diesem Bereich in den Besitz des Balles gelangen (halten). Hält er, macht er Abschlag. Er würfelt dann allein und kann auf den Dreiecken und über den Elfmeterpunkt dribbeln, muß dann aber zu einem Mannschaftskameraden passen (Abschlag). Würfelt er eine 1, darf er solange würfeln, bis er eine höhere Zahl hat.

Strafraum:

Die roten Dreiecke im und am Strafraum darf nur der Torwart und die ballführende Figur betreten.

Elfmeter:

Ein Elfmeter wird über einen Spieler verhängt, der mehr als 4 Figuren in einer Reihe parallel zur Mittellinie aufgestellt hat. Der Spieler, der den Elfmeter zugesprochen bekommt, stellt einen Spieler mit Ball auf den Elfmeterpunkt und würfelt allein.

Bei 1, 3 und 5 Augen erhält er ein Tor. Bei anderen Zahlen Abschlag vom Torwart.

Freistoß:

Wird eine Figur vollständig vom Gegner eingekreist (blockiert), erhält der Spieler einen Freistoß. Er darf einmal allein würfeln. Ein behindernder Spieler nach Wahl wird vom Platz gestellt.

Abseits:

Geraten ein oder mehrere Figuren ins Abseits (ohne Ball zwischen gegnerischem Torwart und dem letzten Feldspieler oder auf gleiche Höhe), erhält der andere Spieler einen Freistoß (ohne Platzverweis).

Ausball:

Wird die ballführende Figur auf ein Viereck auf der Außenlinie gesetzt, verliert sie den Ball. Eine gegnerische Figur macht von diesem Punkt aus Einwurf, d. h. der Gegner würfelt allein.

Eckball:

Erreicht der Spieler mit Ball genau den gegnerischen Eckpunkt, erhält er sofort einen Eckball zugesprochen und würfelt noch einmal allein. Bei gewürfelter 1 direkter Schuß ins Tor. Bei anderer Punktzahl kann er zum Mitspieler passen, der einschießt. Ist beides nicht möglich, übernimmt der nächststehende Gegner den Ball (kein Dribbeln). Eine taktisch klug vorbereitete Ecke ergibt häufig ein Tor.

Wir wünschen allen großen und kleinen Fußballstrategen viel Spaß mit „TOR“.



PARKERSPIELE
DER BROHM SPIELWAREN GMBH

Copyright by
Brohm Spielwaren GmbH