

Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten:

- Haben beide Spieler **unterschiedliche Felder** ausgewählt? Dann hat der Angreifer den Elfmeter verwandelt und ein Tor geschossen. Er nimmt sich die ausliegende Anstoßkarte, dreht sie um und legt sie als Tormarker vor sich ab.
- Haben beide Spieler das **gleiche Feld** ausgewählt? Dann hat der Torwart den Elfmeter gehalten. Keiner gewinnt die ausliegende Anstoßkarte. Sie wird aus dem Spiel entfernt.

In beiden Fällen ist jetzt die aktuelle Runde beendet.

**Beispiel:** Chris spielt das blaue Team und ist momentan im Angriff. Er spielt seine erste Karte aus. Schnell sucht er nach einer passenden Anschlusskarte, findet sie und spielt sie aus. Die Karte passt! Nico, der das gelbe Team spielt und im Moment verteidigt, reagiert sofort und spielt eine Verteidigungskarte aus. Sie passt, da sie einen Verteidiger genau in dem Feld zeigt, in das Chris den Ball zuvor gespielt hatte.

Der Ballbesitz wechselt, beide Spieler drehen ihren Kartenstapel schnell um, und Nico ist jetzt der Angreifer. Er spielt in schneller Folge 3 Angriffskarten aus, bevor Chris reagieren kann. Alle 3 Angriffskarten passen und Nico hat nun die Chance, einen Elfmeter zu verwandeln!

7



### Eine neue Runde vorbereiten

Jeder von euch bekommt **alle Spielkarten** zurück, die im Schachtelboden oder danebenliegen, sortiert sie bei sich in den Stapel und **mischt diesen kurz durch**. Achtet wieder darauf, dass alle Karten innerhalb eures Stapels mit der gleichen Seite („Angriff“ oder „Verteidigung“) nach oben liegen und keine auf dem Kopf steht. Wechselt jetzt die Rollen: Der Angreifer wird jetzt Verteidiger. Der bisherige Verteidiger wird neuer Angreifer.

Der neue Angreifer legt **eine seiner Anstoßkarten** in die Tischmitte und beginnt damit eine neue Runde!

### Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn einer von euch eine Anstoßkarte spielen müsste, aber keine mehr hat. Wer von euch jetzt mehr Tormarker vor sich liegen hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der außerdem noch mehr Anstoßkarten besitzt. Herrscht erneut Gleichstand, geht das Spiel unentschieden zu Ende.

8

### Besondere Spielsituationen

„Das Eckige muss ins Eckige!“ Sepp Hoteller, Trainer

Achtet darauf, dass eure **Spielkarten immer in der Spielschachtel** landen, wenn ihr sie ausspielt. Nur dann sind sie gültig. Landet eine Spielkarte neben der Schachtel, darf sie in dieser Runde nicht mehr berührt oder aufgenommen werden. Spielkarten die „auf Kipp“ liegen, zählen nur dann, wenn sie zum Großteil in der Schachtel liegen. Sie bleiben auch dann gültig, wenn sie im weiteren Spielverlauf aus der Schachtel herausschlutschen (z. B. durch andere Spielkarten).



Links: Diese Spielkarte ist gültig, weil sie zum Großteil in der Schachtel liegt und nach innen gekippt ist.

Rechts: Diese Spielkarte ist ungültig und wird im weiteren Verlauf des Spielzugs ignoriert.

9

„Ich habe Karte leer“ Giovanni Galopponi, Philosoph

Ab und zu kann es passieren, dass der Angreifer keine 3 passenden Spielkarten nacheinander legen kann, weil er nicht mehr genug auf der Hand hat. In diesem Fall ist seinem Team leider die Puste ausgegangen. Die ausliegende **Anstoßkarte** wird aus dem Spiel entfernt. Sein Gegenspieler legt eine seiner Anstoßkarten in die Tischmitte und darf eine neue Runde als Angreifer beginnen.

„Mogeln ist, wenn der Schiedsrichter pfeift!“ Hans Fleckenbauer, Kaiser

Es ist natürlich nicht erlaubt, die Spielkarten vor einem Angriffsversuch zu sortieren oder durchzusehen. Mischt euren Spielkartenstapel einfach kurz und legt los.

© 2020 Franckh-Kosmos  
Verlags-GmbH & Co. KG,  
Pfizerstraße 5 – 7,  
70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 2191-0,  
Fax: +49 711 2191-199  
info@kosmos.de, kosmos.de

Illustration: Fiore GmbH  
Grafik: Fiore GmbH  
Redaktion: Niccolò Riedel,  
Christian Sachseneder

Art.-Nr.: 741730

10

# ELFMETER!

Ein rasantes Kartenspiel für 2 Spieler ab 7 Jahren

### Spielmaterial



48 Spielkarten  
(je 24 in Gelb und Blau)

12 Anstoßkarten  
(je 6 in Gelb und Blau,  
Toranzeiger auf der Rückseite)

### Ziel des Spiels

Einer von euch startet als Angreifer und versucht so schnell wie möglich 3 zueinander passende Spielkarten auszuspielen. Gelingt es ihm, darf er versuchen, einen Elfmeter zu verwandeln. Zur gleichen Zeit versucht der Verteidiger eine seiner Spielkarten dazwischenzuwerfen und sich so den „Ball“ zu schnappen. Hat er Erfolg, wechselt ihr sofort die Rollen. Wer am Ende mehr Elfmeter verwandelt hat, gewinnt.



## Spielvorbereitung

Setzt euch für eine Partie Elfmeter! am besten **nebeneinander**. Stellt den Schachtelboden mit dem Fußballfeld zwischen euch, sodass ihr beide gut an ihn herankommt. Sortiert die Spielkarten nach Farben und legt sie als zwei Stapel bereit. Achtet dabei darauf, dass keine Karte auf dem Kopf steht und dass auf allen Karten zunächst die Angriffsseite zu sehen ist. Jeder von euch wählt eine Spielerfarbe, nimmt die entsprechenden 24 Spielkarten als Stapel auf die Hand und mischt diesen durch. Außerdem legt jeder noch die 6 Anstoßkarten seiner Farbe vor sich ab.

2

## So wird's gespielt

Das Spiel geht über mehrere Runden. In jeder Runde spielt ihr um eine Anstoßkarte. Dabei spielt ihr immer gleichzeitig in verschiedenen Rollen – einer als Angreifer, der andere als Verteidiger. In der ersten Runde beginnt der jüngere von euch als Angreifer.

Halte als **Angreifer** deine Spielkarten mit der Angriffsseite nach oben als Stapel in der Hand. Drehe als **Verteidiger** den Stapel deiner Spielkarten auf die Rückseite, so dass du sie mit der Verteidigungsseite nach oben hältst.

*Hinweis:* Die Spielkarten bestehen aus zwei Bereichen. Zunächst spielt nur der obere Bereich der Karten mit der Überschrift „Angriff“ bzw. „Verteidigung“ eine Rolle. Dieser Bereich ist in 6 Felder unterteilt. Der untere Bereich „Elfmeter“ ist in 3 Felder unterteilt. Ihr braucht ihn erst später und könnt ihn zunächst ignorieren.

## Jetzt geht es los!

Der Angreifer eröffnet die Runde, indem er eine seiner Anstoßkarten in die Tischmitte oberhalb des Spielfeldes legt. Um diese Anstoßkarte wird nun gespielt und das geht so:

3

## Der Angriffsversuch

Der **Angreifer** spielt eine beliebige seiner 24 Spielkarten aus und legt sie mit der Angriffsseite nach oben in den Schachtelboden. So schnell wie möglich versucht er, eine passende Anschlusskarte in seinem Stapel zu finden und ebenfalls in den Schachtelboden zu legen. **Eine Anschlusskarte ist passend**, wenn sie den Ball „weitspielt“, das heißt: Ein Feldspieler ist in genau dem Feld abgebildet, in dem auf der vorherigen Spielkarte der Ball zu sehen war.

Gleichzeitig sucht der **Verteidiger** so schnell wie möglich nach einer passenden Verteidigungskarte, um dem Angreifer den Ball „abzugrätschen“. **Eine Verteidigungskarte ist passend**, wenn ein Feldspieler in genau dem Feld abgebildet ist, in dem auf der vorherigen Spielkarte des Angreifers der Ball zu sehen war.

*Hinweis:* Es gibt Verteidigungskarten mit 1, 2 und 3 Feldspielern. Nur einer davon muss auf dem richtigen Feld abgebildet sein, damit die Verteidigungskarte passend ist.

*Hinweis:* Könnt ihr euch nicht einigen, wer seine Spielkarte schneller abgelegt hat? Ganz einfach: Die Karte, die unten liegt, war zuerst da!

4

## Der Ballbesitz wechselt

Schafft es der Verteidiger, eine passende Verteidigungskarte auszuspielen und damit dem Angreifer den Ball „abzugrätschen“, dann wechselt der Ballbesitz. Sofort drehen beide Spieler ihren restlichen Kartenstapel um und wechseln die Rollen. Der Verteidiger wird zum Angreifer und der Angreifer zum Verteidiger. Wartet kurz, bis beide Spieler bereit sind. Dann geht das Spiel sofort weiter und der neue Angreifer beginnt mit seinen verbleibenden Spielkarten einen neuen Angriffsversuch.

*Hinweis:* Spielt der Verteidiger aus Versehen eine nicht passende Spielkarte aus, ignoriert ihr diese Karte einfach. Das gleiche gilt, wenn ein Spieler in der Hektik eine Karte mit der falschen Seite nach oben ausspielt. Der Angreifer setzt seinen Angriffsversuch fort. Bereits ausgespielte Angriffskarten sind weiterhin gültig. Liegt euch dabei mal eine ausgespielte Spielkarte im Weg? Dann dürft ihr nachsehen, welche Spielkarten darunterliegen. Vereinbart dafür im Zweifelsfall eine kurze Spielunterbrechung.

5

## Der Elfmeter

Schafft es der Angreifer, direkt hintereinander 3 passende Angriffskarten auszuspielen, ohne dass der Verteidiger eine passende Verteidigungskarte dazwischenwerfen kann, dann zwingt er den Verteidiger automatisch zu einer Notbremse: Die Blutgrätsche. Das gibt natürlich Elfmeter!

*Hinweis:* Bevor ihr den Elfmeter ausspielt, könnt ihr überprüfen, ob die ausgespielten Spielkarten wirklich zueinander passen. Hat der Angreifer einen Fehler gemacht? Dann ist der Angriffsversuch ungültig und der Ballbesitz wechselt.

Ihr spielt den Elfmeter mit denselben Spielkarten aus, aber jetzt zählt nur der untere Bereich „**Elfmeter**“.

Beide Spieler suchen sich **geheim** eine Spielkarte aus ihrem Stapel aus und legen sie **gleichzeitig** auf den Tisch. Achtung: Dreht dabei eure Spielkarten nicht um! Der Angreifer spielt immer noch mit der Angriffsseite, der Verteidiger mit der Verteidigungsseite. Im Elfmeter-Bereich seht ihr, was passiert: Der Angreifer schießt den Ball entweder ins linke, mittige oder rechte Feld. Der Verteidiger hechtet mit seinem Torwart ebenfalls entweder ins linke, mittige oder rechte Feld.

6