

KICK'N'RUSH - DIE SPIELANLEITUNG

Das taktische Kartenspiel um Tore, Fouls und rosarote Karten!



Spielziel: Bei KICK'N'RUSH geht es darum, wer hätte es gedacht, den Ball möglichst oft in das gegnerische Tor zu befördern. Dabei stehen jeder Mannschaft eine Vielzahl grandioser Fußballtricks sowie eine nicht unerhebliche Anzahl grober Foulmanöver zur Verfügung! Solange der Schiedsrichter nicht hinguckt, ist alles erlaubt!

Spielmaterial:

8 Torwart-Karten, sie werden aufgedeckt um zu überprüfen, ob der Torwart den Schuss aufs Tor halten konnte oder nicht. Ausserdem werden sie bei Schiedsrichterentscheidungen zu Rate gezogen, weswegen einige von ihnen ein Trillerpfeifensymbol aufgedruckt haben.

26 Taktik-Karten, je nachdem wie herum man diese Karten ausspielt, können sie einen Angriff weiter stärken oder einen angreifenden Spieler behindern. Manche von ihnen haben eine Aktion aufgedruckt, die den Spielverlauf ganz schön durcheinander bringen können!

1 Power-Karte, sie zeigt an, wie gefährlich ein laufender Angriff ist und wie gut der Torwart sein muss um einen evtl. Schuss aufs Tor parieren zu können!

1 Deckblatt

1 Münze (nicht enthalten), sie wird als Marker auf der Powerkarte sowie bei Entscheidungen benötigt.

1 Spielregeln

Spielvorbereitungen

Die beiden Trainer sitzen sich gegenüber, nehmen einen Schluck isotonischen Durstlöcher und blicken sich grimmig in die Augen. Danach werden die Spielkarten nach Torwart- und Taktik-Karten getrennt gut gemischt und in zwei Stapeln (Torwartstapel und Taktikstapel) zwischen die Trainer gelegt. Anschliessend wird eine Münze geworfen und Kopf bzw. Zahl angesagt. Der Gewinner darf nun die Anspielmannschaft, sowie (völlig irrelevant für dieses Spiel, aber was solls...) seine Tischseite bestimmen. Der anspielende Trainer erhält die Power-Karte, welche er offen vor sich ablegt. Nun kann der Match beginnen!

Das Anspiel und erster Angriff

Mit dem Trainer der Anspielmannschaft beginnend, nehmen beide Kontrahenten abwechselnd je eine Karte des verdeckten Taktik-Kartenstapels auf, bis jeder 5 Karten auf seiner Hand hält. Anschliessend wird die Münze auf das +10 Feld der Power-Karte gelegt. Der anspielende Trainer muss nun den Wert seiner Power (die auf der Power-Karte durch die Münze angezeigt wird) anheben um damit den Aufbau eines Spielzuges zu simulieren. Dies tut er, indem er eine Taktik-Karte, mit dem +Wert nach oben, ausspielt und die Münze auf der Power-Karte um den entsprechenden Wert vorwärtsschiebt. Grundsätzlich kann man jede Taktik-Karte zum Angriff verwenden. Es gilt jedoch:

- 1.) Taktik-Karten mit grünem Rand dürfen jederzeit ausgespielt werden.
- 2.) Taktik-Karten mit einem blauen Rand dürfen nur als erste Karte eines Angriffs ausgelegt werden!
- 3.) Taktik-Karten mit einem roten Rand dürfen nur als letzte Karte eines Angriffs ausgelegt werden! Danach folgt IMMER der Schuss aufs gegnerische Tor!
- 4.) Jede Taktik-Karte darf, egal was ihr Wert oder Text sagt, zum Angriff mit dem Wert +10 ausgespielt werden. Sonstige Werte oder Texte verlieren dann jedoch ihre Bedeutung!

Beispiel: Ronaldo hat das Anspiel gewonnen. Er legt die Power-Karte mit der Münze auf der +10 Markierung offen vor sich aus und startet mit einem Angriff. Dazu legt er die Taktikkarte „Ballzauber“ (+20) aus und schiebt danach die Münze auf die +30 Markierung der Power-Karte.

Die Verteidigung

Nachdem der angreifende Trainer eine Taktik-Karte ausgespielt hat, muss der Gegner den Powerwert des Angriffs abschwächen. Dazu legt er eine seiner Taktik-Karten, mit dem Minus-Wert nach oben, ab und darf danach die Münze um den negativen Kartenwert nach unten bewegen. Grundsätzlich kann man jede Taktik-Karte zur Verteidigung verwenden. Es gilt jedoch:

- 1.) Auf Taktik-Karten mit einem roten Rand, die der Angreifer ausgespielt hat, darf man **keine** Taktik-Karte zur Verteidigung legen, ausser es ist ausdrücklich auf der Karte erwähnt!
- 2.) Jede Taktik-Karte darf, egal was ihr Wert oder Text sagt, zur Verteidigung mit dem Wert -10 ausgespielt werden. Sonstige Werte oder Texte auf der jeweiligen Karte verlieren dann jedoch ihre Bedeutung!

Beispiel: Furrer findet einen Angriffswert von +30 bei Ronaldo viel zu hoch und spielt eine Taktik-Karte „Grätsche“ (-10) darauf. Durch dieses Manöver darf er die Münze auf der Power-Karte auf die +20 Markierung zurückversetzen, was Ronaldo mit einem lauten „Autsch!“ kommentiert. Nun ist Ronaldo wieder dran eine Karte auszuspielen.

Fouls

Gewisse Taktik-Karten zeigen hinter dem Verteidigungswert eine rosarote Karte. Dies sind Fouls, eine äusserst wirkungsvolle aber auch heikle Art einen heranstürmenden Gegner zu stoppen! Spielt der verteidigende Trainer eine Foulkarte, quittiert dies der gegnerische Trainer mit einem lauten „Buuuuuh!“ und deckt sofort die oberste Torwart-Karte auf. Zeigt diese das Trillerpfeifensymbol, kommt es zu einem Strafstoss auch Penalty genannt. Ausserdem wird ein Spieler vom Platz gestellt, was negative Konsequenzen auf das Nachziehen der Taktik-Karten hat (sh. dazu „keine Taktik-Karten mehr?“)! Ansonsten war der Schiedsrichter gerade dabei seine Schuhe zu binden und hat nichts gesehen. In diesem Falle kommt der negative Wert auf der ausgespielten Taktik-Karte voll zum Tragen. Die Torwart-Karte wird wieder unter den Stapel geschoben. Achtung: Taktisch schlau kann es sein, eine Foulkarte als gewöhnliche -10 Verteidigung zu spielen (sh. auch „Die Verteidigung“) um oben beschriebenen Risiken aus dem Weg zu gehen!

Der Strafstoss

Sollte ein Trainer durch ein Foul eine rosarote Karte bekommen, muss er einen Strafstoss hinnehmen, welcher folgendermassen abläuft. Der laufende Spielzug wird sofort unterbrochen. Die Münze wird auf den Elfmeterpunkt gesetzt, welcher sich auf der +60 Markierung der Power-Karte befindet. Nun darf der angreifende Trainer eine beliebige Taktik-Karte ausspielen (ja, eine beliebige! Also auch solche mit blauem Rand oder Text) um den Powerwert zu erhöhen. Der Verteidiger darf **keine** Taktik-Karte ausspielen, sondern muss sofort seinen Torwart prüfen (sh. auch „Der Schuss aufs Tor“!)

Besondere Vorkommnisse und Aktionen

Bestimmte Taktik-Karten tragen auf der Verteidigungs- oder Angriffsseite, manchmal auch auf beiden, Textfelder. Diese werden als Aktionen gespielt, deren Auswirkungen, wenn nicht anders auf der Karte erwähnt, sofort eintreffen. Der Text in Klammer zeigt an, wann diese Karte gespielt werden kann, wobei

„jederzeit“ wirklich auch „jederzeit“ meint. D.h. diese Aktion auch gespielt werden kann, wenn eigentlich der gegnerische Trainer an der Reihe wäre eine Karte auszuspielen oder bevor man eine andere Taktik-Karte ausspielen möchte!

Beispiel: Ronaldo befindet sich mit +20 im Angriff und spielt die Taktik-Karte „Sonntags-Schuss“, welche seinen Powerwert auf +70 hebt. Bevor jedoch Furrer mit einer Taktik-Karte darauf reagieren kann, spielt Ronaldo noch die Aktion „Verletzt“ aus! Furrers nächste Taktik-Karte hat somit einen Wert von 0!

Den Ball abjagen

Sollte durch eine Taktik-Karte des verteidigenden Trainers der Powerwert des Angreifers auf oder gar unter Null gebracht werden, konnte er den Ball erfolgreich abjagen! Er darf nun die Powerkarte zu sich legen. Sollte der Kartenwert der letzten Verteidigungsaktion den Powerwert in den negativen Bereich gebracht werden, darf sich nun der neue Angreifer diesen Wert sofort auf der Powerkarte gutschreiben! Anschliessend geht das Spiel mit vertauschten Rollen weiter.

Beispiel: Ronaldo ist der angreifende Trainer und konnte seinen Powerwert durch eine ausgespielte Taktik-Karte „Dribbelpass“ auf +30 ausbauen. Böse kichernd wirft Furrer die Taktikkarte „Fehlpass“ ins Spiel, welches den Powerwert Ronaldos um satte -50 reduziert! Er hat Ronaldo den Ball abgejagt und dreht nun die Powerkarte zu sich. Da er gerade den Powerwert auf -20 gebracht hat, startet Furrer seinen folgenden Angriff nicht wie üblich bei +10, sondern darf die Münze auf +20 schieben! Bittere Pille für Ronaldo!

Keine Taktik-Karten mehr?

Sollte der angreifende Trainer seine letzte Taktik-Karte ausgespielt haben, muss er sofort auf das Tor schiessen (sh. dazu „Der Schuss aufs Tor“).

Hat der verteidigende Trainer keine Taktik-Karten mehr, darf sein Gegner noch so viele Taktik-Karten ausspielen wie er möchte um auf das Tor zu schiessen.

Anschliessend ziehen beide Trainer abwechselnd je 1 Karte vom Taktik-Stapel nach, bis sie wieder 5 Karten auf der Hand haben. Achtung: Sollte ein Trainer im Laufe des Spiels die rosarote Karte erhalten haben, darf er nur noch auf 4 Karten aufziehen! Bei 2 rosaroten Karten nur noch auf 3 und so weiter.

Der Schuss aufs Tor

Nach jeder ausgespielten Taktik-Karte des angreifenden Trainers kann sich dieser entscheiden, aufs Tor zu schiessen (ausser nach einer Taktik-Karte mit rotem Rand, welche immer einen Schuss aufs Tor darstellt!). Er ist ebenfalls gezwungen auf das Tor zu schiessen, wenn er gerade seine letzte Handkarte ausgespielt hat. Dies bringt er durch Aufspringen und den lauten Ausruf: „Schuss aufs Tor!“ zum Ausdruck. Sein Gegner darf nun, sofern dieser Schuss nicht durch eine Taktikkarte mit rotem Rand erfolgte, noch eine eigene Taktikkarte zur Verteidigung ausspielen. Sollte sich danach die Münze auf der Powerkarte immer noch im positiven Bereich befinden, ist der Schuss aufs Tor erfolgreich und der Torwart wird geprüft. Dazu deckt der verteidigende Trainer die oberste Torwartkarte auf und subtrahiert den aufgedruckten Wert vom aktuellen Powerwert des Angreifers. Achtung: Sollte mit einem höheren Powerwert als + 100 auf das Tor geschossen werden, geht der Ball automatisch über das Tor hinweg und gilt als „gehalten“!

Tor!!!

Liegt der Powerwert nach dieser Subtraktion noch immer im positiven Bereich, segelt der Ball furios ins Tor, was der angreifende Trainer nun durch Brüllen und Fäusteschütteln allen Anwesenden kundtun darf. Anschliessend werden die Torwartkarten wieder gründlich gemischt. Ausserdem zieht jeder Trainer, mit dem Trainer beginnend, der im Rückstand ist, wieder je eine Karte vom Taktikkartenstapel nach, wie unter „Keine Taktikkarten mehr?“ beschrieben. Sollten beide Trainer gleichauf sein, zieht der Trainer zuerst, der das letzte Tor kassiert hat. Dieser darf die Powerkarte nun zu sich drehen, die Münze auf die +10 Markierung legen und nun seinerseits mit seinen Taktikkarten angreifen.

Gehalten!!!

Liegt der Powerwert nach dieser Subtraktion jedoch bei Null oder im negativen Bereich, hält der Torwart den Ball, was der verteidigende Trainer mit einem Schluck von seinem isotonischen Getränk und dem Wegwischen des Angstschweisses quittieren darf. Die aufgedeckte Torwartkarte wird unter den dazugehörigen Kartenstapel gelegt. Der verteidigende Trainer wird nun zum Angreifer und dreht die Powerkarte zu sich. Hat der Torwart durch seine Parade den Powerwert in den negativen Bereich gebracht, darf er sich diesen Wert für seinen folgenden Angriff gut-

schreiben! Ansonsten legt er die Münze auf den + 10 Bereich der Powerkarte. Anschliessend ziehen beide Trainer Karten nach wie unter „Keine Taktik-Karten mehr?“ beschrieben.

Beispiel: Furrer ist mit +20 der angreifende Trainer. Nachdem er die Taktikkarte „Drop Kick“ (+30) ausgespielt hat, feuert er mit einem Powerwert von +50 aufs Tor! Da die Karte „Drop Kick“ einen roten Rand hat, darf Ronaldo keine Taktikkarte zur Verteidigung ausspielen und geht daher sofort dazu über, seinen Torwart zu prüfen. Zitternd deckt er die oberste Torwartkarte auf. „Glanzparade!“ Mit deren Wert von -80 bringt er den Powerwert Furrers auf satte -30! Die gezogene Karte wird unter den Torwartkartenstapel gelegt und Ronaldo dreht die Powerkarte zu sich. Sein Startwert für seinen folgenden Angriff beträgt nun +30, was er mit der Münze markiert.

Die 1. Halbzeit

Sobald der Taktik-Stapel aufgebraucht ist und einer der Trainer in die Situation kommt in welcher er Karten nachziehen müsste, wird die 1. Halbzeit abgepfiffen. Das Spiel wird unterbrochen, die Torwart-Karten sowie ausgespielten Taktik-Karten werden getrennt gemischt. Der Trainer, der das Anspiel hatte, wird nun den Anstoss annehmen. Zuvor ziehen aber beide Trainer wieder Karten nach, wie unter „Keine Taktik-Karten mehr?“ beschrieben.

Die 2. Halbzeit und Verlängerung

Ist der Taktik-Stapel zum 2. Mal aufgebraucht und einer der Trainer müsste Karten nachziehen, wird das Spiel abgepfiffen. Die Mannschaft mit den meisten Toren gewinnt. Deren Trainer darf aufspringend und singend um den Tisch tanzen. Bei Gleichstand folgt eine Verlängerung, indem der Taktik-Stapel nochmals gemischt wird und eine 3. Halbzeit folgt....