

Goblin Soccer

Wenn Goblins ausnahmsweise nicht getreten werden, sondern selber treten ...

- Die Grundregeln für den Einstieg -

Inhaltsverzeichnis

1 Vor dem Spiel.....	2
2 Das Spiel.....	2
2.1 Anstoß.....	2
2.2 Rundenablauf.....	2
2.3 Bewegung.....	3
2.4 Aktionen.....	3
2.4.1 Tackling.....	3
2.4.2 Pass.....	4
2.4.3 Torschuss.....	4
2.4.4 Parade.....	5
2.5 Ausdauer und Regeneration.....	5
2.6 Ball im Aus.....	6
2.7 Ball verspringt.....	6
2.8 Tore erzielen.....	6
2.9 Strafstoß.....	6
3 Göttliche Intervention des Großen Götzen.....	7
4 Antiblockierregel	7
5 Epilog.....	7
6 Würfeltabellen.....	8

Das Kleingedruckte:

Kurzversion 1.1 (Veröffentlicht für Einstiegsspiele und positive Rückmeldungen! Nur für den nichtkommerziellen Gebrauch.)

Dank für kritische Testspielerei (in alphabetischer Reihenfolge) geht an: Arnold Alisch, Ralf Bleckmann, Johannes Liske, Karl-Heinz Beulke Moreno, Manfred Palte, Sascha Philipp, Detlef Rösler, Benjamin Schröder, Andreas Schulz, Marco Streibelt, Marek Vosswinkel und Thorsten Wahl.

1 Vor dem Spiel

Bevor es zu Missverständnissen kommt: Das Ziel des Spiels ist es, möglichst viele eigene Tore zu erzielen, und zwar mehr als das gegnerische Team.

Die „Spieler“, von denen hier immer wieder die Rede ist, sind Goblins, die mehr gegeneinander als miteinander Fußball spielen, also die Spielfiguren. Wenn die Spielregel sich an die „menschlichen Spieler“, also Dich und Deinen Spielpartner richtet, wird von „Trainern“ gesprochen.

Wenn beide Teams gleich viele Tore erzielen, endet das Spiel unentschieden. (Soll es kein Unentschieden geben, muss vor dem Spiel vereinbart werden, welche Mechanismen die Entscheidung herbeiführen sollen. Eine Verlängerung um eine bestimmte Rundenzahl oder bis zum nächsten Tor, ein Elfmeterschießen oder auch ein einfacher Münzwurf sind dafür denkbar.)

Als Spielmaterial wird folgendes Material benötigt:

- 10 Spielfiguren (für jeden Spieler im Team eine, 25-28 mm Maßstab auf gleichen Basen)
- zwei sechsseitige Würfel zum Würfeln
- 10 kleine sechsseitige Würfel zum Anzeigen der Ausdauerpunkte
- ein Abweichwürfel (einen Würfel mit Pfeilen, um eine zufällige Richtung zu bestimmen)
- ein Zentimetermaß
- zwei Mannschaftsbogen mit den Werten der Spieler
- ein Ballmarker
- ein Spielfeld

Das Spielfeld hat eine Breite von 30 cm und eine Länge von 40 cm. Jeweils mittig der Stirnseiten befindet sich ein 20 cm breiter Strafraum, der 10 cm tief in das Spielfeld hineinreicht und ein 10 cm breites Tor. Mittig im Strafraum befindet sich 8 cm vom Mittelpunkt des Tores entfernt eine Strafstoßmarkierung.

Die einfachste Variante des Spielfelds ist ein Blatt Papier im DIN A3 Format, wobei dann Breite und Länge ein wenig von den obigen Werten abweichen. Die schönste Variante ist ein eigenes Stadion, mit Fans, Fungusgetränken, einer Zähltafel und vielem mehr.

2 Das Spiel

Ein Spiel besteht aus sechs Runden. In jeder Runde ziehen die Trainer abwechselnd jeweils einen Spieler, wobei jeder Spieler pro Runde genau einmal am Zug ist. Nachdem alle Spieler gezogen wurden beginnt die nächste Runde.

2.1 Anstoß

Vor dem Spiel würfeln beide Trainer einen sechsseitigen Würfel, bis einer ein höheres Ergebnis hat. Dieser Trainer hat den Anstoß. Zu Spielbeginn stellen die Trainer ihre fünf Spieler im eigenen Strafraum auf, mit der gesamten Basis innerhalb der Strafraumlinie. Der Trainer, der Anstoß hat, gibt einem seiner Spieler den Ball. Dazu wird der Ballmarker auf oder an die Basis des Spielers gelegt.

2.2 Rundenablauf

Die Trainer ziehen abwechselnd jeweils einen beliebigen eigenen Spieler. Der Trainer, der den Ball mit einem seiner Spieler unter Kontrolle hat, beginnt die Runde. Hat kein Spieler am Anfang der Runde den Ball unter Kontrolle, würfeln die beiden Trainer einen sechsseitigen Würfel, bis einer ein höheres Ergebnis erzielt, dieser Trainer beginnt.

Pro Runde wird jeder Spieler genau einmal gezogen. Nachdem jeder Spieler gezogen wurde, beginnt die nächste Runde. Ein Spieler kann, in beliebiger Reihenfolge, eine Aktion ausführen und sich bewegen. Die Aktion darf jedoch nicht zwischen den Teilbewegungen ausgeführt werden. Die Spieler können auf die Bewegung und/oder Aktion verzichten.

Der Trainer muss den Spieler, den er ziehen möchte benennen und jede Bewegung bzw. Aktion ansagen bevor er sie ausführt. Wenn der aktive Spieler in Ballbesitz ist, hat der gegnerische Trainer bei jeder dieser Ansagen die Möglichkeit, den Zug zu unterbrechen und den Zug eines seiner Spieler vorzuziehen.

Wird ein Zug unterbrochen, kann der Trainer einen seiner noch nicht gezogenen Spieler bewegen oder eine Tackling-Aktion durchführen lassen.

Nach der Unterbrechung beendet der erste Trainer seinen angefangenen Zug, ohne dass sein Gegner ein zweites Mal eingreifen könnte. Die Ansage, bei der er unterbrochen wurde, kann er nun noch ändern und sich auch noch bewegen, falls er vor der Unterbrechung eigentlich eine Aktion angesagt hatte, und umgekehrt!

Der nun folgende Zug seines Gegners entfällt, da dieser vorgezogen wurde und das Spiel geht mit dem nächsten Spieler weiter.

Ein Beispiel: Trainer A ist am Zug, er sagt an, dass Spieler 1 als Aktion einen Torschuss versuchen möchte. Trainer B unterbricht den Zug und möchte vorher mit Spieler 2 versuchen Spieler 1 zu tackeln, da er direkt in Basiskontakt steht. Das Tackling gelingt insofern, als das der Ball verspringt und nun frei auf dem Feld liegt. Trainer A ist nun wieder am Zug und muss Spieler 1 weiter ziehen, der nicht mehr in Ballbesitz ist. Er zieht nun zum Ball und versucht von dieser Stelle einen erneuten Torschuss. Trainer B kann dies nicht mehr unterbrechen, da er den Zug schon einmal unterbrochen hatte. Nach dem Schuss ist der Zug von Spieler 1 beendet, denn er hat sich bewegt und dann eine Aktion ausgeführt. Nun ist Trainer B an der Reihe, doch da er Spieler 2 vorgezogen hat muss er aussetzen und Trainer A ist wieder am Zug. Diesen Zug könnte Trainer B nun wieder unterbrechen ...

Damit die Trainer den Überblick behalten, welche Spieler schon gezogen wurden, können sie die Würfel, mit denen die Ausdauer angezeigt wird, auf ihrem Mannschaftsbogen verschieben. Dazu sind dort die beiden Rechtecke am rechten Rand vorgesehen. Am Anfang des Zuges werden die Würfel auf die linken Felder gelegt und dann im Laufe der Runde nach rechts geschoben.

2.3 Bewegung

Jeder Goblin kann drei mal fünf Zentimeter weit laufen, jede einzelne dieser Bewegungen wird als Teilbewegung bezeichnet. Die Spieler müssen in einer Teilbewegung immer in einer geraden Linie gezogen werden. Nach einer Teilbewegung kann die Richtung beliebig geändert werden. Bei der Bewegung darf der Mittelpunkt der Basis über keine Basis einer anderen Figur gezogen werden und jede Teilbewegung muss an einer Stelle enden, auf der die gesamte Basis gestellt werden kann.

Die Spieler können bei der Bewegung den Ball mit sich führen und auch einen freiliegenden Ball während der Bewegung unter ihre Kontrolle nehmen, indem sie eine Teilbewegung in Kontakt mit dem Ball beenden. So können sie auch den Ball von einem Mitspieler übernehmen, indem sie eine Teilbewegung in Kontakt mit dem Mitspieler beenden.

2.4 Aktionen

Die Goblinspieler haben vier Grundfähigkeiten: *Parade*, *Tackling*, *Torschuss* und *Passen*. Alle Werte bewegen sich zwischen 0 und 3 und ein durchschnittlicher Spieler verfügt über 6 Punkte. Somit kann jeder Goblin passen, schießen, tackeln oder Torschüsse parieren, nur eben verschieden gut. Wie im Rundenablauf beschrieben, kann jeder Spieler vor oder nach seiner Bewegung eine Aktion ausführen. Die Tabellen mit den Ergebnissen der Aktionen und der Modifikatoren sind am Ende der Anleitung zusammengefasst.

2.4.1 Tackling

Wenn ein Spieler vor seiner Bewegung in Kontakt mit dem ballführenden Spieler steht, kann er versuchen, den Ball zu erobern - oder zumindest ihn dem Gegner wegzuspitzeln. Sollte ein Spieler nicht direkt am Gegner stehen, kann er vor dem Tackling eine Teilbewegung Anlauf nehmen, also fünf Zentimeter weit, und dann tackeln. Mehr als fünf Zentimeter Bewegung sind vor einem Tackling nicht erlaubt und nach einem Tackling ist keine Bewegung mehr möglich.

Der Spieler würfelt zwei sechsseitige Würfel, modifiziert das Ergebnis mit -1 wenn er vor dem Tackling laufen musste, addiert seinen eigenen Tacklingwert und vergleicht dann das Ergebnis mit der Tackling-Tabelle.

Tackling-Tabelle	
≤ 2	Im eigenen Strafraum Strafstoß
3-6	Nix passiert
7-9	Ball verspringt 5 cm
≥ 10	Tackler hat den Ball

Tackling-Modifikatoren	
Spieler gelaufen	-1
Eigener Tacklingwert	+x

Wenn das Ergebnis beim Tackeln zwei oder weniger ist, pfeift der Schiedsrichter einen Strafstoß. Mehr dazu im Abschnitt 2.9 *Strafstöße*.

2.4.2 Pass

Wenn ein Spieler in Ballbesitz ist, kann er versuchen den Ball zu einem Mitspieler oder auf einen beliebigen Punkt des Spielfeldes zu passen. Dazu benennt der Trainer das Ziel des Passes, würfelt zwei sechsseitige Würfel und modifiziert das Ergebnis jeweils mit den Modifikatoren neben der Passtabelle, auf der er das Ergebnis seines Versuches ablesen kann.

Pass-Tabelle	
≤ 4	Der Ball verspringt 5 cm beim Passgeber
5-6	Der Ball verspringt 5 cm beim Passempfänger
≥ 7	Passempfänger ist in Ballbesitz

Pass-Modifikatoren	
Gegner steht im Passweg	-1
Mehr als ein Gegner steht im Passweg	-1
Pro angefangenen 8 cm Entfernung, über die ersten 8 cm hinaus	-1
Eigener Passwert	+x

Der Passweg ist die Gerade vom Mittelpunkt der Basis des passenden Spielers zum Mittelpunkt der Basis seines Mitspielers bzw. zum Punkt auf dem Spielfeld zu dem er passen möchte. Ein gegnerischer Spieler steht im Passweg, wenn diese Gerade die Base des Spielers schneidet.

Bei einem Pass in den freien Raum, wenn also kein Goblin das Ziel des Passes ist, verspringt der Ball auch bei einem erfolgreichen Pass am Zielpunkt.

Abschlag und Ball in der Hand: Wenn der Torwart in Ballbesitz gelangt und der Ball nicht von einem Mitspieler kam, hält er den Ball in der Hand. (Wer der Torwart ist, steht unten im Abschnitt 2.4.4 *Parade*.) Er kann dann nicht getackelt werden. Falls er jedoch am Ende seines Zuges noch in Ballbesitz ist oder er den Strafraum verlässt, lässt er den Ball aus seinen Händen fallen und spielt ihn mit den Füßen weiter. Hält der Torwart den Ball in der Hand, kann er den Ball abschlagen, was wie ein Pass gehandelt wird, nur dass er Gegner im Passweg ignorieren kann. Verspringt allerdings der Ball beim Passempfänger, wird die Abweichung auf 8 cm erhöht. (Siehe dazu den Abschnitt 2.7 *Ball verspringt*.)

2.4.3 Torschuss

Ist ein Spieler in Ballbesitz, kann er versuchen den Ball ins Tor zu schießen. Der Spieler würfelt zwei sechsseitige Würfel und modifiziert das Ergebnis jeweils mit den Modifikatoren neben der Torschusstabelle, auf der er das Ergebnis seines Versuches ablesen kann.

Torschuss-Tabelle	
≤ 2	Der Ball verspringt 5 cm beim Schützen
3-4	Daneben! Der Torwart bekommt den Ball zugeworfen
5-6	Torwart angeschossen. Der Ball verspringt 5 cm vom Torwart aus.
≥ 7	Tor? Der Torwart muss den Schuss parieren, mit -1 Malus für jeden Punkt über 7 (max. -5)

Torschuss-Modifikatoren	
Spieler gelaufen	-1
Gegner (außer Torwart) steht im Schussweg	-1
Mehr als ein Gegner (außer Torwart) steht im Schussweg	-1
Pro angefangene 8 cm Entfernung, über die ersten 8 cm hinaus	-1
Direktabnahme	-2
Eigener Torschuss-Wert	+x

Die Entfernung des Torschusses wird vom Basis-Mittelpunkt des Schützen zum Mittelpunkt der Torlinie gemessen. Ein Spieler steht im Schussweg, wenn er mit dem Mittelpunkt seiner Basis innerhalb des Dreiecks zwischen dem schießenden Spieler (Basis-Mittelpunkt) und den beiden Torpfosten steht. Bei der Anzahl der Spieler im Schussweg wird der Torwart nicht mitgezählt. (Zur Klärung, wer in einem Haufen Goblins der Torwart ist, siehe den Abschnitt 2.4.4 *Parade*, aber das erwähnten wir schon.) Falls ein Torwart auf die Idee kommt, direkt aus der Hand (nach einem Tor oder einem gehaltenen Schuss) auf das gegnerische Tor zu schießen, zählen nur gegnerische Spieler, die sich im eigenen Strafraum befinden, als im Schussweg stehen.

Wenn der Ball neben oder über das Tor geschossen wurde, wird dem Torwart sofort ein Ersatzball zugeworfen, den er dann in den Händen hält. Gibt es keinen Torwart, wird der Ball von den Fans sofort, vom Tormittelpunkt aus acht Zentimeter weit, ins Spiel geworfen. (Siehe dazu den Abschnitt 2.6 Ball im Aus)

Direktabnahme: Wenn ein Spieler im gegnerischen Strafraum in Ballbesitz kommt, der nicht aktuell am Zug ist, kann er sofort einen Torschuss versuchen. Er hat dann, zusätzlich zu den normalen Modifikatoren, -2 auf seinen Schusswert. Als gelaufen gilt der Spieler, wenn er in dieser Runde schon aktiv war und sich dabei bewegt hat. Die Direktabnahme gilt nicht als Zug des Spielers in dieser Runde.

Der Gegner kann eine Direktabnahme natürlich mit einer eigenen Aktion unterbrechen, wenn er die Option in diesem Zug noch nicht genutzt hat.

2.4.4 Parade

„Letzter Goblin hält!“

Wenn nach einem Torschuss oder einem verspringenden Ball der Ball hinter der Torlinie liegen würde, kann der Torwart versuchen den Ball zu halten. (Achtung: Er darf keine Bälle parieren, die nach einer eigenen Parade ins Tor "verspringen" würden. Also bei einer 8 oder 9 auf der Paradetabelle.)

Doch wer ist der Torwart? Der Goblin, der am nächsten an der eigenen Grundlinie steht und sich innerhalb des eigenen Strafraums befindet ist der Torwart.

Damit der Torwart einen Schuss oder einen verspringenden Ball parieren kann, muss er im Schussweg stehen (siehe den Abschnitt 2.4.3 Torschuss), wenn die Basis des Torwarts die Torlinie berührt, steht er auf jeden Fall im Schussweg. Wenn zwei oder mehr eigene Gobline auf der Torlinie stehen, kann der Trainer entscheiden, welcher der Torwart ist - dieser bleibt es dann aber auch bis zum Ende der Runde. Wenn der Ball vom Torwart aus ins Tor springen würde, steht der Torwart natürlich auch "im Schussweg". (Bei einer 5-6 auf der Torschuss-Tabelle, wenn der Torwart angeschossen wurde und der Ball dabei ins Tor springen würde.)

Um einen Schuss zu halten würfelt der Trainer des Torwarts zwei sechsseitige Würfel und modifiziert das Ergebnis jeweils mit den Modifikatoren neben der Paradetabelle, auf der er das Ergebnis seines Abwehrversuches ablesen kann. Dabei darf er nicht vergessen, dass aus dem Torschuss ein Malus für die Parade entstanden sein kann. (Bei einem Würfelergebnis beim Schuss, das größer als 7 war. Was für ein Schuss in den Winkel ...)

Parade-Tabelle (2D6)	
≤ 6	Der Ball liegt im Tor ...
7-9	Der Ball verspringt 5 cm beim Torwart (Es ist keine weitere Parade mehr möglich!)
≥ 10	Der Torwart hält den Ball (... in den Händen)

Parade-Modifikatoren	
Malus aus Schussergebnis	-x
Pro Parade in dieser Runde	-1
Torwart ist in dieser Runde gelaufen	-1
Torwartwert	+x

2.5 Ausdauer und Regeneration

Die vielen Aktionen in einem Spiel wirken sich natürlich auf die Ausdauer und damit auf die Leistungsfähigkeit der Spieler aus. Die Spieler starten mit vier Ausdauerpunkten. Nach jeder Aktion, also jedem Pass, Schuss, Tackling und jeder Parade, verlieren sie einen Ausdauerpunkt. Solange ein Spieler keine Ausdauerpunkte mehr hat, kann er keinen weiteren verlieren.

Die Spieler können jeweils einen Ausdauerpunkt regenerieren, indem sie sich in ihrem Zug als Aktion weder bewegen, noch einen Pass, Torschuss oder Tackling ausführen. Die Ausdauer der Spieler wird am Einfachsten mit einem sechsseitigen Würfel angezeigt, wobei die Sechs als Null gelesen wird.

Der aktuelle Ausdauerwert ergibt den höchsten Bonus, den ein Spieler durch seine Grundfähigkeiten (Pass, Torschuss, Tackling, Parade) erhalten kann. Ein Spieler, der zum Beispiel Torschuss 3 und Passen 1 hat, bekommt mit einem Ausdauerwert von 2 nur noch +2 auf Torschüsse aber weiterhin +1 auf Pässe.

2.6 Ball im Aus

Wenn der Ball mit dem Mittelpunkt über die Auslinie des Spielfeldes gelangt, entweder weil der dorthin versprungen ist oder ein Goblin dumm genug war, sich mit dem Ball aus dem Feld zu bewegen, wird der Ball von den Fans sofort wieder ins Spielfeld geschossen. Der Trainer, dessen Spieler den Ball ins Aus befördert hat, legt den Ball auf die Stelle, an der er über die Linie gerollt ist und würfelt den Richtungswürfel so oft bis er ins Feld zeigt. In diese Richtung fliegt der Ball 8 Zentimeter weit. Landet der Ball danach in Kontakt mit einer Spielerbasis, hat dieser Spieler den Ball automatisch unter Kontrolle. Fliegt der Ball wieder ins Aus, wird er von dort neu zurückgeschossen. Nachdem der Ball wieder im Spielfeld liegt, wird der Spielzug normal fortgesetzt. Wenn zwei oder mehr Spieler in Kontakt mit dem Ball sind, siehe Abschnitt 2.7 *Ball verspringt*.

2.7 Ball verspringt

Aus den einzelnen Aktionen kann resultieren, dass der Ball von einem Spieler aus verspringt. In diesem Fall wirft der Trainer des Spielers, von dem aus der Ball verspringt, den Richtungswürfel und legt den Ball 5 cm in die entsprechende Richtung vom eigenen Basisrand entfernt auf den Spielplan. Berührt der Ball danach die Basis eines Spielers, hat dieser den Ball sofort unter Kontrolle und ist in Ballbesitz.

Wenn zwei Spieler einer Mannschaft mit dem Ball in Basiskontakt sind, kann der Trainer entscheiden, welcher Spieler den Ball unter Kontrolle hat. Sind Spieler von unterschiedlichen Mannschaften in Kontakt mit dem Ball, wird gewürfelt, welcher Spieler den Ball erhält. Dabei hat jeder Spieler die gleiche Wahrscheinlichkeit den Ball zu erobern.

2.8 Tore erzielen

Stimmt, darum ging es ja: Wenn der Ball mit seinem Mittelpunkt über die Torlinie (die Grundlinie zwischen den beiden Torpfosten) gelangt, wurde ein Tor erzielt. Dies kann aus einem erfolgreichen Schuss und verpatzter Parade oder einem versprungenen Ball nach einer Aktion resultieren. Die Spieler dürfen nicht mit dem Ball über die Torlinie laufen oder ins Tor passen! Wenn ein Tor erzielt wurde, wird die aktuelle Runde normal beendet, nur dass sich halt kein Ball mehr auf dem Spielfeld befindet.* Beide Trainer bewegen weiter abwechselnd ihre Spieler, die in dieser Runde noch nicht gezogen wurden.

Am Ende der Runde erhält der Torwart der Mannschaft, die das Tor „kassierte“, den Ball in die Hände. (Sollte es ein Trainer schaffen, keinen eigenen Goblin in den Strafraum zu ziehen, schießen die Fans den Ball am Ende der Runde ins Spiel, siehe dazu den Abschnitt 2.6 *Ball im Aus*. Als Ausgangspunkt wird der Mittelpunkt der Torlinie genommen.)

* Anmerkung des Verfassers: Das Spiel mit mehreren Bällen parallel hat sich nicht durchgesetzt, da Goblin-Soccer-Fans die durchschnittliche Aufmerksamkeitsspanne eines Dreijährigen besitzen und zu viele Aktionen und Tore verpassten. Ganz zu schweigen von den Spielern.

2.9 Strafstoß

Einen Strafstoß gibt es, wenn ein Spieler im eigenen Strafraum tackelt und zwei Einsen würfelt oder das Ergebnis mit den Modifikatoren kleiner oder gleich zwei ist. Der aktuelle Zug ist sofort beendet und der gefoulte Spieler wird mit dem Ball auf den Strafstoßpunkt gesetzt.

Die Runde wird zu Ende gespielt, ohne dass der Ball gespielt werden darf. Alle Spieler, die noch nicht gezogen waren, können sich nun noch normal bewegen oder regenerieren. Am Ende der Runde wird ein Spieler der verteidigenden Mannschaft, der im Strafraum stehen muss, als Torwart nominiert und auf die Torlinie gesetzt. Alle weiteren Spieler beider Mannschaften, die sich noch innerhalb des Strafraums befinden, werden an die nächste freie Stelle außerhalb des Strafraums gesetzt.

Nun schießt der gefoulte Spieler direkt den Strafstoß, ohne dass der Gegner den Schuss unterbrechen oder der Schütze sich vor oder nach dem Schuss noch bewegen darf. Dabei gelten beide Spieler als noch nicht gezogen bzw. ohne Aktion in dieser Runde. (Ausdauerpunkte durch Torschuss und mögliche Parade verlieren die Spieler normal.)

Nach dem Schuss beginnt die nächste Runde. (Mit einer der beiden folgenden Möglichkeiten: Der Torwart hat nach einem Tor oder einer gelungenen Parade den Ball unter Kontrolle oder der Ball liegt frei im Strafraum und es wird gewürfelt welches Team zuerst ziehen darf.)

Soll ein Spiel durch ein „Strafstoßschießen“ entschieden werden, nominieren die Trainer fünf Spieler ihres Teams als Schützen und einen davon als Torwart. Alle fünf Spieler treten abwechselnd einmal zum Schuss an. Steht es danach immer noch Unentschieden, schießt jeweils nur ein Spieler jedes Teams, in der Reihenfolge der ersten fünf Schüsse, bis

ein Sieger feststeht. Bei einem Strafstoßschießen treten die Spieler mit der Ausdauer an, die sie am Spielende hatten. Die Ausdauer ändert sich im Verlauf des Strafstoßschießens nicht mehr.

3 Göttliche Intervention des Großen Götzen

Ein Würfelwurf von zwei Sechsen ergibt immer das bestmögliche Ergebnis der Aktion (laut Tabelle). Modifikatoren werden nicht mehr berücksichtigt. Ebenso ergeben zwei Einsen immer das schlechteste Ergebnis. Die Wege des Götzen sind unergründlich und wirr.

4 Antiblockierregel

Wer in Ballbesitz ist, darf den Ball nicht komplett gegen gegnerische Tacklings und Ballaufnahmen blockieren. In einem offenen Spiel ist dies nicht möglich, wenn man allerdings alle fünf Spieler in eine Spielplanecke zieht oder um den liegenden Ball stellt wäre dies durchaus möglich. Ist der Ball blockiert, muss der gegnerische Trainer mindestens einmal in jeder Runde die Möglichkeit haben, den ballführenden Spieler zu tackeln oder den freiliegenden Ball unter seine Kontrolle zu bringen. Natürlich immer dabei vorausgesetzt, dass sein Spieler genug Bewegung zur Verfügung hat.

Für das Tackling muss sich der tackelnde Spieler innerhalb der normalen Tacklingreichweite vom Ball entfernt befinden. Dieser Spieler darf dann in Basiskontakt mit dem ballführenden Spieler gesetzt werden, auch wenn der direkte Weg versperrt sein sollte, und eine Tackling-Aktion durchführen. Mögliche blockierende Spieler werden von deren Trainer möglichst kurz versetzt, bis genug Standfläche für den tackelnden Spieler besteht.

Analog kann ein Spieler an einen unkontrollierte, aber blockierten Ball heranziehen und ihn unter Kontrolle bringen.

5 Epilog

Habt Spaß mit dem Spiel. Ärgert Euch nicht zu sehr über die Gobbos und andere Treter. Über Meinungen und Verbesserungsvorschläge zum Spiel freut sich der Autor immer, über Spielberichte auch. Möge das Grinsen des Große Götzen Euch wohlgesonnen sein!

6 Würfeltabellen

Pass-Tabelle

Der Ball verspringt 5 cm beim Passgeber	≤ 4
Der Ball verspringt 5 cm beim Passempfänger	5-6
Passempfänger ist in Ballbesitz	≥ 7

Pass-Modifikatoren

Gegner steht im Passweg	-1
Mehr als ein Gegner steht im Passweg	-1
Pro angefangenen 8 cm Entfernung, über die ersten 8 cm hinaus	-1
Eigener Passwert	+x

Torschuss-Tabelle

Der Ball verspringt 5 cm beim Schützen	≤ 2
Daneben! Der Torwart bekommt den Ball	3-4
Der Ball verspringt 5 cm vom Torwart	5-6
Torwart muss den Schuss parieren, mit -1 Malus für jeden Punkt über 7, max. -5	≥ 7

Torschuss-Modifikatoren

Spieler gelaufen	-1
Gegner (außer Torwart) steht im Schussweg	-1
Mehr als ein Gegner (außer Torwart) steht im Schussweg	-1
Pro angefangene 8 cm Entfernung, über die ersten 8 cm hinaus	-1
Direktabnahme	-2
Eigener Torschuss-Wert	+x

Tackling-Tabelle

Gelb, im eigenen Strafraum Strafstoß	≤ 2
Nix passiert	3-6
Ball verspringt 5 cm	7-9
Tackler hat den Ball	≥ 10

Tackling-Modifikatoren

Spieler gelaufen	-1
Eigener Tacklingwert	+x

Parade-Tabelle

Der Ball liegt im Tor ...	≤ 6
Der Ball verspringt 5 cm beim Torwart, wenn der Ball ins Tor geht ist keine weitere Parade mehr möglich	7-9
Der Torwart hält den Ball	≥ 10

Parade-Modifikatoren

Torwart ist in dieser Runde gelaufen	-1
Pro Parade in dieser Runde	-1
Malus aus Schussergebnis	-x
Torwartwert	+x