

Torschuss-Panik!
1-5 Spieler, ca. 10-30 Min., 8-99 Jahre

TORSCHUSS PANIK!

SPIELMATERIAL

- ✓ 11 Bierdeckel (9x Lauffeld, 1x Startfeld, 1x Torfeld)
- ✓ 1 Stanztableau mit 15 Bällen, je 3 in den Spielerfarben rot, gelb, blau, violett u. orange
- ✓ 1 Augenwürfel [1-6]

SPIELSTART

Von den Spielfeldern werden das Start- und Torfeld aussortiert. Die Lauffelder werden gut gemischt und dann, wie Abb. 1 zeigt, in beliebiger Anordnung als große Spielfläche (immer Kante an Kante, 3x2-Raster) ausgelegt. Hinweis: Jedes Lauffeld zeigt immer 4 einzelne Spielfelder. Das Start- und Torfeld werden dann unten und oben passend angelegt. Übrig gebliebene Lauffelder werden beiseite gelegt und spielen nicht mit.

Hinweis: Diese Aufstellung (3x2-Raster) ist eine Basisaufstellung. Die Spielfläche kann in weiteren Spielen beliebig mit den Lauffeldern, bspw. als 3x3-Raster oder als langer fortlaufender Parcour (9x1), gelegt werden.

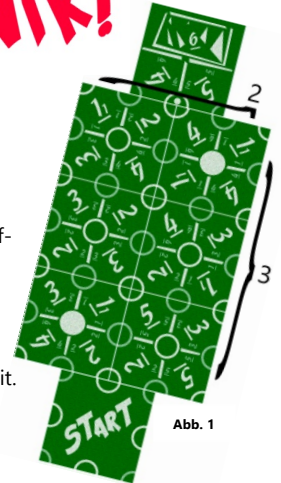


Abb. 1

Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und legt seine 3 Bälle auf das Startfeld. Ein Startspieler wird ermittelt (höchstes Ergebnis auf Würfel) und beginnt die erste Runde. Das Spiel ist rundenbasiert, d.h. alle Spieler kommen gleich oft an die Reihe (die letzte Runde wird immer zu Ende gespielt). Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn.

SPIELZIEL

Der Spieler, der am Ende einer Runde, alle seine 3 Bälle im Tor liegen hat, gewinnt das Spiel. Gibt es einen Gleichstand zwischen Spielern, wird unter diesen Spielern ein 11-Meter-Duell ausgetragen. Hierfür wird jeweils 1 eigener Ball auf den 11-Meter-Punkt gelegt und die Spieler würfeln abwechselnd (pro Ball immer bis zu 3 Würfe), um 11-Meter-Tore (mit jeweils erwürfelter 6) zu erzielen. Die Spieler spielen so lange, bis ein Spieler führt und somit das Spiel gewinnt.

SPIELÜBERBLICK

Der Spieler, der an der Reihe ist (= aktiver Spieler), versucht jede Runde mit einem seiner Bälle Richtung Tor vorzurücken und im besten Fall ein Tor zu schießen. Von der aktuellen Position eines beliebigen eigenen Balles aus, hat der Spieler **immer** bis zu 3 Würfe, um den Ball auf ein nächstes, angrenzendes Feld zu ziehen. Der Ball kann die Position nur wechseln, wenn die Zahl eines direkt angrenzenden Feldes erwürfelt wird.

Wichtig: Immer nur ein gleicher (eigener) Ball kann in einer Runde bewegt werden. Ein anderer (eigener) Ball kann erst wieder in der nächsten Runde bewegt werden.

Am Anfang eines Spielerzuges entscheidet der Spieler (innerhalb der 3 Würfe), welchen Ball er diese Runde spielt. Der Spieler ist dann diese Runde auf diesen Ball festgelegt. Der Ball kann nur nach vorne (gerade oder diagonal) oder seitlich gezogen werden (Abb. 2: gelbe Pfeile), niemals nach hinten (Abb. 2: rote Pfeile).



Abb. 2

Der Spieler kann immer entscheiden, ob nach einem Wurf das Ergebnis genutzt werden soll oder nicht. Der nächste Wurf kann möglicherweise schon entscheidende neue Möglichkeiten bieten, denn nicht jedes Spielfeld ermöglicht gleiche Chancen, um voranzukommen.

Ein diagonales Vorziehen ist nur möglich, wenn der Spielfeld-Kreis, über den gezogen werden soll, offen und nicht geschlossen ist.

Wichtig: Jedes mal, wenn der Ball ein neues Feld erreicht, hat der Spieler sofort wieder erneut bis zu 3 Wurfversuche.



offen



geschlossen

Bsp. (Abb. 2): Ein Spielerzug im Detail: Der gelbe Spieler würfelt zuerst eine 5, dann eine 6 und (glücklicherweise) noch eine 2. Er kann seinen Ball diagonal nach vorne auf das Feld-2 ziehen (Kreis ist offen). Danach hat er wieder 3 Wurfversuche. Er würfelt eine 6, dann eine 1. Er zieht seitlich nach rechts auf das Feld-1. Er hat wieder 3 Wurfversuche. Er würfelt eine 2. Er zieht seitlich nach links (wieder) auf das Feld-2. Er hat wieder 3 Wurfversuche. Er würfelt eine 3, dann eine 4. Er zieht gerade nach vorne auf das Feld-4. Er hat wieder 3 Wurfversuche. Er würfelt eine 2, danach eine 6. Er hat ein reguläres Tor erzielt!

Foulspiel: Auf einem Feld können mehrere eigene Bälle zeitgleich liegen. Wird vom aktiven Spieler ein eigener Ball auf ein Feld mit gegnerischem Ball gezogen, kann es hier brenzlich werden.

- ✓ Wird jetzt der eigene Ball innerhalb der nächsten 3 Würfe von diesem Feld wieder runter auf ein angrenzendes Feld gezogen, passiert hier nichts. Der Zug wird ganz normal fortgesetzt.
- ✓ Kann der eigene Ball innerhalb der nächsten 3 Würfe nicht von diesem Feld runter gezogen werden, fliegt dieser zurück auf das Startfeld (Zug des aktiven Spielers endet sofort). Es sei denn, innerhalb der 3 Würfe wird die Zahl des Feldes (auf dem die Bälle liegen) erwürfelt, dann fliegt stattdessen der gegnerische Ball zurück auf das Startfeld (auch hier endet der Zug des aktiven Spielers sofort). Hinweis: Auch mehrere gegnerische Bälle eines gleichen Gegenspielers (auf einem gleichen Feld liegend) können so gleichzeitig zurück fliegen.

Torschuss: Liegt der Ball eines Spielers auf Feld-4 oder Feld-5 direkt vor dem Tor, reicht eine erwürfelte 6 aus, um ein Tor zu schießen.

11-Meter: Liegt der Ball eines Spielers auf einem beliebigen Feld-1 und es wird innerhalb der nächsten 3 Würfe erneut eine 1 gewürfelt, kann der Ball auf den 11-Meter-Punkt vorrücken. Erwürfelt der Spieler auf dem 11-Meter-Punkt innerhalb der nächsten 3 Würfe eine 6, hat er ein 11-Meter-Tor erzielt. Wenn er allerdings keine 6 würfelt, muss er zurück auf das Startfeld.



Schiesst der Spieler ein reguläres oder ein 11-Meter-Tor, wird der Ball auf das Torfeld abgelegt, der nächste Spieler in Reihe kommt zum Zug. Kann der Ball, spätestens nach einem 3. Wurf, nicht weiter fortbewegt werden, bleibt er auf seinem momentanen besetzten Feld liegen. Der nächste Spieler in Reihe kommt zum Zug.

1-SPIELER-PARTIE

Das Spiel kann auch alleine gespielt werden. Der Spieler hat dann für jeden Ball genau einen Durchgang, um ein Tor zu erzielen. Das beste Ergebnis ist, alle 3 Bälle ins Tor zu bekommen.