

*Beide würfeln eine Sieben  
Strafkarten*

Beide Spieler werden bestraft. Bully am nächsten neutralen Bully-Punkt.

Diese Art der Strafe wird mit den Strafkarten (Penalty) zugemessen.

Diese Karten zeigen bildlich alle möglichen Untugenden dieses Sports: Da wird mit Händen, Stöcken und Körperteilen gestoßen, gedrückt und geschlagen, wogegen — und nur dies ist für BLUE LINE HOCKEY von Interesse — zwei Arten von Strafen ausgesprochen werden:

*kurze Strafe  
lange Strafe*

kurze = Minor Penalty = 2 Serien lang und  
lange = Major Penalty = 4 Serien lang.

*Strafbank*

Sie erfahren dies, indem Sie die jeweils oberste Karte des Strafarten-Talons umdrehen — und schicken dergestalt den oder die Sünder auf den entsprechend markierten Platz auf der Strafbank. (4 —► oder 2 —►) Die Karte kommt dann wieder verdeckt unter den Stapel.

Bei einer neuen Serie rücken die Bestrafen um je einen Platz weiter, bis sie schließlich wieder aufs Eis zurückdürfen (Feld vor der Zahl 18).

*Schneller ins Spiel*

Schneller ins Spiel zurück gelangt ein kurzer Strafbänker bei einem Tor gegen seine Mannschaft. Er darf dann sofort auf das Eis zurück; bei mehreren immer der am weitesten Aufrückte.

*Dritte Strafe*

Mehr als zwei Sünder sitzen im Eishockey nicht auf der Strafbank. Sollte noch ein dritter straffällig werden, wird seine Strafkarte offen neben die Strafbank gelegt. Er muß sofort darauf Platz nehmen, wenn sie ein Kamerad verläßt.

*Torbüsterstrafen*

Strafen gegen den Tormann werden von irgend einem Kameraden abgebrummt.

*Einklemmen*

Bei einem Foul an der Bande (7 beim Würfel-Duell auf einem Feld am Spielfeldrand) gilt der Puck als eingeklemmt (mit dem Schlittschuh gegen die Bande gedrückt). Dafür gibt es keine Strafe, sondern ein Bully am nächstgelegenen Bullypunkt.

*Befreiungsschlag*

In Bedrängnis kann ein Spieler aus irgendeiner Situation den Puck einfach weit in das Feld hinausschlagen. Er saust dann neben dem gegnerischen Tor an die Bande.  
Der Befreiungsschlag ist immer strafbar. Torbully.

Ersatzteile für alle 3M Spiele können direkt bei der 3M DEUTSCHLAND bezogen werden

**3M**

**3M DEUTSCHLAND GMBH**

Hauptabt. Handelswaren  
4 Düsseldorf 1 · Postf. 5629 · Tel. 8 22 41

**3M**  
**Sport**  
**Spiele**

**BLUE LINE HOCKEY®**

**FÜR AMATEURE UND PROFIS**



# Spielregel für **BLUE LINE HOCKEY**<sup>®</sup>

## Bearbeitet von Eugen Oker

*Eishockey ist der schnellste Mannschaftssport der Welt, unheimlich brisant und hart, ein Sport für mutige Männer in farbenfrohen Rüstungen: Ihre Mannschaft, deren Betreuer Sie in BLUE LINE HOCKEY sein werden.*

### Spielplan

Der Spielplan zeigt ein Eishockey-Stadion mit der großen (weiß-blau karierten) Eisfläche, den beiden Toren und der Strafbank (Penalty Box). Auf dem Eis gibt es 9 Bully-Punkte, 8 rote und 1 blauer. Es wird quer durch

- 1 rote Linie in die eigene und gegnerische Hälfte, durch
- 2 blaue Linien in das eigene, neutrale und gegnerische Drittel, sowie längs durch
- 2 gestrichelte Linien in die innere und zwei äußere Zonen geteilt. (Letztere Einteilung gibt es nur bei BLUE LINE HOCKEY. Sie dient der realistischen Berechnung der Torchancen.)

### Mannschaft

Bevor Sie Ihre Mannschaft aufs Eis schicken, markieren Sie Ihren Tormann (Goalie) mit dem Aufkleber G Ihrer Farbe. Die anderen Spieler brauchen Sie nicht zu markieren, es sei denn Sie legen Wert auf naturgetreue Identifikation, also „Individualität“ Ihrer Spieler. Dann bedeutet

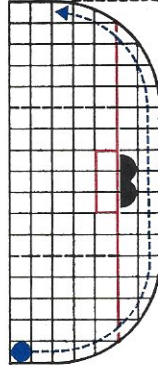
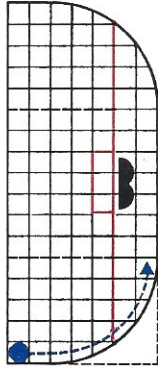
- C = Mittelstürmer (Center)
- RW = rechter Stürmer (Right Wing)
- LW = linker Stürmer (Left Wing)
- RD = rechter Verteidiger (Right Defense)
- LD = linker Verteidiger (Left Defense)

### Aufstellung

Für die ersten Spiele empfehlen wir Ihnen folgende Aufstellung zum Anstoß-Bully im neutralen Drittel:

### Paß hinter das Tor

Von einem Feld an der Bande aus kann ein Spieler den Puck auch hinter das Tor oder sogar um das Tor herum spielen. Er bleibt, falls er keinen auf der Strecke postierten Mitspieler erreicht, 5 Felder nach der ersten oder zweiten Kurve wahlweise liegen, wer ihn als erster erreicht, gewinnt ihn.



### Paß ins Feld

In bestimmten Situationen kann ein Paß auch ins Feld geschlagen werden.

Dabei zeigen beide Würfel die Weite an und der Puck kann nur diagonal oder gerade laufen.

### Paß über zwei Linien

Ein Paß zu einem Kameraden darf nicht über zwei Linien gespielt werden. Widrigenfalls wird ein Bully am Ort des Abspiels gegeben (falls es der Gegner merkt!). Platzierung wie beim Torbully, jedoch wenigstens 4 Felder von Torlinie oder Bande entfernt.

**Ausnahme:** Beim Rückzug des Angreifers ist der Paß erlaubt.

### Abseits

Abseits wird gegeben, wenn der Spieler mit dem Puck nicht als erster seiner Mannschaft ins gegnerische Drittel eindringt (und der Gegner es merkt!). Es darf sich also kein eigener Spieler vor dem Angreifer im Tor Drittel aufhalten, auch nicht von einer vorigen Serie her. Es gibt Bully am nächsten Bully-Punkt im neutralen Drittel. (Ausführung und Aufstellung wie Torbully.)

### Strafen

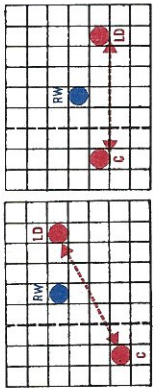
Bekanntlich geht es im Eishockey rauh her und es geschieht so manches Foul, besonders im Kampf um den Puck. Bei BLUE LINE HOCKEY muß die schwierige Aufgabe des Schiedsrichters durch die Würfel dargestellt werden: Ein Foul passiert immer dann, wenn beim Puckabnehmen eine 7 geworfen wird. Dabei ist zwischen sofortigen und verzögerten Strafen (Penalties) zu unterscheiden.

### sofortige Strafe

Eine sofortige Strafe wird über den Angreifer oder Verteidiger verhängt, der mit einer sieben den Puck gewinnt. Bully am nächsten neutralen Bullypunkt.

### verzögerte Strafe

Eine verzögerte Strafe wird dann verhängt, wenn ein Angreifer oder Verteidiger mit einer 7 den Puck verliert. In diesem Fall wird die Strafkarte offen ins Feld „Delayed Penalty“ gelegt. Das Spiel geht weiter, bis der Puck abgenommen wird oder eine Situation eintritt, der ein Bully folgt: dann muß der Spieler auf die Strafbank und die Karte kommt unter den Stoß zurück. Übrigens geht die Löschung einer verzögerten Strafe bei einem Tor des Gegners der Erlösung eines Kurzbänklers vor; letzterer bleibt in diesem Fall auf der Strafbank.



Im Zweifelsfalle prüft man mit einer Kante des Kalkulators nach, ob der Paß gespielt werden kann oder nicht.

Fahren kann jeder der sechs Spieler einer Mannschaft mit oder ohne Puck in jeder Serie einmal und zwar in jede Richtung bis zur jeweils geworfenen Augenzahl beider Würfel sowohl gerade als schräg als auch beides. Sie würfeln dabei für jeden Spieler einzeln, doch müssen Sie vor dem Würfeln ansagen, wer fahren wird. Sie brauchen aber nicht alle Würfelpunkte ausnützen und können sogar einen oder mehrere Spieler stehen lassen, was meist mit dem Tormann geschieht, fährt dieser dennoch, dann nur mit einem Würfel.

Ein Spieler kann den Puck übernehmen, wenn seine Fahrt weiter reicht als die seines puck-führenden Kameraden. Er fährt dann durch dessen Feld (sonst nicht erlaubt!) und nimmt den Puck mit sich.

Jedes Drittel beginnt mit einem Bully in der Mitte des Spielfelds. Im Wettspiel wirft der Schiedsrichter den Puck zwischen die bereitgehaltenen Schläger der beiden Mittelstürmer, von denen ihn einer erobert wird.

In BLUE LINE HOCKEY wird das Bully durch Würfel entschieden. Wer von beiden Parteien mit beiden Würfeln den höchsten Wurf macht, gewinnt den Puck und stellt seinen Spieler darauf.

Der Verlierer des Bullys beginnt und muß versuchen, durch geschickte Aufstellung dem angreifenden Gegner einen Toranschluß unmöglich zu machen. Dabei werden, wie unter „Fahren“ erklärt, die Spieler gezogen.

Danach eröffnet das Team in Puckbesitz nun entsprechend seiner Taktik den Angriff. Es kann versuchen, den Angriff durch einen Torschuß zu beenden, oder zieht in eine günstige Position, um in der nächsten Serie noch bessere Torchancen wahrnehmen zu können.

Hier zunächst die Erläuterung, wie man einen Torschuß durchspielt.

Es schießt der Spieler in Puckbesitz.

Dazu sucht er sich eine „Ecke“ des Tores aus: Sie nehmen die

3 Torschußkarten und wählen eine davon, rechts, Mitte oder links, und legen sie verdeckt vor sich hin. Ihr Gegner versucht seinerseits, Ihre Absicht zu erraten und stellt seinen Tormann im Torraum links, Mitte oder rechts auf.

## Kalkulator

### Mitte

Jetzt tritt der Kalkulator in Funktion. Betrachten Sie dazu zunächst die Stellung Ihres Torschützen: Steht er innerhalb der längsgestrichelten Linien, dann schießt er aus der „Mitte (Center)“, und Sie brauchen die Seite „Shots from Center“, steht er außerhalb, drehen Sie den Kalkulator um seine Längsseite: „Shots from Left or Right“. Nun präsentieren Sie die von Ihnen gewählte Torschußkarte: Steht der Tormann in der Ecke, auf die Sie „gezielt“ haben, ist der Goalie in Position (links langes Fenster), steht er daneben, ist der Goalie „Out of Position“ (rechtes langes Fenster). Stellen Sie schließlich vermittels des Schiebers die Entfernung zum Tor (Distance from Goal) im kleinen Fenster in der Mitte entsprechend der Zahl am Spielfeldrand ein und eruieren Sie desweiteren, ob die Schußbahn des Pucks

offen = open = weder verdeckt noch blockiert,

verdeckt = screened = von einem eigenen Spieler, oder blockiert = blocked = von einem gegnerischen Spieler verlegt oder tangiert ist. Im Zweifelsfalle hilft wieder die Kante des Kalkulators.

Jetzt brauchen Sie nur noch zu schießen = würfeln, und die entsprechende Spalte neben der geworfenen Augenzahl (2—12) sagt Ihnen, was passiert:

**G** = TOOOOR!!! (Drehen Sie den Toranzeiger Ihrer Farbe um eine Zahl weiter, desgleichen den Anzeiger für die Serien, denn es beginnt eine neue mit einem Anstoß-Bully.)

**R** = kein Tor. Der Puck springt 3 Felder gerade zurück. Geht er auf oder durch ein Feld mit einem Spieler, bekommt ihn dieser, sonst derjenige, der ihn zuerst erreicht. (Keine neue Serie!)

Bitte beachten Sie, daß in einer Serie jeder Spieler nur einmal bewegt werden darf.

Selbstverständlich dürfen Nachschüsse ausgeführt werden.

**H** = kein Tor.

Der Torhüter hält den Puck fest. Es gibt Torbully in einem der beiden Kreise vor dem Tor. Dabei werden zwei Spieler beider Mannschaften auf den roten Kreuzen zum Puck postiert, die übrigen Spieler jedoch nach Belieben, aber nicht näher als 3 Felder von ersteren und nicht näher zum gegnerischen Tor als Bully-Höhe. Entscheidend durch Würfel-Duell. (Neue Serie!)

Die Spieler werden Zug um Zug aufgestellt. Der Angreifer beginnt mit der Aufstellung. Würfeln beide Spieler eine sieben, wird das Torbully am nächsten

### Links oder rechts

### Position

### Entfernung

### Schußbahn

### Torbully

### Aufstellung beim Torbully

Bullypunkt im neutralen Drittel unter Bestrafung der Spieler wiederholt (siehe „Strafen“).

□ = kein Tor.

### Zuspiel des Tormanns

Wahlweise: Entweder der Torhüter hält den Puck fest; es gibt ein Torbully (Neue Serie!), oder er spielt ihn einem Kameraden zu: maximal 4 Felder. (Keine neue Serie.)

Hat der Angreifer aber auf den Torschuß verzichtet, so darf zu Beginn der 2. Serie die verteidigende Mannschaft versuchen, dem Gegner den Puck abzujaugen. Benennen Sie sogleich jenen Spieler, der die beste Chance hat, dem Gegner den Puck abzunehmen, also den, der ihm am nächsten steht, denn Sie haben dafür nur einen Versuch. Mißlingt Ihnen dieser (dadurch, daß die Würfelzahl Sie nicht auf das Feld mit dem Puck heranbringt), dürfen Sie noch alle Ihre anderen Spieler fahren, um sie in möglichst effektive Verteidigungspositionen zu bringen. Ihren ersten Spieler aber müssen Sie in Richtung des Pucks ziehen, also Ihre ursprüngliche Absicht darf nicht unter der Hand geändert werden.

### Puck abnehmen

Mit dem Angriff beendet der Puckbesitzer die 2. Serie.

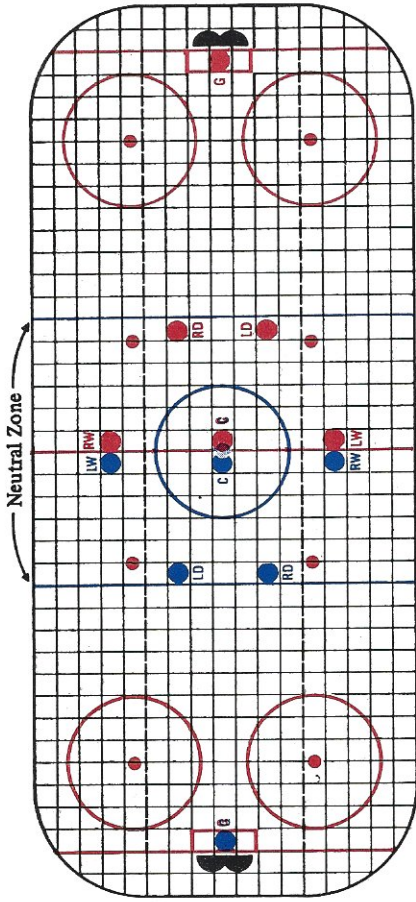
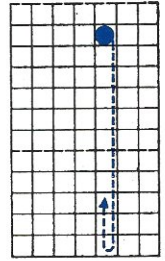
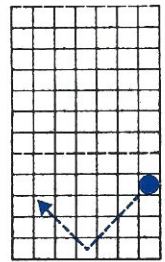
### Zweikampf

Erreicht Ihr Spieler jedoch den Puck, dann wird gewürfelt. Gewinnen Sie, übernehmen Sie den Puck und beginnen sofort eine neue Serie. Verlieren Sie das Würfel-Duell, beginnt der Angreifer die neue Serie.

Nach den vorstehenden Regeln ließe sich bereits durchaus ein rasantes Match durchführen. BLUE LINE HOCKEY ist aber erst dann perfekt, wenn noch alle anderen Regeln und Raffinessen des so fitnessreichen Eishockeys dazu kommen:

### Paß gegen die Bande

Sie können den Puck auch gegen die Bande (Rand des Spielfelds) spielen und sei es nur aus Bedrängnis. In diesem Fall muß der Puck die Felder diagonal oder gerade entlang laufen. Von der Bande springt er dann 3 Felder weit rechtwinklig weiter oder zurück. Erreicht der Paß keinen Kameraden, gewinnt ihn der erste Spieler, der ihn erreicht.



Der fortgeschrittene Spieler wird eine beliebige Aufstellung wählen, die entsprechend seiner Spieltaktik für ihn vorteilhaft ist.

### Puck

Der Puck (schwarze Scheibe) liegt auf dem blauen Anstoßpunkt (Rand nach oben). Der den Puck führende Spieler wird dann in die Aussparung des Pucks gestellt.

### Anzeigetafel

Vor dem endgültigen Anpfiff jedoch treffen Sie noch folgende Vorbereitungen:

Die Anzeigetafel wird aufgestellt. Die Toranzeiger stehen beide auf 0, sowohl für rot (Red) als für blau (Blue), im Fenster für die Serien (Series) steht die 1.

Aus den Karten suchen Sie die 3 Karten „Torschuß (Shot on Goal)“ heraus und legen sie beiseite, die übrigen Karten „Strafe (Penalty)“ legen Sie gemischt und verdeckt auf den ebenso bezeichneten Platz neben dem Eis.

Ein Eishockey-Match besteht aus 3 Dritteln zu je 20 Minuten. Diese werden in BLUE LINE HOCKEY durch eine Folge von 10 Serien = Spielzügen dargestellt. Eine Serie besteht aus den Aktionen einer Mannschaft und den Zügen des Gegners. Im allgemeinen beginnt eine Serie mit der Übernahme des Pucks, sei es durch Bully oder im Zweikampf und endet mit einem Tor, mit einem Würfelduell, oder dann, wenn alle Spieler gezogen worden sind.

### Serie

### Spielzüge

Im BLUE LINE HOCKEY gibt es grundsätzlich zwei Bewegungsmöglichkeiten:

Einmal das Abspiel des Pucks (Paß) und Fahren der Spieler.

### Abspiel

Abspielen dürfen Sie entweder nur sofort, ehe noch ein Spieler gefahren ist und zwar beliebig oft, von Spieler zu Spieler, solange kein gegnerischer Spieler dazwischen streht, oder einmal während des Zuges. Dann darf aber ein Feldspieler dafür nicht bewegt werden.

Dabei bewegt sich der Puck in gerader Linie zwischen den einander am nächsten liegenden Ecken der besetzten Felder.