



Für 2 – 6 Spieler ab 8 Jahren von Michael Feldkötter.

Inhalt: 160 Karten



Spielziel:

Beide Teams versuchen **gleichzeitig**, sich möglichst schnell von ihrem Torwart (ihrer *Torkarte*) zum gegnerischen Tor vorzuarbeiten. Hierzu legen sie *Handkarten* so unter die *Spielfeldkarten*, dass deren Summe genau die Zahl auf der jeweiligen *Spielfeldkarte* ergibt. Die *Spielfeldkarten* müssen nacheinander von links nach rechts erfüllt werden, bis die gegnerische *Torkarte* erreicht ist. Erst dann darf diese Karte gewendet werden und es gilt, die gesuchte Torszene nachzubauen. Wer das als Erster schafft, schießt ein Tor! **Es gewinnt das Team, welches zuerst 5 Tore geschossen hat.**

keit, statt einer Karte aus der Hand die oberste Karte eines Ablagestapels zum Anlegen an die *Spielfeldkarten* zu verwenden.

Sonderfall: Spielt ein Spieler alleine gegen 2 Spieler, darf er 4 Ablagestapel eröffnen. Spielen 2 Spieler gegen 3 Spieler, so spielt das Zwei-Spieler-Team jeweils mit 3 Ablagestapeln!

Es gibt zwei Möglichkeiten, den Wert einer Spielfeldkarte mit seinen Handkarten zu erfüllen:

- 1) Die Zahl des Trikots der angelegten *Handkarte* entspricht genau dem gesuchten Wert der *Spielfeldkarte*.
- 2) Mehrere *Handkarten* werden an die *Spielfeldkarte* angelegt. Die Summe dieser *Handkarten* ergibt den Wert der *Spielfeldkarte*.

Tipp: Es ist hilfreich, wenn die Spieler eines Teams während der Suche nach den passenden Zahlen, sich gegenseitig anfeuern und zurufen, welche Zahl gerade gesucht wird oder passen könnte.

Weitere Runden:

Die *Spielfeldkarten* werden abgeräumt und 5 neue Karten ausgelegt. Eine eventuell offen liegende (nicht erfüllte) *Torkarte* des gegnerischen Teams wird wieder in den Torkartenstapel eingemischt. Die Spieler eines Teams mischen ihre *Handkarten* und teilen sie in etwa gleich unter sich auf. Nun wird eine weitere Runde wie oben beschrieben gespielt.

Handkartenstapel ist aufgebraucht:

Hat ein Spieler seinen Handkartenstapel (egal in welcher Phase des Spiels) aufgebraucht, nimmt er seine Ablagestapel, legt diese zu einem Stapel zusammen, mischt einmal kurz durch und hat so einen neuen Handkartenstapel. Natürlich kann er jetzt wieder entsprechend neue Ablagestapel beginnen.

Angelegte Karten von einer Spielfeldkarte entfernen

Stellt ein Team fest, dass es bei einer *Spielfeldkarte* mit den angelegten *Handkarten* nicht weiter kommt, darf ein Spieler alle dort liegenden *Handkarten* entfernen und auf einen seiner Ablagestapel legen. Nun kann das Team bei dieser *Spielfeldkarte* erneut beginnen, *Handkarten* anzulegen. Es ist nicht erlaubt, nur einzelne Karten zu entfernen.

tire alors, sans les montrer, 5 des 8 *cartes but* de sa couleur et les pose en pile, à sa gauche sur le terrain. Le tricot portant le numéro « un » de la couleur de l'équipe se trouve en direction de l'équipe correspondante. Les *cartes but* restantes n'étant plus nécessaires pour la suite du jeu, elles sont mises de côté.

Dans le cas d'une **partie à deux (1 joueur par équipe)**, chaque joueur se munit de toutes les *cartes tricot* d'une couleur.

Si la partie se joue avec **plus de deux joueurs**, les joueurs se répartissent en équipe « noire » et en équipe « blanche », suivant le nombre de joueurs : un contre deux – deux contre deux – deux contre trois – trois contre trois, qui jouent les uns contre les autres et s'assoient pour cela les uns en face des autres. Les joueurs d'une équipe se partagent équitablement les *cartes tricot* de leur couleur.

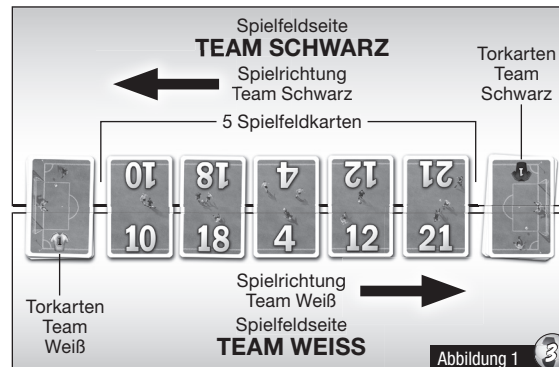
Chaque joueur prend ses *cartes tricot* en pile face cachée (tricot pas visible) et les mélange bien avant le coup de sifflet.

Le match :

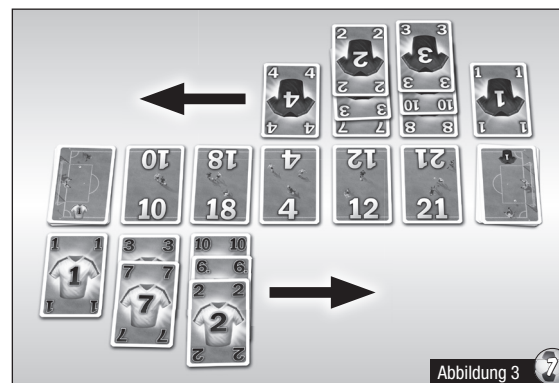
Tous les joueurs jouent **en même temps**, chacun d'eux tenant ses *cartes tricot* en main. L'un des joueurs donne le signal de départ « coup de sifflet » et la partie commence ! À chaque manche, le jeu démarre au niveau du propre

Spielfeldaufbau:

In jeder Runde wird das Spielfeld zwischen den Teams neu ausgelegt. Dazu werden 5 zufällig gezogene *Spielfeldkarten* mit der Zahlenseite nach oben in einer Reihe ausgelegt. Diese Karten bilden das Spielfeld. *Abbildung 1* zeigt beispielhaft, wie das aussehen kann. Die übrigen *Spielfeldkarten* werden für spätere Runden bereitgelegt. Jedes Team zieht nun aus den 8 *Torkarten* der eigenen Farbe verdeckt 5 Karten und legt diese als Torkartenstapel von sich aus gesehen links an



Beispiel: Team „Weiß“ ist bei der Spielfeldkarte 18 angekommen. Die Spieler legen zunächst eine *Handkarte* mit der Trikotnummer 10, dann eine 6 und eine 2 ($10 + 6 + 2 = 18$). Ist die Summe genau erreicht, wird die nächste *Spielfeldkarte* (hier die 4) angespielt. In dem gezeigten Beispiel hat Team „Schwarz“ die *Spielfeldkarte* 4 bereits mit einer einzigen Karte erfüllt und muss sich seinerseits nun um die 18 kümmern.



das Spielfeld. Das abgebildete Trikot der eigenen Teamfarbe mit der Nummer „Eins“ zeigt dabei in Richtung des eigenen Teams. Die übriggebliebenen *Torkarten* werden für das weitere Spiel nicht mehr benötigt und beiseitegelegt.

Im **Spiel zu zweit (1 Spieler pro Team)** erhält jeder Spieler alle *Handkarten* einer Farbe.

Wird mit **mehr als zwei Spielern** gespielt, verteilen sich die Spieler auf Team „Schwarz“ und „Weiß“ je nach Spieleranzahl: Einer gegen Zwei – Zwei gegen Zwei – Zwei gegen Drei – Drei gegen Drei. Spieler, die gegeneinander spielen, setzen sich dabei gegenüber. Die Spieler eines Teams teilen sich die *Handkarten* ihrer Farbe etwa gleichmäßig auf.

Jeder Spieler nimmt seine *Handkarten* als verdeckten Stapel (Trikotseite nach unten) in die Hand und mischt vor Spielanpfiff einmal gut durch.

So wird gespielt:

Alle Spieler spielen **gleichzeitig**. Jeder Spieler hält dabei seine *Handkarten* in der Hand. Ein Spieler gibt das Startzeichen „Anpfiff“ und los geht's! Das Spiel beginnt in jeder Runde am eigenen Tor mit Trikotnummer „Eins“. Schnell suchen die Spieler

So wird ein Tor geschossen:

Hat ein Team alle *Spielfeldkarten* erfüllt, deckt es sofort die oberste *Torkarte* des gegnerischen Torkartenstapels auf. Die abgebildete Torszene gilt nun als Vorlage für den anschließenden „Torbau“. Jedes Team hat also seine eigene Torszene, die es nachbauen muss.

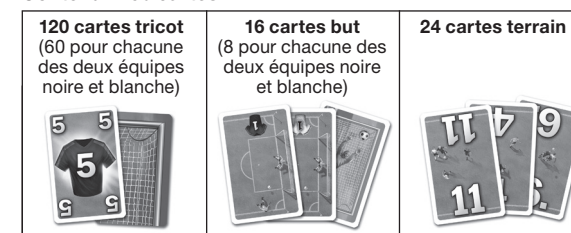
Ist die *Torkarte* aufgedeckt, legt jeder Spieler des Teams seine *Handkarten* und die Karten seiner Ablagestapel zu einem neuen Stapel zusammen und wendet diesen (die Trikotseite zeigt nun nach oben!). Jeder Spieler hält nun wieder einen Kartenstapel in der Hand.

Nun gilt es, die abgebildete Torszene mit vier Torteilen nachzubauen. Die Spieler eines Teams bauen **gemeinsam** an einem Tor!

Wieder wird geprüft: Passt die oberste *Handkarte* zum gesuchten Tor, dann wird sie für die Vollendung der Torszene bereitgelegt. Passt Sie nicht, wird sie auf einen der beiden eigenen *Ablagestapel* gelegt. Beim Zusammenlegen ist auf die Ausrichtung des Tores und die Position des Balles zu achten (Siehe *Abbildung 4*).

Pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans de Michael Feldkötter

Contenu : 160 cartes



But du jeu :

Les deux équipes essaient **simultanément**, d'avancer aussi vite que possible de leur gardien de but (*carte but*) vers le but adverse et posent pour cela leurs *cartes tricot* en-dessous de la *carte terrain* en jeu, de manière à ce que leur somme corresponde exactement au chiffre indiqué sur la *carte terrain*. Les *cartes tricot* doivent être posées les unes à la suite des autres, de la gauche vers la droite, en-dessous des *cartes terrain* jusqu'à ce que la *carte but* adverse soit atteinte. Ce n'est qu'à ce moment que cette *carte* peut être retournée et qu'il s'agit de reconstituer la position de tir recherchée.

Pendant le jeu, chaque joueur peut constituer **deux pioches** (*figure 2*), de manière à avoir la possibilité de prendre la carte supérieure de la pioche, au lieu de celle qu'il tient en main, pour la placer sous la *carte terrain*.

Cas spécial : si un joueur joue seul contre 2, il a le droit de constituer 4 pioches. Si 2 joueurs jouent contre 3, l'équipe de deux joue avec 3 pioches !

Il y a deux possibilités de reconstituer la valeur d'une carte terrain avec ses cartes tricot :

- 1) Soit le numéro de la *carte tricot* correspond exactement à la valeur de la *carte terrain*.
- 2) Soit il faut placer sous la *carte terrain* plusieurs *cartes tricot* dont la somme correspond au chiffre indiqué par la *carte terrain*.

Conseil : cela aide et met de l'ambiance lorsque les joueurs d'une équipe s'encouragent mutuellement et crient le chiffre recherché ou pouvant correspondre.

Karte für Karte nach dem Trikot mit der Nummer „Eins“. Dabei wird immer die oberste *Handkarte* aufgedeckt. Ist die „Eins“ gefunden, **wird sie unterhalb der eigenen Torkarte angelegt. Ist die „Eins“ gelegt**, wird die erste *Spielfeldkarte* angespielt. Ist diese erfüllt, wird die nächste *Spielfeldkarte* angespielt usw. bis das Team sich Karte für Karte zum gegnerischen Tor vorgespielt hat.

Jede Karte, die nicht angelegt werden kann oder die ein Spieler **nicht anlegen will**, legt er vor sich offen auf dem Tisch ab und bildet so einen **Ablagestapel**.

Jeder Spieler darf während des Spiels **zwei Ablagestapel** bilden (*Abbildung 2*). Dadurch ergibt sich auch die Möglich-

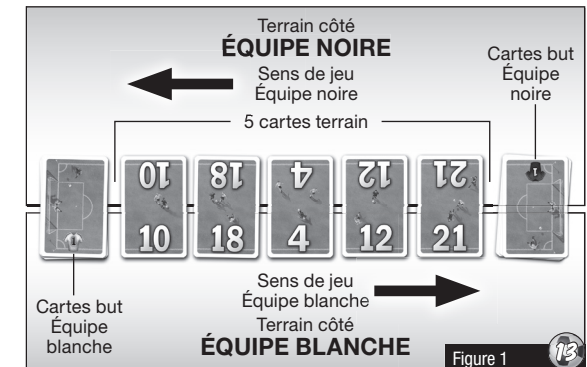


Sobald ein Team das Tor richtig zusammengesetzt hat, bricht es in Jubel aus: „TOOOR!“ Das gegnerische Team kontrolliert nun, ob das jubelnde Team alle *Spielfeldkarten* und die *Torkarte* richtig erfüllt hat. Ist alles richtig, hat das jubelnde Team ein Tor geschossen und **erhält die Torkarte**. Hat das Team einen Fehler gemacht, hat es leider ein Eigentor geschossen. In diesem Fall mischt das gegnerische Team die *Torkarte* wieder in den Torkartenstapel und erhält die oberste *Torkarte* des Teams, welches das Eigentor geschossen hat.

Qui y arrive en premier marque un but ! **L'équipe arrivant la première à marquer 5 buts, gagne.**

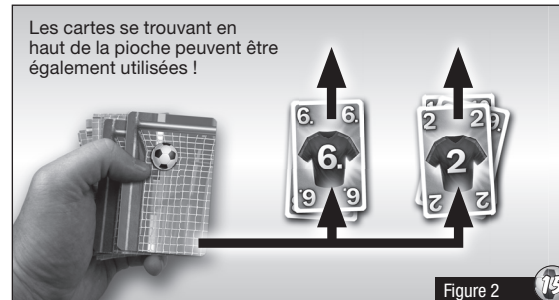
Présentation du terrain de jeu :

À chaque manche, le terrain est préparé pour les équipes. Pour cela, 5 *cartes terrain* sont tirées au hasard et alignées avec leur chiffre en haut. Elles constituent le terrain de jeu, comme le montre la *figure 1* à titre d'exemple. Les autres *cartes terrain* sont mises de côté pour les manches suivantes. Chaque équipe



but, avec le tricot numéro « un ». Vite, les joueurs recherchent le tricot numéro « un » en retournant toujours pour cela la *carte tricot* se trouvant en haut de la pile. Une fois le « un » trouvé, il **est placé en-dessous de la propre carte but**. C'est alors que la première *carte terrain* est jouée. Lorsque le nombre de points indiqués est trouvé, c'est au tour de la carte suivante et ainsi de suite, jusqu'à ce que l'équipe arrive, carte après carte, au but adverse.

Chacune des cartes ne pouvant pas être posée ou qu'un joueur ne veut pas poser, est placée face visible sur la table et constitue ainsi une **pioche**.



Exemple : les « blancs » sont arrivés à la carte terrain 18. Les joueurs posent tout d'abord une *carte tricot* portant le numéro 10, puis une portant le 6 et une le 2 ($10 + 6 + 2 = 18$). Une fois la somme précisément atteinte, ils attaquent la *carte terrain* suivante (4, dans le cas présent). Dans l'exemple illustré, les « noirs » ont posé la *carte tricot* 4, correspondant à la carte terrain, et attaquent maintenant le 18.

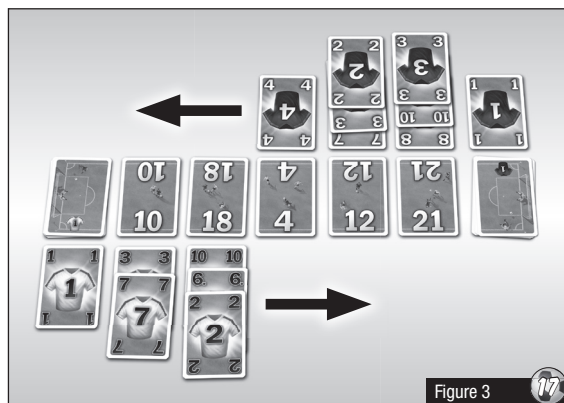


Figure 3

Pour marquer un but :

Lorsqu'une équipe a posé toutes les *cartes terrain*, elle retourne immédiatement la *carte but* du haut de la pile de cartes but adverse. La scène représentée sur la carte sert alors de modèle à la façon de marquer le but. Chaque équipe a donc son propre modèle à reconstituer.

Une fois la *carte but* retournée, chaque joueur de l'équipe constitue une nouvelle pile avec ses *cartes tricot* et les cartes de sa pioche et les retourne (le côté tricot est maintenant visible !). Chaque joueur reprend sa pile de cartes en main.

Il s'agit maintenant de reconstituer la scène modèle en quatre parties. Les joueurs d'une équipe essaient de marquer le but **en commun** !

Le même scénario recommence : si la *carte tricot* du haut de la pile concorde avec le but recherché, elle sert à la reconstitution de la scène de tir. Si elle n'est pas adéquate, elle est reposée sur l'une des deux *pioches* de l'équipe. En reconstituant le but modèle, bien faire attention à la position des poteaux et à la direction prise par le ballon (voir figure 4).

Dès qu'une équipe a correctement reconstitué le tir au but, elle **pousse des cris de joie** : « buuuut ! ». L'équipe

18



Figure 4

adverse vérifie alors si l'équipe frénétique a correctement posé toutes ses *cartes terrain* et bien reconstitué la *carte but*. Si tout est correct, le but est reconnu valable et l'équipe l'ayant marqué **reçoit la carte but**. Dans la négative, l'équipe a marqué un but contre son propre camp. L'équipe adverse remet la *carte but* dans la pile de cartes but, mélange bien le tout et prend la *carte but* du haut de pile de l'équipe s'étant réjouie à tort.

Manches suivantes :

Les *cartes terrain* sont enlevées et 5 nouvelles cartes mises en place. Si une *carte but* de l'équipe adverse est

19

éventuellement retournée (et donc pas encore reconstituée), la carte est remélangée au paquet de cartes but. Les joueurs d'une équipe mélangent bien leurs *cartes tricot* et se les répartissent équitablement. Puis tout recommence, comme précédemment décrit.

Pile de cartes tricot épuisée :

Lorsqu'un joueur a épuisé sa pile de cartes tricot (peu importe à quel moment du jeu), il s'empare de sa pioche, forme une pile, mélange bien ses cartes et dispose alors d'une nouvelle pile de cartes tricot. Il peut, bien entendu, recommencer une nouvelle pile.

Retrait des cartes posées sous une carte terrain

Si une équipe constate qu'elle n'avance plus avec les *cartes tricot* qu'elle a déjà posées en-dessous d'une *carte terrain*, l'un des joueurs a le droit de retirer toutes ces *cartes tricot* et de les placer sur l'une de ses pioches. L'équipe peut alors recommencer à placer des *cartes tricot* en-dessous de cette *carte terrain*. Il n'est pas permis de ne retirer que des cartes individuelles.

20

Per 2 – 6 giocatori a partire da 8 anni di Michael Feldkötter

Contenuto: 160 carte

120 carte manuali (60 per la squadra in nero e bianco)	16 carte con porta (8 per la squadra in nero e bianco)	24 carte con campo da gioco

Obiettivo del gioco:

Le due squadre tentano **contemporaneamente** di avanzare quanto più rapidamente possibile dal loro portiere (la loro *carta con porta*) verso il portiere avversario. A tal fine è necessario scartare le *carte manuali* in modo tale sotto le *carte con campo da gioco* da ottenere una somma esatta della relativa *carta con campo da gioco*. Le *carte con campo da gioco* devono essere scartate in successione da sinistra verso destra fino a raggiungere la *carta con la porta* avversaria. Solo a questo punto è possibile girare questa *carta* ed è necessario rifare l'azione del goal cercata. Chi per primo ci riesce, segna un goal! **Vince la squadra che per prima segna 5 goal.**

22

Ogni giocatore durante la partita può formare **due mazzetti** (Figura 2). In questo modo, al posto di una carta dalla mano, è possibile usare la carta superiore del mazzetto per posizionarla sulle *carte del campo da gioco*.

Eccezione: Se un giocatore gioca da solo contro 2 giocatori, può formare 4 mazzetti. Se 2 giocatori giocano contro 3 giocatori, la squadra con due giocatori gioca con 3 mazzetti!

Esistono due possibilità per usare il valore di una carta con campo da gioco con le proprie carte manuali:

- 1) Il numero della maglia della *carta manuale* posizionata corrisponde esattamente al valore cercato della *carta con campo da gioco*.
- 2) Diverse *carte manuali* vengono posizionate sulla *carta con campo da gioco*. La somma di queste *carte manuali* fornisce il valore della *carta con campo da gioco*.

Suggerimento: Quando i giocatori di una squadra sono alla ricerca dei numeri specifici è utile che si incitino uno contro l'altro gridando il nome del numero che attualmente stanno cercando.

26

Altri giri:

Le *carte con campo da gioco* vengono rimosse e posizionate 5 nuove carte. Una *carta con porta* eventualmente ancora scoperta (non posizionata) della squadra avversaria viene mescolata nuovamente nel mazzetto delle carte con porta. I giocatori di una squadra mescolano le loro *carte manuali* e li dividono in modo uniforme. A questo punto viene giocato un altro giro come descritto precedentemente.

Il mazzetto delle carte manuali è finito:

Quando un giocatore ha finito il suo mazzetto di carte manuali (indipendentemente dalla fase della partita), prende il suo mazzetto, forma un mazzetto, mescola brevemente ed ha in questo modo un nuovo mazzetto di carte. Ovviamente può ricominciare secondo il nuovo mazzetto.

Rimuovere le carte posizionate da una carta con campo da gioco

Quando una squadra verifica che nel caso di una *carta con campo da gioco* non riesce ad andare avanti con le *carte manuali* posizionate, un giocatore può rimuovere tutte le *carte manuali* e posizzionarli sul suo mazzetto. A questo punto la squadra può ricominciare con questa *carta con campo da gioco* a posizionare *carte manuali*. Non è consentito rimuovere solo carte singole.

30

Campo del gioco:

Ad ogni giro il campo da gioco viene ricomposto dalle squadre. A tal fine vengono posizionate in fila 5 *carte con campo da gioco* estratte in modo casuale con il lato del numero rivolto verso l'alto. Queste carte costituiscono il campo da gioco. La Figura 1 mostra come potrebbe essere il suo aspetto. Le altre *carte con campo da gioco* vengono messe da parte per gli altri giri. Ogni squadra estrae dalle 8 *carte con la porta* del proprio colore 5 carte coprendole e le deposita come mucchio

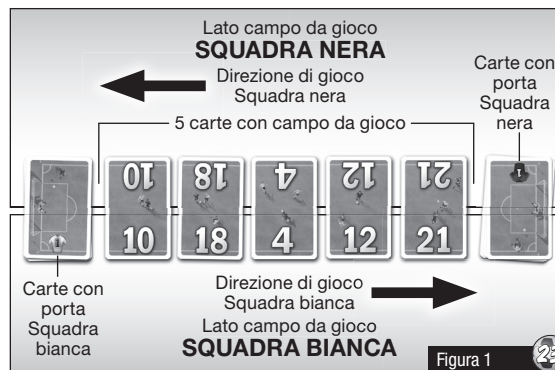


Figura 1

23

Esempio: La squadra „Bianca“ è giunta alla carta con campo da gioco 18. I giocatori posiziano prima una *carta manuale* con il numero di maglia 10, quindi un 6 ed un 2 ($10 + 6 + 2 = 18$). Una volta raggiunta la somma, viene giocata l'altra carta con campo da gioco (in questo caso il 4). Nell'esempio illustrato, la squadra „Nera“ ha già usato la carta con campo da gioco 4 con una sola carta ed a questo punto si deve occupare del 18.

Come segnare un goal:

Quando una squadra ha usato tutte le *carte con campo da gioco*, copre subito la *carta con porta* superiore del mazzetto delle carte con porta avversario. La scena del goal illustrata vale solo come modello per l'azione da „goal“ successiva. Ogni squadra ha quindi un'azione da goal personale che deve ricostruire.

Quando la *carta con porta* è scoperta, ogni giocatore della squadra aggiunge le sue *carte manuali* alle carte del suo mazzetto formando così un unico mazzetto e lo gira (il lato della maglia è rivolto verso l'alto!). A questo punto ogni giocatore tiene nuovamente in mano il suo mazzetto di carte.

A questo punto è necessario ricostruire l'azione del goal illustrata con quattro pezzi di porta. I giocatori di una squadra costruiscono **insieme** una porta!

Si verifica nuovamente: Quando la *carta manuale* superiore è adatta alla porta ricercata, viene messa da parte per terminare la scena del goal. Nel caso in cui non sia adatta, questa viene posizionata su uno dei due propri mazzetti. Durante il posizionamento è necessario prestare attenzione alla posizione della porta e la posizione della palla (Vedi figura 4).

28



numero di maglia „Uno“. Rapidamente i giocatori cercano carta per carta la maglia numero „Uno“. Viene scoperta sempre la *carta manuale* superiore. Una volta trovata la carta numero „Uno“, **questa** viene **posta sotto la propria carta con la porta**. Una volta trovata la carta numero „Uno“, viene giocata la prima *carta con campo da gioco*. Quindi si gioca la *carta con campo da gioco* successiva ecc. fino a quando la squadra, carta per carta, avanza verso la porta avversaria.

Ogni carta che non può essere posizionata o che un giocatore non vuole posizionare, la scarta scoperta davanti a se sul tavolo e forma in questo modo un **mazzetto**.



Figura 2

25



Figura 4

Non appena una squadra realizza correttamente una porta, scoppia l'**esultanza**: „GOAL!“. A questo punto la squadra avversaria verifica se la squadra esultante ha posizionato correttamente tutte le *carte con campo da gioco* e la *carta con porta*. Se tutto è corretto, la squadra esultante ha segnato un goal e **riceve la carta con porta**. Se la squadra ha commesso un errore, purtroppo ha segnato un autogoal. In questo caso la squadra avversaria mescola la *carta con porta* nel mazzetto e riceve la *carta con porta* superiore della squadra che ha segnato l'autogoal.

29

Autor: Michael Feldkötter
Illustration: Michael Menzel
Redaktion: Mario Coopmann

© Ligretto is a registered Trademark,
GOOD TIME HOLDING GmbH, Berlin

© Schmidt Spiele GmbH,
Postfach 470437, D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

31

