

Spiele Antiquariat

Rudi Hoffmann



*Schup
und
Tor!*

Das witzige
Fußball-
Kartenspiel

Spiele-Antiquariat?

Die Idee ist nicht neu. In den letzten Jahren tauchen bei verschiedenen Herstellern immer wieder Spiele im Neuheiten-Programm auf, die schon einmal auf dem Markt waren) Jedoch trotz hoher Qualität nicht den erwünschten (Verkaufs-) Erfolg beim Publikum hatten.

Viele Hobby-Spieler begrüßen diesen Trend, den alten Spielperlen so eine neue Chance zu bieten, bevor sie in Vergessenheit geraten.

Rudi Hoffmanns SCHUSS UND TOR ist eine der besonders kostbaren Perlen. Das Spiel gehört zu den von Sammlern meistgesuchten überhaupt. Und da sind wir als Kleinverlag schon ein bisschen stolz darauf, es nach etlichen Jahren wieder anbieten zu können.

SCHUSS UNO TOR erscheint hier in praktisch unveränderter Form (die Zeichnungen stammen vom Autor), weniger zwacke Befriedigung nostalgischer Bedürfnisse, sondern weil es einfach keiner Überarbeitung bedurftee.

Viel Spaß mit SCHUSS UNO TOR t

SCHUBS UND TOR !

OBS witzige Fußball-Kartenspiel
für 2-4 Spieler ab 10 Jahren

Idee und Gestaltung: Rudi Hoffmann

Material: 60 Spielkarten, aufgeteilt in 33 Fußballspielerkarten mit grünen Rückseiten und 27 Aktionskarten mit roten Rückseiten.

SCHUSS UND TOR simuliert auf einfache - und vor allem ungefährliche - Weise den Kampf um den berühmten 32-teiligen Lederball.

So geht es auch hier letztlich darum, möglichst viele Tore zu erzielen - jedenfalls mehr als die Gegner. Dennoch mag dem einen oder anderen Fußball-Kenner (und wer zahlte sich hierzulande nicht dazu?) manches seltsam vorkommen,

Lediglich fünf Spieler - Fritz, Max, Luigi, Otto und Willi - tummeln sich auf dem - freilich nur in der Spielerphantasie vorhandenen - Rosen, unterstützt von geheimnisvollen "Bombern" sowie ein paar Torleuten. Auch dauert ein Spiel hier keineswegs 90 Minuten, sondern nur etwa 5 bis 10. Es kommt aber noch ärger: In einer Partie SCHUSS UND TOR kann «in Schuß auch einmal zwei Treffer wert sein! Wen wundert es da noch, daß die fünf Fußballstars auf die Anweisungen von bis zu vier verschiedenen Trainern, nämlich den Spielern, hören?

Aber einmal abgesehen von derlei belanglosen Unterschieden im Vergleich mit dem Vorbild ist SCHUSS UND TOR kaum weniger aufregend als ein "richtiges" Fußballspiel. Besonders viel Spaß macht es, wenn die Spieler ihre Aktionen im Stil eines Rundfunkreporters kommentieren.

Vorbereitung: Die Spielkarten werden, getrennt nach Fußballspieler- und Aktionskarten, sorgfältig gemischt.

Aktionskarten in die Mitte Der Stapel mit den Aktionskarten Kommt rückenoben in die Tischmitte.

Fußballspielerkarten verteilen Die Fußballspielerkarten werden verdeckt an die Spieler verteilt. Je nach Teilnehmerzahl bekommt Jeder
- 11 Karten beim Spiel zu zweit.
- 10 Karten beim Spiel zu dritt.
8 Karten beim Spiel zu viert.

Die restliche(n) Fußballspielerkarte(n) werden verdeckt zur Seite gelegt.

Auf beliebige Weise wird bestimmt, wer das Spiel eröffnet, also den "Anstoß" erhält.

Das Spiel:

Reihum im Uhrzeigersinn legt jeder Spieler eine seiner ^{Fußballspielerkarten} offen auf die jeweils zuletzt gelegte Karte. Diese bestimmt dabei, wie bedient werden muß.

Die "Anstoß"-Karte ist beliebig.

Abspielen des Balles:



Auf 25 ^{Fußballspielerkarten} stehen untereinander jeweils zwei Namen, die angeben, wer gerade wen anspielen will, wie z.B. "Max zu Luigi".

Wird diese Karte ausgespielt, so muß der folgende Spieler mit einer Karte "Luigi zu ..." bedienen, das Abspiel also aufnehmen und beliebig fortsetzen.

Entsprechend wird die Karte "Fritz zu Fritz" (ein Dribbling) mit einer Karte "Fritz zu ..." bedient.

Für die Fortsetzung eines Abspiels gibt es demnach immer fünf bzw. vier mögliche Karten.

Stoppen des Abspiels



Anstatt das Abspielen des Balles fortzusetzen, darf man es auch durch Ablegen einer "Bomber"- oder "Tormann"-Karte stoppen.

Eine "Tormann"-Karte berechtigt dann dazu, noch eine weitere beliebige Fußballspielerarte abzulegen. Auf dieses Recht darf aber auch verzichtet werden. In diesem Fall setzt der nächste Spieler die Partie mit einer beliebigen Fußballspielerkarte fort.

Eine "Bomber"-Karte wirkt wie eine Art Joker- Der Spieler ^{bestimmt}, welchen der fünf Fußballer - Fritz, Max, Luigi, Otto oder Willi - der "Bomber" anspielt, d.h. er sagt dem folgenden Spieler, wie dieser bedienen soll.

Mit einer "Bomber"-Karte darf weder ein "Tormann" noch ein anderer "Bomber" angespielt werden, jedoch darf der nächste Spieler grundsätzlich auch mit einer dieser Karten antworten, das Abspiel also sofort noch einmal stoppen.

Torchance



Wenn der nächste Spieler paßt, weil « nicht bedienen kann oder **will**,^{erhält} man eine Torchance, Man zieht die oberste Karte vom Aktionakartenstapel.

Zieht man eine der 7 einfachen Torkarten, so hat man ein Tor erzielt. Die Torkarte legt man offen vor sich ab. Der nächste Spieler setzt die Partie dann mit einer beliebigen Fußballspielerkarte fort.

Zieht man die Aktionskarte "2 Tore", «o hat man gleich zwei Tore erzielt! Man legt die Karte offen vor sich ab, und der nächste Spieler setzt die Partie mit einer beliebigen Fußballspielerkarte fort.

Zieht man eine der 10 Torkorten, die zusätzlich mit einem der fünf Fußballerkarten gekennzeichnet sind oder eine der vier Torkarten, die mit "Freistoß", "Elfmeter", "Ecke" sowie "Tormann" bzw. "Bomber" bezeichnet sind, so erzielt man ebenfalls ein Tor, das der nächste Spieler jedoch durch sofortiges Ausspielen einer entsprechenden Fußballspielerkarte verhindern kann. (Eine "Tor-Willi"-Karte beispielsweise kann so durch Jede "Willi zu ..." -Karte abgewehrt werden, die "Elfmeter-Tor-Tormann"-Karte durch eine "Tormann"-Karte.) In diesem Fall gilt der Ball als gehalten. Die Torkarte wird offen neben den Stapel mit den Aktionskarten abgelegt, und das Spiel geht weiter, als hatte es keine Unterbrechung gegeben.

Legt jedoch der linke Nachbar keine passende Fußballspielerkarte ab, so gilt das Tor, und man verfährt wie beim Ziehen einer einfachen Torkarte.

HAND

nicht spielen!



spiel neu aus

Neben den Torkarten gibt es noch fünf besondere Aktionskarten.

Zieht ein Spieler eine der Karten "Hand" oder "Aus", so spielt er einfach noch eine weitere beliebige Fußballspielerkarte aus. Danach wird das Spiel wie üblich fortgesetzt.

Dieses Neu-Ausspielen ist auch bei den restlichen drei Aktionskarten Pflicht. Sie gestatten darüber hinaus noch weitere Aktionen, auf die man aber ebenso verzichten darf.

FOUL

Platzverweis

Bestimme,
wer eine Karte verliert.



spiel neu aus

Die "Foul"-Karte erlaubt dem Spieler, einem beliebigen Gegenspieler eine Fußballspielerkarte aus dessen Blatt zu ziehen. Diese wird verdeckt abgelegt.

Verletzt



Nimm einen Ersatzmann

spiel neu aus

Die "Verletzt"-Karte erlaubt dem Spieler, eine der anfangs nicht verteilten Fußballspielerkarten zu ziehen und zusätzlich in sein Blatt aufzunehmen.

Schiedsrichter

lässt
nachspielen



Besitzer dieser Karte kann
Verlängerung beantragen.

Nach Spiel neues Mischen.
Jeder erhält 3 Karten.

spiel neu aus

Die "Schiedsrichter"-Karte wird bis zum Spiel-Ende aufgehoben. Dann entscheidet der Spieler, ob "nachgespielt" werden soll. In diesem Fall wird noch eine Mini-Partie angehängt. Alle Fußballspielerkarten werden neu gemischt und an Jeden drei ausgeteilt.

Das Nachspiel wird immer von demjenigen Spieler eröffnet, der es beantragte...

Schlußpfiff:

Das Spiel endet, wenn ein Spieler seine letzte Fußballspielerkarte ablegt. Der nächste muß dann noch einmal bedienen.

Nach Abwicklung der sich dabei eventuell noch ergebenden Torchance ist das Spiel beendet.

Es gewinnt, wer die meisten Tore erzielen konnte.

Anmerkung:

Ein Detail der Regeln wurde auf Wunsch des Autors gegenüber der Erstausgabe geändert. Im "alten" SCHUSS UND TOR gab es keine unhaltbaren Tore. Mit einer "Tormann"-Karte konnte man die 2 einfachen Torkarten abwehren, und auch das "Doppeltor" war zu halten. Hierzu mußte der nächste Spieler allerdings auch zwei "Tormänner" einsetzen. Bei nur einer "Tormann"-Karte zahlte immerhin noch ein Tor. Darüberhinaus konnte ein "Tormann" auch noch zur Abwehr der 10 Torkarten verwendet werden, die einen dar fünf Fußballer-Namen tragen.

Die Torleute haben also gegenüber der früheren Fassung einiges an Bedeutung eingebüßt. Daher kommt es nun auch häufiger zu Torerfolgen.

Musterspiel:

Wie eine von den Spielern kommentierte Partie SCHUSS UND TOR ablaufen kann, möge der folgende Auszug mit den vier Spielern Anita, Bernd, Christiane und Detlev verdeutlichen:

Anita: "Meine Damen und Herren, wir begrüßen Sie zum Supercup-Endspiel Neunzehnhundertundplötzlich. Die Spieler sind in Topform, der Schiedsrichter pfeift das Spiel an. Und dB ist er schon, der Star der Mannschaft, unser Willi, der den Ball übernimmt und gekonnt zu Luigi hinüberblickt ..." (Sie eröffnet mit "Willi zu Luigi".)

Bernd: "... dar das Lader gefühlvoll annimmt und an Max übergibt ..." (Er bedient mit "Luigi zu Max".)

Chri.: "... Ballverliebt dribbelt Max an drei, vier Gegnern vorbei ..." ("Max zu Max")

Datl.: "... und flankt dann zu Otto ..." ("Max zu Otto")

Anita: "... doch der Bomber erwischt den Ball und spielt - Luigi an ..." ("Bomber", sie wählt Luigi zum Anspiel.)

Bernd: "... Oh nein! Luigi scheint nicht auf dem Posten zu sein. Das Leder zischt auf das Tor zu ..." (Keine Karte. Anita zieht die oberste Karte von den Aktionskarten. Es ist eine "Tor-Willi"-Karte.)

Anita: "Tor! Tor! Tor! To..."

Bernd: "Nein! Willi rettet auf der Linie und donnert den Ball geradewegs Richtung Fritz ..." (Er wehrt ab mit "Willi zu Fritz". Anita legt die Torkarte saufzend neben den Stapel mit den Aktionskarten.)

Und weiter geht es - mit Christiane. Aber wir wollen uns hier ausblenden ..,

Über den Autor ...



Rudi Hoffmann, Jahrgang 1924, fand über sein Studium an der Kunstakademie zum Spiel. Mit einem seiner ersten Entwürfe gewann er einen "Wettbewerb für das schöne Spiel". Nach jahrelanger Tätigkeit als freier Werbegrafiker und Illustrator ist er seit Mitte der 60er Jahre in der Spielebranche tätig, und er gilt heute, nach über 30 veröffentlichten Spielen, als einer der fruchtbarsten und kreativsten deutschen Spieleautoren.

Rudi Hoffmann reizt es, seine "Mitmenschen zu motivieren und zu unterhalten, dazu neue Spielformeln zu entwickeln, die neben Glücksmomenten Eigeninitiative und Leistungen der Spieler herausfordern und dementsprechend prämiieren".

In erster Linie aber soll ein Spiel Vergnügen bereiten. Das ist für Rudi Hoffmann der primäre Aspekt, und dieser Ansicht können wir uns nur anschließen.

... und seine Spiele

In Fachkreisen besonders berühmt geworden sind vor allem die Hoffmann-Spiele ELDORADO, MINISTER, JANUS und OGALLALA.

JANUS und ELDORADO erschienen 1988 wieder neu, letzteres unter dem Namen DORADA. Neuauflagen von RAUBER UND GENDARM und OBALLALA sind geplant.

DT franjos-Verlag wird nach SCHUSS UNO TOR eine überarbeitete Fassung von MOMOX herausbringen.

Neben diesen Neuauflagen von alten Spielen werden 1989 wahrscheinlich auch drei ganz neue "Hoffmanns" erscheinen. Man darf gespannt sein.