



**Die Karten**

In der **Mitte**: Der Spieler am Ball  
 In den **Ecken**: Die **Mitspieler** (gleiche Farbe): zu ihnen kann der Spieler am Ball abgeben.  
 Die **Gegner** (gegnerische Farbe): sie können dem Spieler am Ball den Ball ablagen.

Ein turbulentes Hin und Her entwickelt sich, bei dem alle Akteure gleichzeitig auf dem Platz stehen und dem Ball nachjagen.

**Tipp**: Am besten, Sie rufen während des Spiels immer laut die Namen der Spieler, die gerade gesucht werden. Dann finden Sie sie schneller und das gegnerische Team ist außerdem schon abgelenkt! Das klingt dann z. B. so: „Dennis, Dennis“, „Mario/Stefan, Mario/Stefan, Mario/Stefan“, „Axel, Axel, Axel, Axel“, „Leon/Dominik, Leon/Dominik“ usw.



**Toooooor!** Am meisten Spaß macht natürlich das Tore schießen! Jedes Team hat dafür insgesamt 8 Torkarten. Schafft es ein Akteur, eine Torkarte auf den Spielstapel zu legen, hat die Mannschaft ein Tor geschossen! Jetzt gibt es erstmal eine kurze Jubelpause. Die Torkarte wird gut sichtbar zur Seite gelegt und bleibt dort bis zum Spielende



**Schneller geht nicht!**

Der turbulente Fußballspaß für 2 - 8 schnelle Karten-Kicker  
**Inhalt**  
 150 Spielkarten: 75 für das rote Team, 75 für das schwarze Team

Die **Roten gegen die Schwarzen**: Bei diesem turbulenten Fußballspiel geht's hoch her, denn alle Spieler versuchen gleichzeitig, passende Karten in die Tischmitte zu legen, bis ein Tor fällt. Die Mannschaft, die zuerst 5 Tore schießt, gewinnt.

Vor dem **Anpiff** Zunächst werden die beiden Mannschaften eingeteilt:  
 Bei 2, 4, 6 oder 8 Mitspielern stehen in jeder Mannschaft gleich viele Spieler, also entsprechend 1, 2, 3 oder 4.  
 Bei 3, 5 oder 7 Mitspielern sind die beiden Mannschaften unterschiedlich groß. Dann treten 1 gegen 2 Spieler an (bei 3 Mitspielern) bzw. 2 gegen 3 Spieler (bei 5 Mitspielern) usw.  
 Das rote Team bekommt die roten Karten, das schwarze die

schwarzen. Jedes Team mischt seine Karten gut durch und verteilt sie ungefähr gleichmäßig an alle Team-Kollegen (spielt in einem Team nur 1 Spieler, bekommt er alle Team-Karten). Jeder Spieler nimmt die Karten als verdeckten Stapel auf die Hand. Und schon geht's los!  
**Anpiff!** Auf ein Zeichen des ältesten Spielers fangen alle Spieler – gleichzeitig! – an, aus der Hand Karten offen vor sich auf den Tisch zu legen, und zwar drei Karten nebeneinander (Ausnahme bei 3, 5 oder 7 Mitspielern, siehe Kasten).

- 3, 5 oder 7 Kicker?
- 3 Kicker: Der einzelne Spieler blättert 4 offene Karten nebeneinander auf und die Spieler des 2-er-Teams je 2.
- 5 Kicker: Die Spieler des 3-er-Teams blättern je 2 offene Karten nebeneinander auf, die Spieler des 2-er-Teams je 3.
- 7 Kicker: Die Spieler des 4-er-Teams blättern je 2 offene Karten nebeneinander auf, die Spieler des 3-er-Teams je 3.

Sobald die drei Karten offen ausliegen, kann jeder Spieler von seinem Handkarten weitere Karten einzeln aufdecken und sie auf einen beliebigen seiner offenen Stapel ablegen.  
 Oder er legt eine Karte von einem seiner offenen Stapel auf den Spielstapel in der Tischmitte, falls dies möglich ist. So übernimmt er den Ball und spielt selbst den Angriff weiter.

**Abpuff!** Hat eine Mannschaft 5 Tore geschossen, wird abgepufft und sie verläßt als Sieger den Platz. Glückwunsch!  
**Ball im Seiten-Aus:** Es kann passieren, dass keine Karte mehr gespielt werden kann (weil alle gesuchten Karten bereits im Spielstapel stecken). Wenn beide Teams sich darüber einig sind, wird das Spiel kurz unterbrochen und alle gespielten Karten - bis auf die oberste - werden an die Teams verteilt. Jeder mischt wieder seine Stapel und dann wird weiter gespielt.

**Autor:** Reiner Stockhausen, Art. Nr.: 02001, Grafik: Packung & Anleitung: Christian Drechsel, Karten: Rayhle Designstudio © 2006 Schmidt Spiele GmbH, Ballinstraße 16, 12359 Berlin  
 Die Namen der Spieler sind aus der Liste der beliebtesten Vornamen in Deutschland 2000 - 2004 entnommen (Quelle: Gesellschaft für Deutsche Sprache)



Die Regeln beim Kartenlegen:  
 - Nur die oberste Karte eines eigen gelegt werden.  
 - Karten dürfen nur mit einer Hand  
 - Hand hält den Kartenstapel.  
 - Hat ein Spieler im Spielverlauf sein auf den Tisch geblättert, nimmt er die Hand, mischt kurz und spielt d

Anstoßrecht bekommt das Team, Torhüter, Patrick oder Tim (beide ha erscheint. Diese erste Torhüter-Kar mitte gelegt und bildet den Spielst Spiel und die Teams sind nicht mel hektisch, denn beide Teams versuch legen weiterer Karten ins gegnerisc

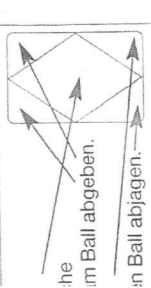
Es gibt in der Tischmitte immer n oberste Karte zeigt immer, welcher ( der Mitte der Karte) und zu welcher abgeben kann (in den Ecken der K bzw. welcher/ Gegenspieler ihm di kann (in den anderen Ecken der Kar

Jamais le football n'aura été si turbulent pour 2 - 8 footballeurs hab Contenu : 75 cartes pour l'équipe r

Les Rouges contre les Noirs : ça turbulent de football, car tous simultanément de poser les carte table, jusqu'à ce qu'un but soit m: à marquer 5 buts a gagné.

Avant le coup d'envoi : D'abord, o Quand on joue à 2, 4, 6 ou 8 chaq joueurs, à savoir 1, 2, 3 ou 4. Mats quand on joue à 3 ou à 5, différente. Selon le cas, on aura un j 3) ou 2 contre 3 (pour le jeu à 5). L'équipe rouge reçoit les cartes r cartes noires. Les équipes mélang distribuent à peu près égaleme (r joueur est seul dans son équipe, l're





he  
um Ball abgeben.  
in Ball abjagen.  
gelt sich, bei dem alle Akteure  
und dem Ball nachjagen.  
nd des Spiels immer laut die  
cht werden. Dann finden Sie  
ie Team ist außerdem schön  
o: „Dennis, Dennis“, „Mario/  
n“, „Axel, Axel, Axel“, „Axel“,  
;w.



t natürlich das  
ür insgesamt 8  
ne Torkarte auf  
Mannschaft ein  
mal eine kurze  
ut sichtbar zur  
zum Spielende

**Schneller geht nicht!**  
Der turbulente Fußballspaß für 2 - 8 schnelle Karten-Kicker  
**Inhalt**  
150 Spielkarten: 75 für das rote Team, 75 für das schwarze Team

**Die Roten gegen die Schwarzen: Bei diesem turbulenten Fußballspiel geht's hoch her, denn alle Spieler versuchen gleichzeitig, passende Karten in die Tischmitte zu legen, bis ein Tor fällt. Die Mannschaft, die zuerst 5 Tore schießt, gewinnt.**

**Vor dem Anpfiff** Zunächst werden die beiden Mannschaften eingeteilt:  
Bei 2, 4, 6 oder 8 Mitspielern stehen in jeder Mannschaft gleich viele Spieler, also entsprechend 1, 2, 3 oder 4.  
Bei 3, 5 oder 7 Mitspielern sind die beiden Mannschaften unterschiedlich groß. Dann treten 1 gegen 2 Spieler an (bei 3 Mitspielern) bzw. 2 gegen 3 Spieler (bei 5 Mitspielern) usw.  
Das rote Team bekommt die roten Karten, das schwarze die

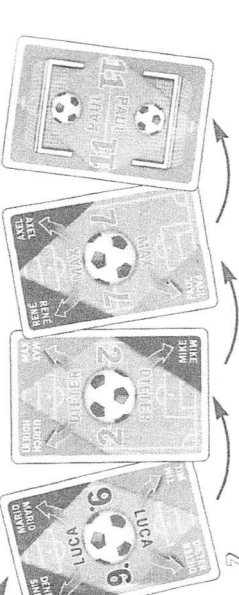
schwarzen. Jedes Team mischt seine Karten gut durch und verteilt sie ungefähr gleichmäßig an alle Team-Kollegen (spielt in einem Team nur 1 Spieler, bekommt er alle Team-Karten). Jeder Spieler nimmt die Karten als verdeckten Stapel auf die Hand. Und schon geht's los!  
**Anpfiff!** Auf ein Zeichen des ältesten Spielers fangen alle Spieler – gleichzeitig! – an, aus der Hand Karten offen vor sich auf den Tisch zu legen, und zwar drei Karten nebeneinander (Ausnahme bei 3, 5 oder 7 Mitspielern, siehe Kästen).

- 3, 5 oder 7 Kicker?**
- 3 Kicker:** Der einzelne Spieler blättert 4 offene Karten nebeneinander auf und die Spieler des 2-er-Teams je 2.
- 5 Kicker:** Die Spieler des 3-er-Teams blättern je 2 offene Karten nebeneinander auf, die Spieler des 2-er-Teams je 3.
- 7 Kicker:** Die Spieler des 4-er-Teams blättern je 2 offene Karten nebeneinander auf, die Spieler des 3-er-Teams je 3.

Sobald die drei Karten offen ausliegen, kann jeder Spieler von seinen Handkarten weitere Karten einzeln aufdecken und sie auf einen beliebigen seiner offenen Stapel ablegen.  
Oder er legt eine Karte von einem seiner offenen Stapel auf den Spielstapel in der Tischmitte, falls dies möglich ist. So übernimmt er den Ball und spielt selbst den Angriff weiter.

**Abpfiff!** Hat eine Mannschaft 5 Tore geschossen, wird abgepfiffen und sie verlässt als Sieger den Platz. Glückwunsch!  
**Ball im Seiten-Aus:** Es kann passieren, dass keine Karte mehr gespielt werden kann (weil alle gesuchten Karten bereits im Spielstapel stecken). Wenn beide Teams sich darüber einig sind, wird das Spiel kurz unterbrochen und alle gespielten Karten - bis auf die oberste - werden an die Teams verteilt. Jeder mischt wieder seine Stapel und dann wird weiter gespielt.

**Autor:** Reiner Stockhausen, Art. Nr.: 02001, Grafik: Packung & Anleitung: Christian Drechsel, Karten: Rayhle Designstudio © 2006 Schmidt Spiele GmbH, Ballinstraße 16, 12359 Berlin  
Die Namen der Spieler sind aus der Liste der beliebtesten Vornamen in Deutschland 2000 - 2004 entnommen (Quelle: Gesellschaft für Deutsche Sprache)



**Die Regeln beim Kartenlegen:**  
- Nur die oberste Karte eines eigenen Stapels darf in die Mitte gelegt werden.  
- Karten dürfen nur mit einer Hand gelegt werden, die andere Hand hält den Kartenstapel.  
- Hat ein Spieler im Spielverlauf seinen Kartenstapel vollständig auf den Tisch geblättert, nimmt er alle seine Karten wieder auf die Hand, mischt kurz und spielt dann weiter mit.

Anstoßrecht bekommt das Team, bei dem zuerst einer der Torhüter, Patrick oder Tim (beide haben eine „1“ auf der Karte), erscheint. Diese erste Torhüter-Karte wird sofort in die Tischmitte gelegt und bildet den Spielstapel. Damit ist der Ball im Spiel und die Teams sind nicht mehr zu halten! Sofort wird hektisch, denn beide Teams versuchen, den Ball durch das Ablegen weiterer Karten ins gegnerische Tor zu schießen.

Es gibt in der Tischmitte immer nur einen Kartenstapel. Die oberste Karte zeigt immer, welcher Spieler gerade am Ball ist (in der Mitte der Karte) und zu welchem/n Mannschaftskollegen er abgeben kann (in den Ecken der Karte, in der eigenen Farbe) bzw. welche/r Gegenspieler ihm den Ball abnehmen können/kann (in den anderen Ecken der Karte, in der Gegnerfarbe).

**Jamais le football n'aura été si rapide!** Un jeu de football turbulent pour 2 - 8 footballeurs habiles aux cartes  
**Contenu :** 75 cartes pour l'équipe rouge, 75 pour l'équipe noire

**Les Rouges contre les Noirs : ça y va bon train, dans ce jeu turbulent de football, car tous les joueurs s'efforcent simultanément de poser les cartes qu'il faut au milieu de la table, jusqu'à ce qu'un but soit marqué. La première équipe à marquer 5 buts a gagné.**  
**Avant le coup d'envoi :** D'abord, on forme les deux équipes : Quand on joue à 2, 4, 6 ou 8 chaque équipe compte autant de joueurs, à savoir 1, 2, 3 ou 4.  
Mais quand on joue à 3 ou à 5, les équipes sont de taille différente. Selon le cas, on aura un joueur contre 2 (pour le jeu à 3) ou 2 contre 3 (pour le jeu à 5).  
L'équipe rouge reçoit les cartes rouges et l'équipe noire les cartes noires. Les équipes mélangent bien leurs cartes et les distribuent à peu près également entre les coéquipiers (si un joueur est seul dans son équipe, il reçoit toutes les cartes de son