

6031 300060

# PROFI-FUSSBALL

das Spiel rund um den Fußball für 2-6 Personen

## Einführung

Das spannende und interessante Spiel rund um das schwarzweiße Leder ver-  
setzt Dich in die Welt des Profikickers sowie eines Bundesliga-Vereins.

Deinem Geschick ist es überlassen, mit dem vorhandenen Geld einen Trainer  
und Spieler, angefangen vom Torwart bis hin zum Mittelstürmer, einzukaufen.  
Es kann Dir wie in der Praxis passieren, daß Du einen ausgezeichneten Spieler  
nicht kaufen kannst, obwohl Du das Geld dafür hast; manchmal ist es umgekehrt.  
Bei dem Spiel kommt hautnah zum Ausdruck, daß die gute Vereinsarbeit, wie  
Präsidium, Teamgeist unter den Spielern, Manager, Werbung usw., für einen  
Profii-Club unerlässlich sind.

## Vorbereitung

1. Ein Spieler, der auch mitspielen kann, übernimmt die Verwaltung der Spielbank.
2. Jeder Spieler erhält 10 Millionen als Startkapital von der Spielbank, (stellvertretend für einen »Sponsor«).
3. Die Figuren werden auf das Feld »Start« gesetzt.
4. Die Ereigniskarten werden gemischt und in die Mitte des Spielplanes gelegt.
5. Die Namen Eurer Lieblingsspieler **müssen** vor Spielbeginn auf den Spielkarten eingetragen werden. (Wert berücksichtigen) Die Spielkarten werden von der Bank verwaltet.

## Spielregeln

**A. Spielsieger:**  
Derjenige Spieler, der als erster eine Mannschaft von No. 1 – 11 einschließlich Trainer komplett hat;  
ABER — es darf keiner der Mitspieler eine teurere Mannschaft besitzen, auch wenn sie unvollständig ist.

**B. Start:**  
Jeder Spieler erhält die Spiellizenz (Erlaubnis zu spielen), wenn er die »6« gewürfelt hat und bespielt die Felder im Uhrzeigersinn über Start:  
kommt ein Spieler über Start, so erhält er DM 200 000,—

**C. Spielerkauf:**  
Auf den Feldern 1 – 11, kannst Du von der Spielbank gegen entsprechende Zahlung Spieler mit der auf dem Spielfeld angegebenen Rückennummer kaufen.

Maximal zwei Spieler einer Rückennummer kannst Du erwerben!

## TRANSFER

**D. Spielertransfer:**  
1. Jeder Spieler kann einen anderen Mitspieler, Fußballspieler gegen Zahlung einer Ablösesumme verkaufen. Diese ist auszuhandeln.

2. Kommst Du auf dem »Transferfeld« zu stehen, so kannst Du einen Spieler an die Bank zurückgeben und gegen einen anderen mit dergleichen Rückennummer eintauschen. Den Differenzbetrag zahlst oder erhältst Du von der Bank.

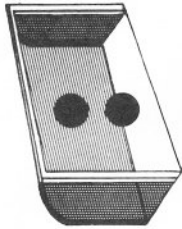
**E. Spielerverleih:**  
Gegen eine auszumachende Gebühr pro Würfelrunde.

**F. Einnahmen:**  
Kommst Du auf dem »Einnahmefeld« (Geldbündelfeld) zu stehen, so kassierst Du für **alle** Deine Spieler die auf den »Spielkarten« angegebenden Beträge.

**G. Ausgaben:**  
Kommst Du auf dem »Ausgabefeld« (Hand mit Geldscheinen) zu stehen, so mußt Du für **alle** Deine Spieler die auf den »Spielkarten« angegebenen Gehälter zahlen.



## Torfeld



Kommst Du mit Deiner gewürfelten Zahl auf dem »Torfeld« zu stehen, so mußt Du gegen **alle weiteren** Spieler antreten; das heißt, Du hast gegen jeden einzelnen zu würfeln; symbolisch zu spielen.

- a) ist Deine gewürfelte Zahl höher als die Deines Gegners, so erhältst Du Deine gewürfelte Zahl mal Hunderdtausend (z. B. bei einer »6«, 600 000,—) von Deinem Gegner.
- b) ist Deine gewürfelte Zahl niedriger als die Deines Gegners, so mußt Du die gewürfelte Zahl des Gegners mal Hunderdtausend an diesen zahlen.

## Pokalfeld



Kommst Du mit Deiner gewürfelten Zahl auf diesem »Pokalfeld« zu stehen, so spielst Du symbolisch mit dem Spieler der Bank um den Pokal.

1. Sind Deine gewürfelten Augen höher als die der Bank, so erhältst Du die gewürfelte Zahl mal Hunderdtausend.
2. Sind sie niedriger, so mußt Du **nichts** zahlen!

## Ereigniskarten und Ereignisfelder



Kommst Du auf einem »Ereignisfeld« zu stehen, das durch einen Fußball gekennzeichnet ist, so mußt Du eine Ereigniskarte ziehen. Du liest den Inhalt laut vor und befolgst ihn. Wenn Du, laut Karte, etwas erhältst oder bezahlen mußt, gilt das auch für **Deine kompletten** Spieler, d. h. Du hast die entsprechenden Zahlen zu addieren.

## Geldmangel

1. Bei Geldmangel mußt Du einen oder mehrere Spieler oder den Trainer an die Bank zum gleichen Wert zurückverkaufen.
2. Ihr könnt Euch untereinander Geld gegen Zinsen leihen!
3. Du kannst den Mitspielern, Fußballspieler zum Kauf anbieten und eventuell den Preis hochhandeln.
4. **Pleite/Lizenzverlust**  
3 Runden in der 2. Liga spielen, d. h. 3x aussetzen.  
Neuer Start mit neuem Startkapital.

## Achtung!

**Spiel bei 4 oder 6 Spielern**  
Spielen nur 4 Spieler, so müssen jeweils von den Spieler-Karten 1 – 12 **zwei** entfernt werden.

ab 10 Jahren

**Viel Spaß!**