


Beispiel:
Uli hat vier gleiche Karten gesammelt.




Ralph hat drei gleiche Karten gesammelt.




Arnd hat drei gleiche Karten gesammelt.

Da Uli mehr gleiche Karten gesammelt hat als Ralph und Arnd, gewinnt sie das Spiel!

Unter Spielern mit Gleichstand gewinnt, wer Karten des wertvolleren Fußballspielers gesammelt hat. Der Wert eines Fußballspielers wird durch seine Position in der Reihe mit Alarm-Karten bestimmt. Je später ein Fußballspieler gefoult wurde – also je später er in der Reihe mit Alarm-Karten aufgedeckt wurde –, desto wertvoller ist er. (Steht dann immer noch kein Sieger fest, haben alle Spieler mit Gleichstand gewonnen.)




Beispiel:
Uli hat vier gleiche Karten gesammelt.




Ralph hat vier gleiche Karten gesammelt.




Arnd hat drei gleiche Karten gesammelt.

Arnd hat nur drei gleiche Karten gesammelt und landet auf dem dritten Platz. Zwischen Uli und Ralph gibt es Gleichstand, da beide vier gleiche Karten gesammelt haben.

Die Reihe mit aufgedeckten Alarm-Karten sieht so aus (von links nach rechts aufgedeckt):


Erste Karte


Zweite Karte


Dritte Karte
Ulis Spieler


Vierte Karte
Ralphs Spieler


Fünfte Karte


Sechste Karte


Siebte Karte

Da Ralphs Fußballspieler wertvoller ist als Ulis Fußballspieler, gewinnt Ralph das Spiel!

Spielidee: Helmut Ast
Grafik: Bluguy Grafik-Design, München
Illustration: Stefanie Wegner, Jan Saße

Nach einer Buchidee von Ulf Blanck

© 2010 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
www.kosmos.de, info@kosmos.de
Art.-Nr. 741518

HABT IHR LUST AUF NOCH MEHR SPIELSPASS?

Die drei ??? Kids Fußballgötter
Für 2 – 4 Spieler ab 7 Jahren
Art.-Nr.: 699499



Die drei ??? Kids

Fußball-Alarm



Für 2 – 4 Spieler ab 8 Jahren

Fußballmeisterschaft in Rocky Beach! Die drei ??? Kids müssen mit der Mannschaft des EFC gewinnen, um den Schrottplatz von Onkel Titus zu retten. Doch die Gegner kämpfen mit allen Mitteln – da heißt es immer wieder: „Fußball-Alarm!"

SPIELMATERIAL

49 Fußballspieler-Karten (Rückseite: Die drei ??? Kids), 7 Alarm-Karten (Rückseite: Fußballbombe), 1 Gelbe Karte, 1 Würfel

ZIEL DES SPIELS

Im Spiel gibt es sieben verschiedene Fußballspieler des EFC Rocky Beach. Sammelt so viele gleiche Karten eines Fußballspielers wie möglich! Die Siegchancen steigen, je später dieser Fußballspieler gefoult wird. Doch auch ein früh gefoulter Spieler kann das Spiel letztendlich noch entscheiden!

KOSMOS

VOR JEDEM SPIEL

- Sortiert die sieben Alarm-Karten mit der Fußballbombe auf der Rückseite sowie die Gelbe Karte aus.
- Die übrigen 49 Karten sind die Fußballspieler-Karten. Diese mischt ihr verdeckt und verteilt an jeden Spieler fünf Karten, die er auf die Hand nimmt. Dabei dürfen die Mitspieler die Vorderseiten mit den Fußballspielern nicht sehen! Die übrigen Karten legt ihr als verdeckten Nachziehstapel bereit.
- Nehmt nun die obersten sieben Karten vom Nachziehstapel und legt sie als offenen Stapel neben dem Nachziehstapel bereit: Das ist der Ablagestapel. Achtet darauf, dass alle Spieler nur den Fußballspieler auf der nun obersten Karte des Ablagestapels sehen können und die anderen Karten von der obersten verdeckt werden.
- Legt die Gelbe Karte neben dem Nachziehstapel bereit.
- Mischt die sieben Alarm-Karten verdeckt und legt sie so nebeneinander in einer Reihe in der Tischmitte aus, dass die Fußballbomben zu sehen sind. Dabei darf kein Spieler sehen, welcher Fußballspieler sich unter welcher Karte verbirgt.
- Legt nun noch den Würfel bereit – und es kann losgehen!

DAS SPIEL GEHT LOS!

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt.

Was zeigt der Würfel?

Der Würfel zeigt eine Karte
Du darfst eine Karte vom Nachziehstapel ziehen und auf die Hand nehmen. Dann musst du eine Karte auf den Ablagestapel legen.

Der Würfel zeigt ein Fragezeichen
Du darfst wählen, ob du ...

- **entweder** eine Karte vom Nachziehstapel ziehen und auf die Hand nehmen möchtest
- **oder** ob du den Ablagestapel durchsuchen möchtest. In diesem Fall legst du deine Karten verdeckt beiseite. Nimm dann den Ablagestapel und schau dir alle Karten darin an. Deine Mitspieler dürfen die Fußballspieler dabei nicht sehen. Such dir eine Karte aus dem Ablagestapel aus und leg sie zu deinen Karten. Dann platzierst du den Ablagestapel wieder offen neben dem Nachziehstapel und nimmst deine Karten zurück auf die Hand.

Anschließend musst du eine Karte auf den Ablagestapel legen.

Der Würfel zeigt einen Blitz – das heißt: Fußball-Alarm!!!
Alle Spieler rufen laut „Fußball-Alarm!" – denn du begehst ein Foul! Deck die nächste der sieben Alarm-Karten in der Reihe auf: Dieser Fußballspieler wird gefoult.
Liegen noch alle Alarm-Karten verdeckt, deckst du die Karte (von dir aus gesehen) ganz links in der Reihe auf. Aufgedeckte Alarm-Karten bleiben bis zum Ende des Spiels offen an ihrem Platz liegen. Sind bereits Karten aufgedeckt, ist die Karte neben der zuletzt aufgedeckten Karte an der Reihe. So wird nach und nach die ganze Reihe mit Alarm-Karten aufgedeckt.

Bei Fußball-Alarm: Liegt die Gelbe Karte NICHT vor dir? Dann begehst du ein schweres Foul!

1. **Du** entscheidest bei einem schweren Foul, von welchem Mitspieler du eine Karte ziehen möchtest.
2. **Der gefoulte Mitspieler** darf seine Karten auf der Hand mischen und muss sie verdeckt vor dich halten.
3. **Du** ziehst dann eine seiner Karten und nimmst sie auf deine Hand. Anschließend musst du eine Karte auf den Ablagestapel legen.
4. **Der gefoulte Mitspieler** darf jetzt laut pfeifen und die Gelbe Karte nehmen. (Dabei spielt es keine Rolle, ob die Karte neben dem Nachziehstapel oder vor einem Spieler liegt.) Er streckt dir die Gelbe Karte hin, ruft laut „Gelbe Karte!" und legt die Gelbe Karte vor dir ab. Anschließend zieht der gefoulte Mitspieler eine Karte vom Nachziehstapel, sodass er wieder fünf Karten auf der Hand hat.
5. **Du** musst die Gelbe Karte behalten, bis ein anderer Spieler foult und dafür die Gelbe Karte bekommt.

Bei Fußball-Alarm: Liegt die Gelbe Karte vor dir? Dann begehst du nur ein einfaches Foul!

Du bist bereits verwarnt worden. Solange die Gelbe Karte vor dir liegt, darfst du kein schweres Foul mehr begehen! Deshalb ziehst du nach dem Aufdecken der Alarm-Karte eine Karte vom Nachziehstapel statt von einem Mitspieler. Anschließend musst du eine Karte auf den Ablagestapel legen.

Achtung: Es ist nicht erlaubt, mehr als fünf Karten auf der Hand zu haben! Immer, wenn du eine Karte aufgenommen hast, musst du dafür eine Karte offen auf den Ablagestapel legen. Entscheide, ob du eine deiner bisherigen Karten oder die neu gezogene Karte ablegen möchtest. Hast du wieder fünf Karten auf der Hand, ist dein Zug beendet und der nächste Spieler kommt mit Würfeln an die Reihe.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht?
Dann mischt ihr den Ablagestapel verdeckt und legt ihn als neuen Nachziehstapel bereit. Nehmt die obersten sieben Karten und legt sie offen als neuen Ablagestapel neben den Nachziehstapel.

ENDE DES SPIELS

Es gibt zwei Möglichkeiten, wie das Spiel endet:

- Hat ein Spieler fünf gleiche Fußballspieler-Karten auf der Hand, endet das Spiel sofort und dieser Spieler gewinnt!
- Ansonsten endet das Spiel, wenn die siebte Alarm-Karte aufgedeckt wurde. (Der Spieler, der diese Karte aufgedeckt hat, zieht keine weitere Karte mehr.) Wer die meisten gleichen Fußballspieler-Karten auf der Hand hat, gewinnt das Spiel!