

Finale

Auteur: Oliver Abendroth
Uitgegeven door Kosmos, 1998
2 spelers

Kennismaking met het spel

Je doet er best aan om eerst deze introductie tot het spel te lezen. De uiteindelijke spelregels vind je verderop.

Finale is een voetbalspel met kaarten. Hierdoor heeft men een ruime keuze aan tactische mogelijkheden. Daar er bij een voetbalwedstrijd steeds twee ploegen tegenover elkaar staan is "Finale" voor twee spelers bedacht. Op het einde wint hij die meer doelpunten gescoord heeft dan zijn tegenstander.

Iedere speler neemt een ploeg onder zijn hoede en krijgt de 60 betreffende kaarten. De ene speler is SV Stollen (de kaarten met de rode rugzijde en de rode randen aan de voorkant), de andere speler FC Acker (blauwe rugzijde en blauwe randen aan de voorkant).

De kaartenset van elke speler bestaat uit 30 voetballers(kaarten) en 30 tactieekaarten. Langs beide zijden van het veld worden er 11 spelers opgesteld, vier reservespelers nemen plaats op de bank. Iedere speler kiest dus 15 voetballers voor zijn team.

De kaarten met voetballers

Aanvaller

Deze nette jongeman zie tek. pag. 2 -Sven Buitenspel - is een aanvaller. Dit kan men herkennen aan de figuur in schietpositie in de vier rode hoeken.

Naast aanvallers heeft men ook middenvelders (blauwe hoeken), verdedigers (gele hoeken) en doelmannen (lichtgrijze hoeken).

Speelsterkte

De ballen op de vier zijden van de kaart tonen de speelsterkte van de voetballer. 5 Ballen is het maximum, 1 bal is de laagste waarde.

De actuele speelsterkte

In het begin telt steeds de speelsterkte die bovenaan, boven het hoofd van de speler, ligt.

Draairichting.

De actuele speelsterkte geldt slechts gedurende één actie, nadien wordt de kaart in de richting van de pijl gedraaid (tegenwijzerzin). De voetballer heeft bij een volgende actie een nieuwe speelsterkte.

Symbolen

In de hoeken van de afbeelding van de voetballer vind je meerdere gekleurde symbolen . Bij "Sven Buitenspel" is dit een rood kruis (Sven kan gekwetst raken en moet dan vervangen worden) en een gele kaart. Deze laatste kan door de scheidsrechter getoond worden wanneer Sven een fout maakt. Bij een tweede gele kaart moet Sven van het veld. Bij andere voetballers vind je een rode kaart. Deze drie symbolen hebben maar invloed in bepaalde situaties.

Puntenwaarde

Naast de naam van elke voetballer staat rechts onderaan een getal, dit is zijn puntenwaarde. Dit is belangrijk daar in het begin van het spel elke speler 50 punten ter beschikking heeft om zijn team samen te stellen. Men mag dus de 50 punten niet overschrijden met zijn volledige team. De rode X naast de naam van sommige spelers is enkel een hulpmiddel bij het kennismakingspel.

De tactische kaarten.

Deze kaarten beslissen welke ploeg er aanvalt en welke er verdedigt. De kaarten beslissen tevens welke spelers van elk team in actie komen. Iedere speler moet in het begin 12 tactische

kaarten kiezen waarvan hij er 3 in de hand neemt. Voor het eerste spel raden we aan om de zes witte en de zes paarse kaarten te gebruiken. Naast deze beide kleuren heeft men nog telkens zes tactische kaarten in geel, blauw en rood. Deze kaarten brengen de voetballers van dezelfde kleur in het spel (geel =verdediger, blauw = middenvelder en rood = aanvaller)

Wedstrijdsterkte

Bekijk de witte kaart "Offener Schlagabtausch" (wedstrijd waarin de ene aanval snel op de andere volgt).

Het grote getal links boven duidt de wedstrijdsterkte aan. Hij die de kaart met de hoogste waarde omdraait is de aanvaller, de andere is dan de verdediger.

Spelopbouw

Hieronder vind je twee groene zone's met voetballerssymbolen. De bovenste zone gebruikt men bij de eerste actie nl. "de opbouw".

Spelafloop

De onderste zone is die voor de tweede actie: "de afwerking".

Elke zone bestaat nog eens uit een linker en een rechter helft. Deze zijn gescheiden door kleine witte pijltjes. Op de linkerzijde zijn die voetballers afgebeeld die door de aanvaller kunnen ingezet worden. Op de rechterzijde vind je de voetballers voor de verdediger.

Verdediger en aanvaller

Wordt de kaart "Offener Schlagabtausch" uitgespeeld dan mag de aanvaller bij zijn opbouw de volgende spelers inzetten: de doelman, een verdediger en een middenvelder, die hij zelf mag uitkiezen. De actuele sterkte wordt bekomen door alle ballen die bovenaan liggen op te tellen.

Daarbij komt nog het resultaat van de dobbelsteenworp.

De verdediger moet zich daar met zijn spelers en zijn dobbelsteenworp tegenover plaatsen.

Bekomt de aanvaller bij de opbouw van het spel een gelijke of een hogere totaalwaarde dan mag hij verder spelen met de actie "afwerking". Men moet dan wel eerst zijn ingezette voetballers(kaarten) naar links draaien. Iedere speler brengt dan zijn voetballers van de tweede zone in actie- zoals hierboven beschreven. Bekomt de aanvaller een hogere waarde (gelijke waarde telt niet) dan heeft hij een doelpunt gescoord.

Verliest de aanvaller reeds bij de opbouw (lagere waarde dan de verdediger) dan countert de verdediger.

Op deze manier wordt, volgens de uitgespeelde kaarten, aanval na aanval uitgevoerd en dit over zes ronden!

Voorbereiding van het spel.

De keuze van de voetballers.

Iedere speler kiest een team en neemt de 60 kaarten in de teamkleuren: blauw = FC Acker en rood = SV Stollen.

Iedere speler kiest uit zijn 30 kaarten met voetballers juist geteld 15 spelers. Deze 15 spelers mogen de gezamenlijke waarde van 50 punten (de som van de getallen rechts naast de naam) niet overschrijden.

Bij het kiezen van zijn voetballers heeft de speler de vrije keuze. Hij moet wel steeds een doelman kiezen, een tweede mag hij eventueel op de reservebank plaatsen. Voor alle andere voetballers hangt de keuze af van de tactiek van de speler (= trainer) hoeveel middenvelders, verdedigers en aanvallers hij zal opstellen.

De aanbevelingen voor het eerste spel:

Kies de 15 spelers waar een rode X voor de naam staat, stel hiermee je team samen bestaande uit 11 veldspelers en 4 reservespelers. Deze 15 kaarten hebben juist geteld de 50 punten die men mag gebruiken.

Voor het allereerste spel:

Plaats de volgende 4 spelers op de reservebank en start met de overige 11 spelers:
FC Acker :

Reserve : Hans Greifhin, Wladimir Ballnich, Tim Talent, Erwin Pfofen
SV Stollen :
Reserve : Bernd Schranke, Paul Walze, Ali balla, Simon Joker

Vanaf het ogenblik dat beide spelers hun volledige team hebben gekozen worden de voetballers gelijktijdig opgesteld.

Zo speelt in ons voorbeeld SV Stollen met 3 aanvallers, 4 middenvelders en 3 verdedigers. FC Acker daarentegen zoekt zijn geluk in een 4-4-2 opstelling (4 verdedigers, 4 middenvelders en 2 aanvallers)

De 4 reservespelers worden open naast het speelveld gelegd.

Verwijzingen naar het spel:

Voetbal is een aanvalsspel. Het is niet mogelijk om af te zien van een aanval, ook al is de actuele speelsterkte van je voetballers erbarmelijk slecht. Zorg er daarom voor dat de speelsterkte van je voetballers niet allemaal op hetzelfde ogenblik zwak zijn.

Kwetsuren, gele en rode kaarten kunnen elke ploeg uitdunnen. Je moet echter je spel op een reglementaire manier eindigen en dit om het even hoeveel voetballers je verliest. Wees dus spaarzaam met vrijwillige vervangingen.

Wanneer je eenmaal meerdere spelers van een rij verliest en je hebt geen reservespelers meer om in te zetten dan ben je verplicht om je voetballers te herschikken. Om te voorkomen dat een volledige rij zonder spelers komt te vallen (bv. geen aanvallers meer) moet je een speler van een aanliggende rij opschuiven (bv. een middenvelder).

Vb. zie pag.5

De keuze van de tactiekkarten.

Iedere speler kiest 11 tactiekkarten en schudt die. Deze stapel legt men gedekt voor zich neer. Onder deze stapel schuift men de witte kaart "Schlusskarte" (eindkaart). Nadien neemt de speler de 3 bovenste kaarten van de stapel in de hand. Met deze 3 kaarten begint hij het spel.

Belangrijk : zijn alle 11 tactiekkarten opgebruikt dan moet hij voor de rest van het spel met zijn 12de kaart, de "Schlusskarte" verder spelen (zie verder).

De aanbeveling voor het eerste spel:

Gebruik de zes witte en de zes paarse kaarten. Ze zijn behoorlijk evenwichtig gekozen en bieden een goede mogelijkheid om het spel te leren.

Voor latere wedstrijden bevelen we aan om de zes witte kaarten te behouden en om de zes paarse kaarten te ruilen met zes tactiekkarten van een andere kleur. De witte eindkaart moet steeds onderaan de stapel liggen.

Belangrijk : De tactiekkarten van een spelerskleur (geel, blauw, rood) brengt de begunstigde speler van deze kleur in het spel. Vandaar dat het belangrijk is om bijvoorbeeld met de gele tactiekkarten te spelen als men ook over een sterke verdediging beschikt.

Op het einde van deze spelregels vind je nog een aantal tips bij het kiezen van de tactiekkarten.

Het speelbord

Het speelbord wordt goed zichtbaar voor beiden neergelegd. Om de stand aan te duiden worden beide ballen (rood en blauw) op nul geplaatst. De scheidsrechter staat op het veld van de eerste ronde (15 minuten).

De inzet-schijfjes (met de uitroeptekens) en de gele kaarten moeten voor beide spelers goed bereikbaar zijn.

Zie tek. pag.6.

Opbouw van het spel

Een korte samenvatting van de opbouw van het spel vind je achteraan.

Men speelt gedurende zes ronden; zie het speelbord. Het spel eindigt na de zesde ronde. Wie de meeste doelpunten gescoord heeft wint de match.

De eerste ronde

Het aanduiden van de aanvaller en de verdediger.

- Bij het begin van de eerste periode kiest elke speler één tactiekaart uit zijn drie handkaarten en legt deze verdeckt voor zich neer. Men draait gelijktijdig deze kaart om.
- Wie de kaart met de hoogste wedstrijdsterkte uitspeelt wordt in deze eerste periode de aanvaller, de andere speler is dan de verdediger.
- Zijn beide kaarten even sterk zie "wedstrijdsterkte beide tactiekaarten zijn gelijk".
- Nadien nemen beide spelers een nieuwe tactiekaart van hun stapel, want beide spelers moeten steeds drie tactiekaarten in de hand hebben.
- De aanvaller mag zoveel keer aanvallen als het verschil tussen beide wedstrijdsterkten van de tactiekaarten.

Bv. :

SV Stollen speelt de kaart "Alleingang" met sterkte 2 uit.

FC Acker speelt de kaart "Offener Schlagabtausch" met sterkte 4 uit.

FC Acker mag dus tweemaal aanvallen ($4 - 2 = 2$)

FC Acker is de aanvaller en mag in deze ronde 2 aanvallen uitvoeren.

De eerste actie - spelopbouw.

- De aanvaller kiest nu die voetballers uit die hij volgens zijn tactiekaart in de spelopbouw mag inzetten. De bovenste zone, de voetballers in de **linker** helft.
- De verdediger kiest eveneens zijn voetballers uit volgens de tactiekaart van de "aanvaller" -volgens de spelopbouw- in de bovenste zone de voetballers in de **rechter** helft.

Zie fig.1 pag.7

info: Staat er in plaats van een voetballer een vraagteken afgebeeld, dan mag de speler een willekeurige voetballer inzetten, behalve de doelman.

- Beide spelers duiden hun gekozen voetballers aan door op elk van hen een schijfje met een uitroep te leggen.
- De aanvaller legt zijn schijfjes het eerst op zijn voetballers. Nadien volgt de verdediger, zo heeft hij een kans om op de tactiek van de aanvaller te reageren.
fig.2 pag.7 = Vb. van de hierboven getoonde tactiekaart.
- Iedere speler telt de speelsterkte van zijn gekozen voetballers op. Dit zijn het aantal ballen die bovenaan liggen.
- Vervolgens gooit men met de dobbelsteen en telt het getal bij de totale speelsterkte.
- Bekomt de aanvaller een hogere of gelijke waarde dan de verdediger spreekt men van een gelukte actie waardoor de aanvaller tot de volgende actie mag overgaan nl. de afwerking.
Is de uitkomst kleiner dan dat van de verdediger dan heeft de verdediger een countermogelijkheid zie verder onder "opbouw mislukt-counter"
- Nu gaat elke speler na of in de rechter bovenhoek van de afbeelding van zijn gekozen voetballers een van de gekleurde symbolen staat. Is dit het geval dan lees je onder het hoofdstuk "bijzondere acties" wat er zal gebeuren.

Vb.: Fig.3 pag.7

Het rode kruis duidt aan dat "Sven Buitenspel" in deze actie gekwetst kan raken. De speler moet eerst zijn gebeurtenis uitwerken vooraleer hij de kaart mag draaien.

- De symbolen van de betreffende voetballers worden na elkaar afgewerkt.
- Om de actie af te sluiten worden alle voetballers die men ingezet heeft (die met een uitroepteken-schijfje) 90 graden gedraaid in tegenwijzerzin. Deze voetballers hebben nu een nieuwe speelsterkte (de zijde met de ballen die naar de tegenstander wijst !)

Belangrijk: Zijn er in de bovenste zone van een tactiekaart geen voetballers dan vervalt de opbouw en gaat men dadelijk over naar de afwerking.

De tweede actie- de afwerking

- Beide spelers kiezen opnieuw hun voetballers uit, dit volgens de tactiekaart van de aanvaller. Nu gaat het echter om de afwerking, de onderste zone (aanvaller : de linker kant ; de verdediger : de rechter kant)
- Weer duidt de aanvaller als eerste zijn spelers aan door middel van een schijfje, ditmaal met de twee rode uitroeptekens. De verdediger volgt pas nadien met het aanduiden van zijn spelers.

Belangrijk : Normaal gezien mag een voetballer die reeds in de opbouw ingezet werd (die dus al een schijfje heeft) bij de afwerking niet meer gekozen worden. Staat er echter op de tactiekaart een pijl richting opbouw - afwerking afgebeeld dan moet men een van deze spelers opnieuw aanduiden.

- Zoals bij de opbouw telt men de sterkte van al zijn ingezette spelers op, dubbelt en telt het getal daarbij.
- Bekomt de aanvaller een **hoger** getal dan zijn tegenstander (de verdediger) dan lukt deze actie "afwerking" en scoort hij een doelpunt. Hierdoor schuift zijn bal op het speelbord een plaatsje vooruit.
- Opnieuw overloopt elke speler zijn voetballers om na te gaan of er in de rechter bovenhoek een gekleurd symbool afgebeeld staat. Is dit het geval lees dan onder "bijzondere actie" wat er gebeurt.
- De in de afwerking ingezette voetballers worden nu pas 90 graden gedraaid in de richting van de pijl.
- De schijfjes worden weggenomen en terug in de voorraad gelegd.

De tweede en verdere aanvallen.

- Heeft een aanvaller nog een aanval tegoed (volgens het verschil van de wedstrijdsterkten) dan speelt hij een nieuwe tactiekaart uit en legt deze op de reeds eerder uitgespeelde tactiekaart. (hij neemt een nieuwe kaart van de stapel in zijn hand)
- De verdediger mag bij elke nieuwe aanval een van zijn tactiekaarten in de hand ruilen door er een terug in de stapel te schuiven en een nieuwe van de verdeckte stapel te nemen.
- Men speelt opnieuw zoals hiervoor in "de opbouw" en "de afwerking" werd beschreven. Nu draait alles om de nieuwe tactiekaart van de aanvaller, want beide spelers mogen slechts die voetballers gebruiken die hierop afgebeeld staan.

Heeft de aanvaller al zijn aanvallen uitgevoerd dan eindigt deze eerste speelronde.

Tweede tot zesde speelronde.

Is een ronde beëindigd dan schuift men de scheidsrechter naar de volgende ronde. Deze nieuwe ronde begint opnieuw met het kiezen van de tactiekaart van beide spelers uit hun handkaarten en het verdekt voor zich neerleggen. Gelijktijdig worden beide kaarten gedraaid en de nieuwe aanvaller wordt bepaald. Zo gaat het verder zoals onder "de opbouw" werd beschreven. In totaal worden er zes ronden gespeeld. Het spel eindigt na de zesde ronde. Hij die de meeste doelpunten scoorde wint het spel. Bij een gelijkspel kan er een verlenging volgen en eventueel strafschoppen.

Aanval mislukt- counter

Deze speciale regel geeft de verdediger de mogelijkheid om in elke ronde één tegenaanval uit te voeren. Dit is enkel mogelijk wanneer de aanvaller bij de opbouw verliest.

- Bekomt de aanvaller bij de opbouw een **lagere** waarde dan de verdediger dan heeft deze laatste een counter mogelijkheid. Dit betekent dat de verdediger de aanval overneemt en daarvoor geldt de openliggende kaart van **de verdediger**.
- Beide spelers kiezen nu die voetballers die op de tactiekaart onder "de opbouw" staan afgebeeld. De counterspeler (nu als aanvaller) die voetballers die op de linker zijde staan , de verdediger (ex- aanvaller) die voetballers die op de rechter zijde staan.
- De ingezette spelers worden gemerkt, de speelsterkte wordt bepaald ook hiervoor dubbelt elke speler.
- De speler die countert krijgt een counterbonus, die hij bekommt door het verschil van de wedstrijdsterkten (voortvloeiend uit de openliggende tactiekaarten). Bij een verschil van bijvoorbeeld 5 tegen 2 heeft men 3; de speler die countert telt bij zijn gezamenlijke speelsterkte tevens 3 bij.
- Zoals bij een normale aanval moeten ook de eventuele bijzondere acties uitgevoerd worden, de kaarten gedraaid worden en bij een succes van de speler die countert gaat men verder met de afwerking - hier krijgt hij echter geen bonus meer. Is de afwerking bij deze counter succesvol dan scoort hij een doelpunt en eindigt deze counter.
- Mislukt een counter reeds bij de opbouw dan eindigt de counter onmiddellijk. Heeft de oorspronkelijke aanvaller nog verdere aanvallen in petto dan zet hij het spel verder met zijn volgende aanval.
- Nieuwe countermogelijkheden heeft de verdediger in deze ronde niet.

Wedstrijdsterkte van beide tactiekaarten zijn gelijk.

- Draaien beide spelers een tactiekaart met een gelijke wedstrijdsterkte om dan beslist de dobbelsteen.
- Beide spelers dobbelen. Hij met het hoogste getal heeft recht op één aanval niet meer. Mislukt de aanvaller bij de opbouw dan heeft de verdediger een countermogelijkheid maar zonder counterbonus.
- Is het resultaat van het dobbelen gelijk dan gooit men zolang totdat een van de spelers hoger gooit.

Bijzondere acties.

Staat er, voor het draaien van de uitgekozen voetballers, een gekleurd symbool in de rechter bovenhoek dan moet men voor elk van deze voetballers nagaan of deze gebeurtenis doorgaat en dit door te dobbelen. Zie ook de afbeeldingen op het speelbord. Pas na het dobbelen worden de voetbalkaarten 90 graden gedraaid.

Blessure

Dobbelt de speler een "2", dan is de speler geblesseerd en moet hij vervangen worden . De speler legt de geblesseerde voetballer terug in de doos en vervangt hem door één van de

reservespelers. Als basisregel geldt dat de invaller slechts op zijn basisplaats mag ingezet worden. De aanvaller slechts in de aanval (de eerste rij) enz. Het wisselen kan dus ook het speelsysteem van een ploeg veranderen (bv. een aanvaller eruit en een verdediger erin). Uitzonderingen zijn mogelijk: heeft een team alle spelers van een bepaalde rij verloren (bv. alle aanvallers) dan mogen andere voetballers in de aanvalslinie plaatsnemen.

Gele kaart

Gooit een speler een "0" of een "1" dan wordt deze voetballer door de scheidsrechter geboekt. Op deze voetballer legt men een schijfje met de gele kaart. Krijgt deze voetballer in het verdere verloop van het spel nog een gele kaart dan wordt hij door de scheidsrechter van het veld gestuurd. Zie tevens rode kaart.

Rode kaart

Dobbelt de speler een "3" dan krijgt deze voetballer een rode kaart onder de neus geduwd en moet hij het veld verlaten. De speler moet deze voetballer terug in de doos leggen. Hierdoor moet de speler verder spelen met een voetballer minder.

Belangrijk: Vereist een tactiekaart (vb. Alleingang) het inzetten van een speler die ondertussen al is uitgesloten dan moet een voetballer met een gelijke kleur inspringen. Is dit ook niet mogelijk dan moet een andere voetballer ingezet worden.

Wisselen

Tijdens het spel kan elke speler viermaal vrijwillig een speler wisselen: 3 veldspelers en één doelman. Een speler mag bij het begin van een nieuwe ronde wisselen en dit vooraleer de nieuwe tactiekaarten gedraaid worden.

De voetballer die gewisseld wordt komt in de doos terecht en wordt vervangen door één van de reservespelers. Deze reservespeler moet niet van hetzelfde type zijn als de gewisselde voetballer. Dit geeft mogelijkheden tot tactische wissels.

Belangrijk: de reservedoelman mag niet als veldspeler ingezet worden. Is de reservebank leeg dan kan men niet meer wisselen.

De eindkaart

Heeft een speler al zijn 11 tactiekaarten opgebruikt - de negende, tiende en elfde tactiekaart in zijn hand genomen - dan komt hij bij zijn eindkaart.

De eindkaart blijft altijd open liggen, ze wordt niet in de hand genomen.

Heeft een speler zijn laatste tactiekaart in zijn hand uitgespeeld dan moet hij voor de rest van het spel met zijn eindkaart verder spelen.

Dit betekent dat hij in de overblijvende ronden respectievelijk aanvallen slechts een sterkte van 1 heeft en hij in geval van een aanval of een counter slechts uit die spelers kan kiezen die op de eindkaart staan afgebeeld.

Einde van het spel.

Wie op het einde van de zesde ronde het meeste doelpunten gescoord heeft wint de wedstrijd. Bij een gelijke stand is de wedstrijd onbeslist en gaan de spelers over tot verlengingen.

Verlengingen.

Gaan beide spelers akkoord met een verlenging dan wordt er nog twee ronden verder gespeeld (105 en 120 minuten).

Iedere speler neemt al zijn witte tactiekaarten, om het even als ze al dan niet eerder werden

ingezet. De eindkaart komt weer onderaan te liggen onder de geschudde stapel. Iedere speler neemt de drie bovenste tactiekkarten. Men speelt volgens de normale spelregels. Is er na het spelen van de verlengingen nog geen winnaar dan gaat men over tot het trappen van penalties.

Strafschoppen

Vanaf nu gelden de gebeurtenissen op de voetbalkaarten niet meer mee (bv. gekwetst zijn). Iedere speler neemt al zijn voetballers en kiest daaruit 5 spelers (geen doelman). Deze vijf voetballers gebruikt men in een eigen gewenste volgorde. (start speelsterkte - hoofd- steeds bovenaan)

Afwisselend zijn beide spelers aan beurt. De dobbelsteen bepaalt wie begint.

Iedere speler legt zijn doelman voor zich neer (hoofd naar boven). De startspeler neemt de bovenste voetballer die tegen de doelman van de tegenstander aantreedt. Beide spelers dobbelen en tellen dit getal bij de speelsterkte van hun voetballers : de schutter + de dobbelsteen tegen de doelman + de dobbelsteen. De schutter maakt een doelpunt als zijn waarde hoger is dan dat van de doelman.

Nadien wordt de doelman 90 graden gedraaid en krijgt hij een nieuwe speelsterkte. Nu is de tegenstander met zijn elfmetertrap aan beurt.

Vervolgens is het weer de andere speler met zijn volgende schutter die aan beurt is. Het penalty trappen eindigt van zodra alle schutters aan beurt zijn geweest of wanneer een speler een onoverbrugbare voorsprong heeft.

Is het na de eerste serie elfmetertrappen nog steeds onbeslist dan zijn de volgende vijf voetballers aan beurt (niet dezelfde).

Varianten

Vrije keuze bij het kiezen van de tactiekkarten.

Wanneer je de vrije keuze wilt tussen alle tactiekkarten, dus ook wil afzien van de witte kaarten, moet je het volgende doen:

Je moet 12 tactiekkarten kiezen!

Je moet 2 kaarten met de sterkte "5" , twee kaarten met de sterkte "4" , twee met de sterkte "3" , vier met de sterkte "2" , één kaart met de sterkte "1" en steeds de witte eindkaart uitkiezen.

De volgorde van deze kaarten legt iedere speler zelf vast. Ook de drie handkaarten mag elke speler zelf kiezen.

De bekercups.

De bekercups zijn een kleine bonus voor het geval dat je samen met vrienden - een Belgische of Europese bekerwedstrijd wilt spelen. De betreffende winnaar krijgt de desbetreffende beker. Zo'n winnaar kan dan als titelverdediger aantreden met een bonus of malus. Deze wedstrijden worden steeds met een heen- en een terugwedstrijd gespeeld. Verlengingen en elfmetertrappen volgen enkel na de terugwedstrijd wanneer er geen beslissing is gevallen.

Samenvatting van het spel

De voorbereiding:

ploeg samenstellen - 15 voetballers, max. 50 punten.

ploeg opstellen : 11 veldspelers, 4 reservespelers.

12 tactiekkarten kiezen.

Het spel.

voor iedere ronde:

aanvaller en aantal aanvallen bepalen door het uitspelen van een tactiekaart.

eerste aanval

- opbouw
 - voetballers volgens de tactiekaart van de aanvaller (bovenste zone) kiezen en markeren
 - speelsterkte en dobbelsteenworp optellen
 - symbolen uitvoeren en de ingezette voetballers draaien.
- afwerking
 - voetballers volgens de tactiekaart van de aanvaller (onderste zone) kiezen en markeren
 - speelsterkte en dobbelsteenworp optellen
 - symbolen uitvoeren en ingezette voetballers draaien. Bij doelpunt markeerder verschuiven.
- counter:
 - mislukt de aanvaller bij de opbouw, dan heeft de verdediger eenmaal per ronde een countermogelijkheid- die volgens zijn eigen tactiekaart wordt uitgevoerd.

tweede en de volgende aanvallen.

Heeft de aanvaller meerdere aanvallen dan voert hij de ene aanval na de andere uit. Enkel de aanvaller speelt een nieuwe tactiekaart, uit zijn hand, uit en voert alles uit zoals bij de opbouw werd beschreven.

volgende ronde

Samen worden er zes ronden gespeeld. Het spel eindigt na de zesde ronde. Wie de meeste doelpunten gescoord heeft, wint het spel. Bij een gelijke stand volgen er verlengingen en eventueel strafschoppen .

Materiaal:

1 speelbord, 12 schijfjes "gele kaarten", 22 inzet-schijfjes, 1 scheidsrechter, 2 (markeer) ballen, 4 bekertjes, 2 dobbelstenen, 30 tactiekaarten SV Stollen, 30 tactiekaarten FC Acker, 30 voetballers SV Stollen en 30 voetballers FC Acker.