



# SPIELHILFE

## VERSION 1.1



### SPIELABFOLGE (Seite 11-14)

#### 1. Sequenz vor dem Zug\*

- Herausforderungskarten nachfüllen
- Kein Ball im Spiel
- Notreserven

#### 2. Spieleraktion 1

- Herausforderungskarten beanspruchen\*\*

#### 3. Spieleraktion 2

- Herausforderungskarten beanspruchen\*\*

#### 4. Spieleraktion 3

- Herausforderungskarten beanspruchen\*\*

\*Im ersten Zug jedes Trainers wird die Sequenz vor dem Zug übersprungen.

\*\* Außerdem kann kein Trainer während seines ersten Zugs Herausforderungskarten beanspruchen.

### AKTIONEN (S. 11)

#### Freie Spieler:

- Rennen
- Decken
- Werfen
- Foulen

#### Gedockte Spieler:

- Blocken
- Ausweichen

#### Spieler am Boden:

- Aufstehen

#### Spieler in Reserve:

- Reserven

### BLOCKEN-AKTION (S. 13)



**Daneben:** Dem Ziel passiert nichts. Außerdem darf der blockende Spieler in diesem Zug keine weiteren Aktionen (inklusive freier Aktionen) ausführen.



**Tackle:** Das Ziel wird umgeworfen (siehe Umgeworfen). Außerdem darf der blockende Spieler in diesem Zug keine weiteren Aktionen (inklusive freier

Aktionen) ausführen.



**Schubsen:** Wenn möglich, wird das Ziel in direkter Linie ein Feld weit vom blockenden Spieler weggeschubst und der blockende Spieler darf entscheiden, sich in das

Feld zu bewegen, das das Ziel verlassen hat. Wenn dies das Ziel in ein besetztes oder blockiertes Feld oder vom Spielfeld hinunterbewegen würde, wird das Ziel stattdessen umgeworfen (siehe Umgeworfen).



**Umgeworfen:** Das Ziel wird umgeworfen. Wenn ein Spieler umgeworfen wird, wird er am Boden liegend in dem Feld platziert, in dem er sich befindet. War er im

Ballbesitz, verspringt der Ball (siehe Verspringender Ball, Seite 12). Dann muss der Trainer einen Rüstungstest (siehe Rüstungstests, Seite 6) für den Spieler durchführen. Ist dieser erfolgreich, passiert nichts weiter, aber wenn er misslingt, wird der Spieler verletzt.



**Rumms!** Das Ziel wird umgeworfen (siehe Umgeworfen). Ziehe außerdem 1 vom Ergebnis des Rüstungstest ab, wenn dieser durchgeführt wird, bis zu einem

Minimum von 1.



# SPIELHILFE

## VERSION 1.1



### DAS SPIEL GEWINNEN (S. 15)

**Sudden Death:** Falls am Ende des Zuges eines Trainers sein Team 10 oder mehr Punkte hinter dem gegnerischen Team zurückliegt, endet das Spiel sofort und der gegnerische Trainer gewinnt das Spiel.

**Punktesieg:** Sobald die letzte Herausforderungskarte ausgelegt und aktiv wird, hat jedes Team noch einen Zug. Danach endet das Spiel und das Team mit den meisten Punkten gewinnt. Im Falle eines Gleichstands endet das Spiel unentschieden.

### FOULEN-AKTION (S. 16)



**Erwischt!** Der die Foulen-Aktion ausführende Spieler wird erwischt und wird vom Platz gestellt – stelle ihn auf die Reservebank seines Teams. Der Zielspieler wird nicht beeinträchtigt.



**Nimm dies!** Der Zielspieler ist verletzt – stelle ihn auf die Reservebank seines Teams. Außerdem wird der Spieler, der die Foulen-Aktion ausgeführt, bei seinem Foul erwischt (siehe Erwischt!).



**Ausgerutscht!** Der Zielspieler bleibt am Boden liegen, aber der Spieler, der die Foulen-Aktion ausgeführt hat, kann in diesem Zug keine weitere Aktion (inklusive freie Aktionen) ausführen.

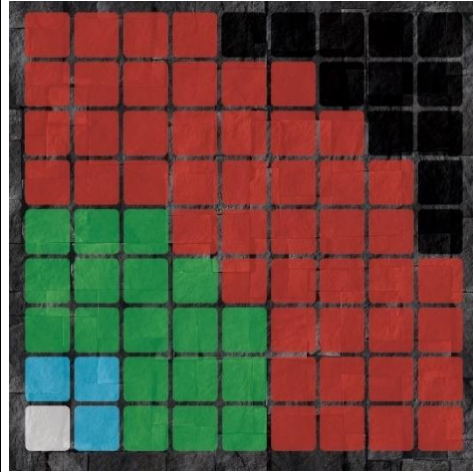


seines Teams.



**Voll auf die Zwölf!** Der Zielspieler wird verletzt – stelle ihn auf die Reservebank

### WERFEN-AKTION (S. 12)



**Weiß** = Werfer  
**Blau** = Übergabe  
**Grün** = Kurzer Wurf  
**Rot** = Langer Wurf

### DENKZETTEL

- Der **Ball** wird nur **beim Aufstellen** vor dem Spiel auf der Falltür platziert. Ansonsten verspringt er (Seite 12).
- Ein Spieler kann **niemals dieselbe Aktion** (auch freie Aktionen) zweimal in einem Spielzug durchführen.
- Ein Trainer darf am Ende seiner Runde **nie mehr** als 3 Karten auf der Hand haben.
- Falls ein Trainer in einer Runde alle 3 ausliegenden Karten beansprucht, erhält er 2 **Bonuspunkte**.
- **Werfen- und Rüstungstests** können immer nur maximal um +1/-1 modifiziert werden (Seite 6).
- Ist die Anzahl der Reservespieler gleich oder höher als der Wert der **Notreserve**, muss eine freie Reserve Aktion ausgeführt werden.