



Regelwerk.

11.



INHALTS- VERZEICHNIS.

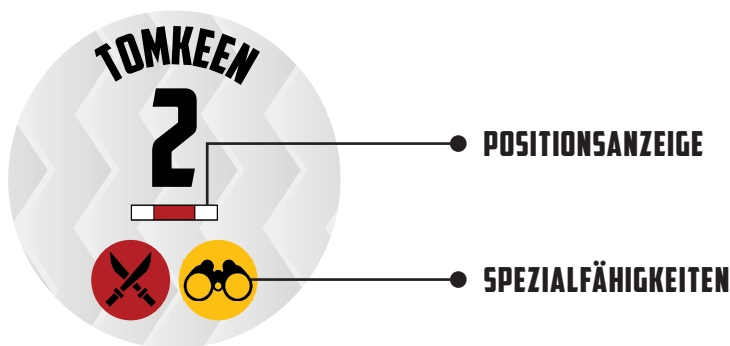
SPIELKOMPONENTEN	_____	04
SPIELÜBERSICHT	_____	06
AKTIONEN	_____	08
ANSTOSS		
EINZELBEWEGUNG		
GRUPPENBEWEGUNG		
PASSEN		
VERTEIDIGEN		
DRIBBELN		
SCHIESSEN		
FLANKEN		
KOPFBALL		
STRATEGIEKARTEN	_____	20
VORHÄNGESCHLÖSSER	_____	21
WEITERE REGELN	_____	23
SPEZIALFÄHIGKEITEN	_____	25



SPIELKOMPONENTEN

SPIELERCHIPS

Jede UNDI1-Mannschaft besteht aus 18 Spielerchips. Auf jedem Spielerchip sind der Name und die Trikotnummer eines Spielers, sowie seine **POSITIONSANZEIGE** (siehe Seite 6) und seine **SPEZIALFÄHIGKEITEN** (siehe Seite 25) angegeben. Unter der Positionsanzeige sind bei einigen Spielern ein, zwei oder drei kleine Vierecke (■) zu sehen. Diese weisen darauf hin, dass sie gut beim Ausführen von Standardsituationen sind. Weitere Einzelheiten können im **UNDI1 ProRegelwerk** nachgelesen werden.



SPIELFELD

Das Spielfeld ist in 224 **KÄSTCHEN** unterteilt.

In UNDI1 können Spieler, die in Ballbesitz sind, sich jeweils ein Kästchen weit bewegen, während Spieler ohne Ballbesitz sich bis zu zwei Kästchen auf einmal bewegen können.

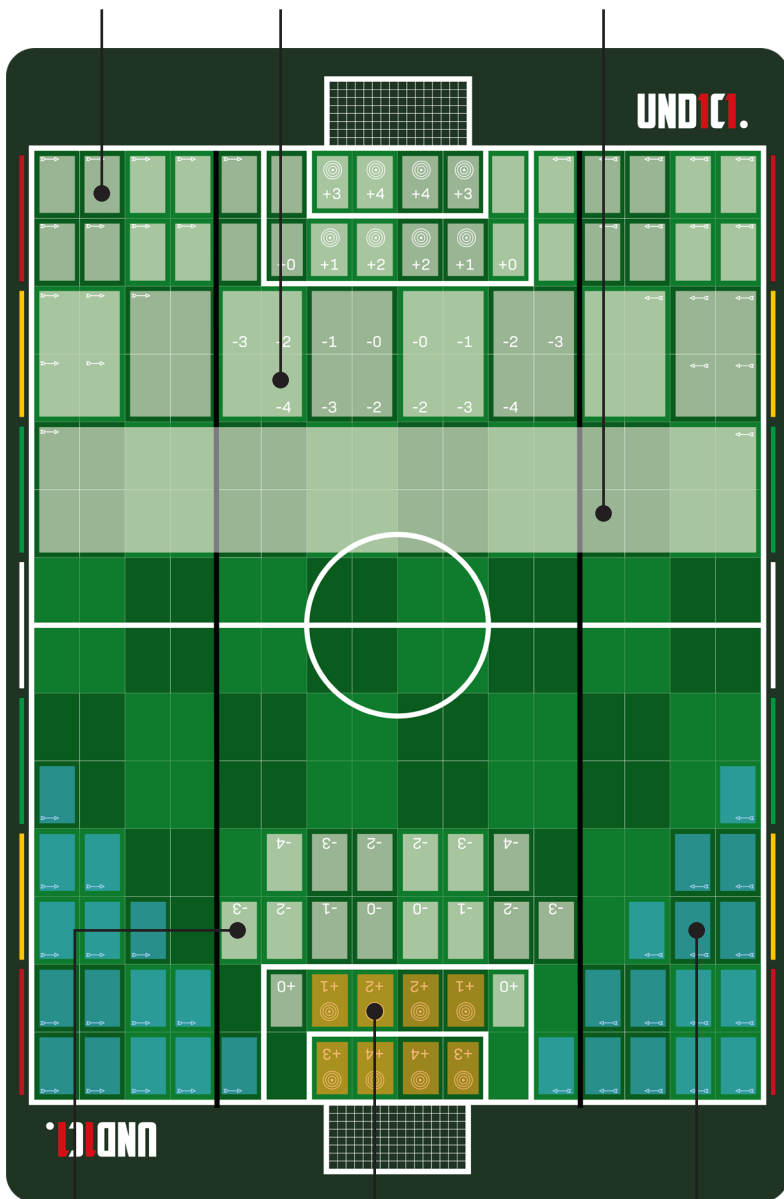
4 Kästchen der gleichen Farbe bilden einen **QUADRANTEN**. Quadranten werden verwendet, um die Entfernung (und damit die Schwierigkeit) von Pässen und Flanken zu bestimmen.

8 horizontal ausgerichtete Quadranten bilden eine **LINIE**. Mehrere Spieler, die auf derselben Linie stehen, können mit nur einer Aktion bewegt werden. Die Linien werden ebenfalls verwendet, um die Startelf vor jedem Anstoß aufzustellen.

KÄSTCHEN

QUADRANTEN

LINIEN



#

SCHUSSKÄSTCHEN

Die Spieler können von diesen Kästchen auf das Tor schießen.

#

SCHUSS-/KOPFBALLKÄSTCHEN

Die Spieler können von diesen Kästchen auf das Tor schießen oder nach einer erfolgreichen Flanke einen Kopfball versuchen.

>>

FLANKENKÄSTCHEN

Die Spieler können von diesen Kästchen eine Flanke schlagen.

ANMERKUNG: Kästchen ohne Symbol werden als **neutrale Kästchen** bezeichnet.



UNDICI ist eine Fußball-Brettspiel-Simulation für zwei Spieler, die jeweils den Trainer einer Fußballmannschaft spielen. Das Ziel des Spiels ist es, die Begegnung zu gewinnen, indem man mehr Tore schießt als der Gegner.

Das UNDICI Grundspiel enthält: 4 Mannschaften (je 18 Spielerchips), 2 Stapel Strategiekarten (je 51 Karten), 2 Vorhängeschlösser (1 schwarz, 1 weiß), 2 Würfel (1 schwarz, 1 weiß), 22 Chiphalter (11 schwarz, 11 weiß)*, 10 Kartenständer (5 schwarz, 5 weiß), 1 Ball und 2 Kapitänsringe (1 rot, 1 blau).

* Die Chiphalter werden nur bei Spielen mit DRAFT-MODUS verwendet. Weitere Einzelheiten können im **UNDICI ProRegelwerk** nachgelesen werden.

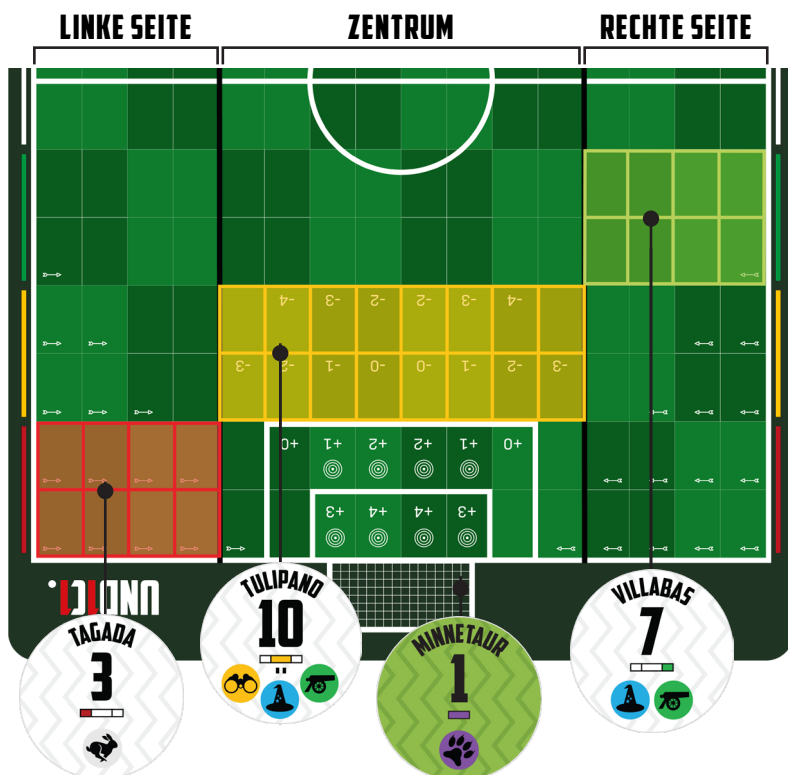
SPIELVORBEREITUNG

Zu Beginn wird das Spielfeld auf den Tisch gelegt, der weiße und schwarze Kartenstapel getrennt voneinander gemischt und 20 Strategiekarten vom weißen Stapel an Trainer A und 20 Strategiekarten vom schwarzen Stapel an Trainer B ausgegeben. Jeder Trainer legt seine 20 Karten verdeckt vor sich als seinen Nachziehstapel ab und nimmt seinen Würfel.

Im Anschluss stellen die Trainer ihre Startelf, entsprechend der **POSITIONSANZEIGEN** der einzelnen Spielerchips, in ihrer Spielfeldhälfte auf.

Die **Farbe** des Vierecks in der Positionsanzeige gibt die **Rolle** des Spielers an. Torhüter (lila) müssen innerhalb des Tores stehen, Verteidiger (rot) innerhalb der roten Linie, Mittelfeldspieler (gelb) innerhalb der gelben Linie und Stürmer (grün) innerhalb der grünen Linie. Die **Position** des farbigen Vierecks (links, zentral, rechts) zeigt an, auf **welcher Seite** des Spielfelds (linke Seite, Zentrum, rechte Seite) der Spieler bevorzugt spielt.

BEISPIEL: Tagada (linker Außenverteidiger) kann nur in einem beliebigen Kästchen auf der linken Seite innerhalb der roten Linie positioniert werden; Tulipano (zentraler Mittelfeldspieler) kann ein beliebiges Kästchen im Zentrum der gelben Linie besetzen; Villabas (rechter Stürmer) kann in einem beliebigen Kästchen auf der rechten Seite innerhalb der grünen Linie positioniert werden; Minnetaur (Torwart) muss innerhalb des Tores positioniert werden **und kann während des gesamten Spiels kein anderes Kästchen besetzen.**



Pinke Spieler können entweder als Verteidiger oder als Mittelfeldspieler eingesetzt werden. **Blaue** Spieler können entweder als Mittelfeldspieler oder als Stürmer eingesetzt werden.

Vor Spielbeginn entscheiden die Trainer, wer der **KAPITÄN** ihrer Mannschaft ist, indem sie diesen in den Kapitänring legen. **Im Laufe eines Spiels** kann der Kapitän **zweimal** (auch hintereinander) die Würfel neu werfen, falls das erste Würfelerggebnis für eine erfolgreiche Aktion nicht ausreicht.

SPIELERZUG UND SPIELLENDE

Während seines Zuges kann ein Trainer **bis zu 3 AKTIONEN** ausführen (siehe Seiten 8-19) und **bis zu 3 STRATEGIEKARTEN** spielen (siehe Seite 20).

Nach dem Ausführen der 3 Aktionen und dem Spielen von bis zu 3 Strategiekarten muss der Trainer **(i)** die **VORHÄNGESCHLÖSSER** platzieren (siehe Seite 21) und **(ii)** eine **STRATEGIEKARTE** ziehen. Sobald die Strategiekarte gezogen ist, endet der Zug und der gegnerische Zug beginnt.

Nachdem beide Trainer die letzte Strategiekarte von ihrem Nachziehstapel gezogen haben, spielen sie jeweils einen letzten Zug, dann **endet das Spiel**.

AKTIONEN

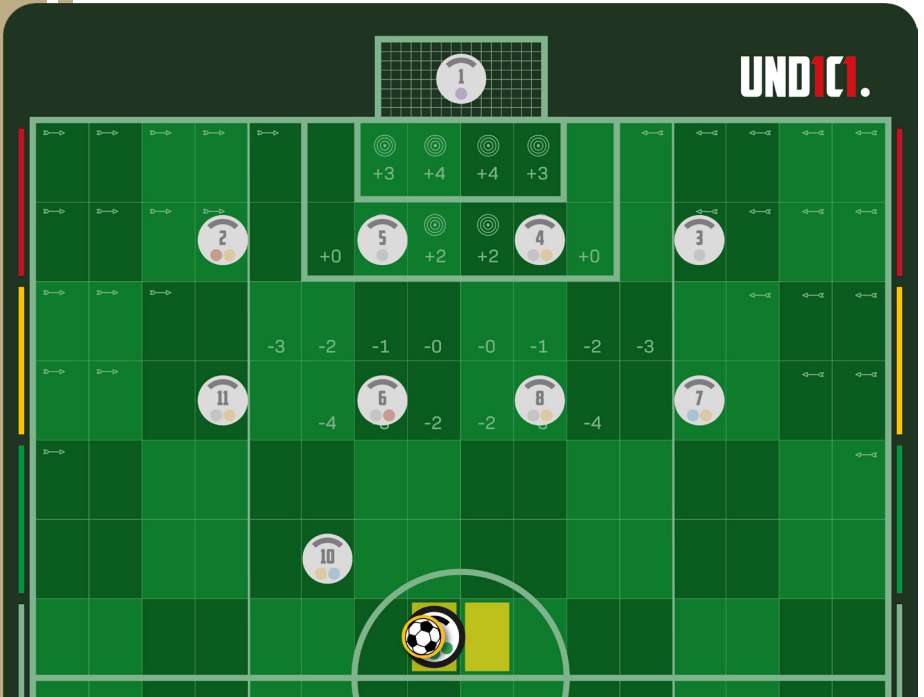
In jedem Zug darf ein Trainer bis zu 3 Aktionen spielen, die er aus folgenden Möglichkeiten auswählen kann: **EINZELBEWEGUNG**, **GRUPPENBEWEGUNG**, **PASSEN**, **VERTEIDIGEN**, **DRIBBELN**, **SCHIESSEN** und **FLANKEN**. Der einzige Zeitpunkt, an dem ein Trainer nicht wählen kann, ist der Beginn eines Spiels: Die erste Aktion des ersten Zuges jedes UNDC1-Spiels muss ein **ANSTOSS** sein.

ANSTOSS

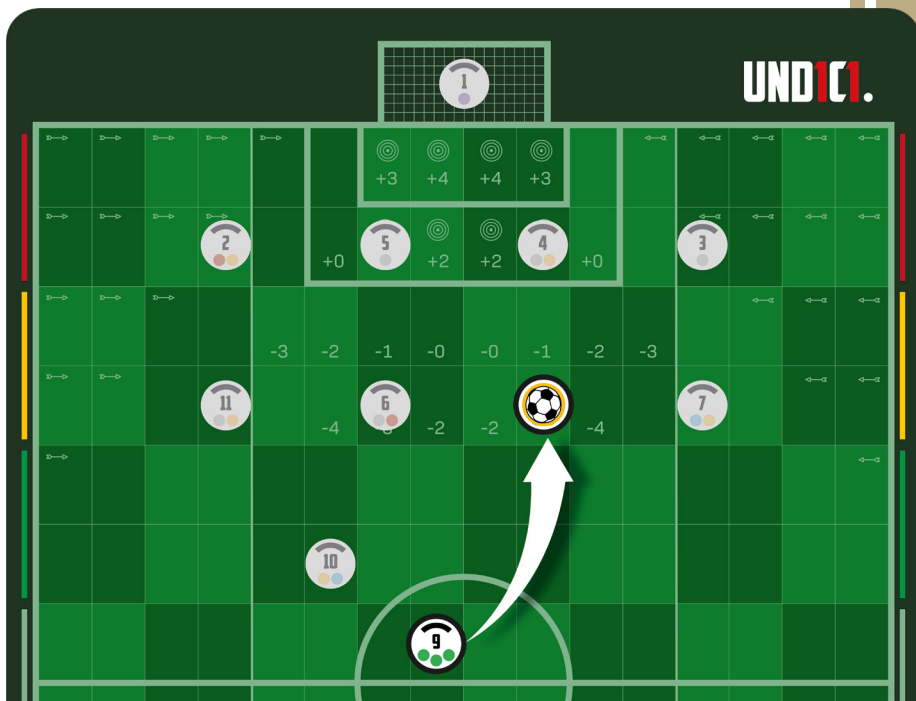
Zu Spielbeginn würfeln die Trainer. Der Trainer mit dem höheren Wurf führt den ersten Anstoß aus. Dazu wählt er einen seiner Spieler (mit Ausnahme des Torwarts), positioniert ihn in eines der beiden Kästchen im Mittelkreis (auf seiner Spielfeldhälfte) und legt den Ball auf diesen Spieler.

In der ersten Aktion des Spiels passt der Trainer, ohne zu würfeln, den Ball vom anstoßenden Spieler zu einem beliebigen anderen Spieler seiner Mannschaft. Der Trainer hat nun **zwei weitere Aktionen, um seinen ersten Zug abzuschließen**.

ANSTOSS - ZÄHLT ALS 1 AKTION



BEI EINEM ANSTOSS MUSS SICH EIN SPIELER AUF EINEM DER BEIDEN KÄSTCHEN INNERHALB DES MITTELKREISES BEFINDEN.



DER AUSFÜHRENDE SPIELER PASST DEN BALL ZU EINEM BELIEBIGEN MITSPIELER. DIES IST IMMER DIE ERSTE AKTION IM ERSTEN ZUG EINES JEDEN UNDICI-SPIELS.

EINZELBEWEGUNG

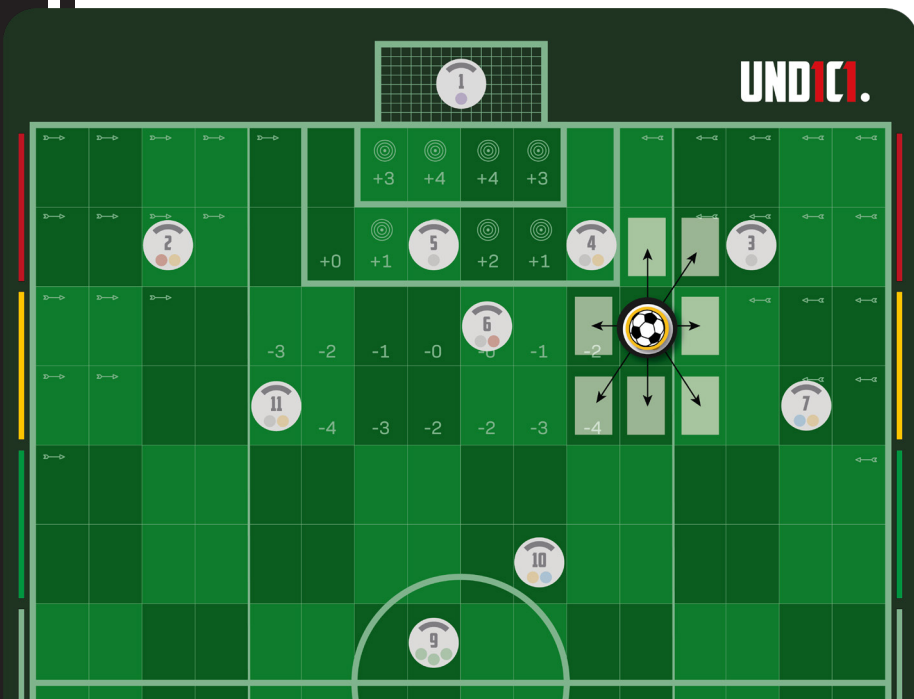
Die Spieler können, solange diese nicht umgedreht sind (siehe Seiten 13 - 16), auf dem Spielfeld horizontal, vertikal und diagonal bewegt werden.

Ein Spieler **ohne Ballbesitz** kann jeweils **ein oder zwei Kästchen** bewegt werden.

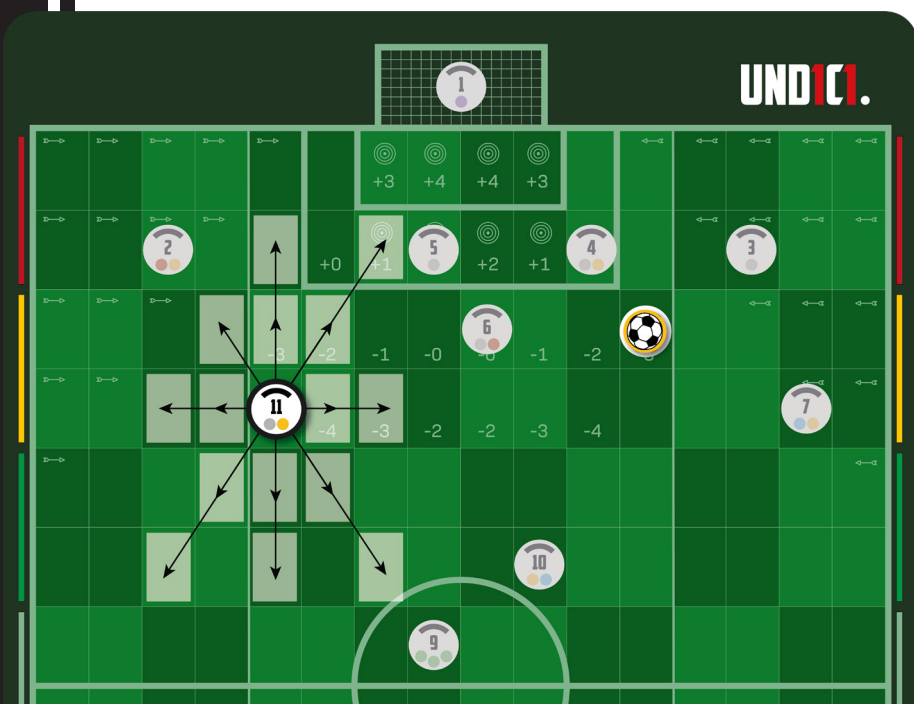
Ein Spieler **in Ballbesitz** kann immer nur **ein Kästchen** weit bewegt werden.

Spieler können nicht auf Kästchen, die bereits von Vorhängeschlössern oder anderen Spielern (Mitspielern oder Gegenspielern - einschließlich umgedrehten Spielern) besetzt sind, bewegt werden.

ANMERKUNG: Spieler mit der Spezialfähigkeit **HASE** können sich bis zu drei Kästchen auf einmal **ohne** Ball und bis zu zwei Kästchen auf einmal **mit** Ball bewegen.



DER BALLFÜHRENDE SPIELER DARF JEWEILS EIN KÄSTCHEN WEIT BEWEGT WERDEN, ENTWEDER HORIZONTAL, VERTIKAL ODER DIAGONAL.



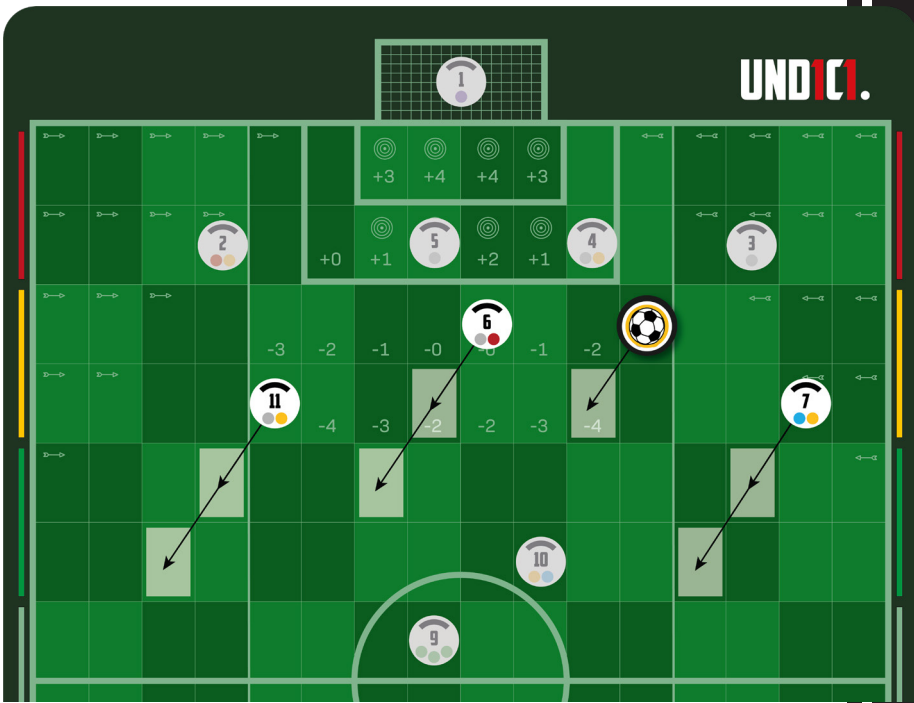
EIN SPIELER OHNE BALLBESITZ DARF JEWEILS EIN ODER ZWEI KÄSTCHEN HORIZONTAL, VERTIKAL ODER DIAGONAL BEWEGT WERDEN (RICHTUNGSÄNDERUNGEN ODER L-FÖRMIGE BEWEGUNGEN SIND NICHT ERLAUBT).

GRUPPENBEWEGUNG

Mehrere Spieler können mit nur einer Aktion bewegt werden, vorausgesetzt, sie (i) bewegen sich von derselben Linie aus (im Beispiel unten die gelbe Linie) und (ii) in dieselbe Richtung.

Bei der Durchführung einer Gruppenbewegung kann der Trainer die Spieler um eine unterschiedliche Anzahl von Kästchen bewegen (z.B. einen oder mehrere Spieler um ein Kästchen und einen oder mehrere andere Spieler um zwei Kästchen), vorausgesetzt, die Richtung, in die sie sich bewegen, ist dieselbe.

Außerdem ist es nicht zwingend erforderlich, dass alle Spieler, die innerhalb einer Linie stehen, bewegt werden. Ein Trainer kann zum Beispiel entscheiden, eine Gruppenbewegung durchzuführen, bei der nur 3 der 4 Spieler, die innerhalb einer bestimmten Linie stehen, bewegt werden.



ZWEI ODER MEHR SPIELER, DIE SICH INNERHALB DERSELBEN LINIE (IN DIESEM FALL DER GELBEN LINIE) BEFINDEN, DÜRFEN MIT NUR EINER AKTION BEWEGT WERDEN, VORAUSGESETZT, SIE BEWEGEN SICH IN DIESELBE RICHTUNG. ES BESTEHT KEINE VERPFLICHTUNG, DIE SPIELER UM DIESELBE ANZAHL VON KÄSTCHEN ZU BEWEGEN.

PASSEN

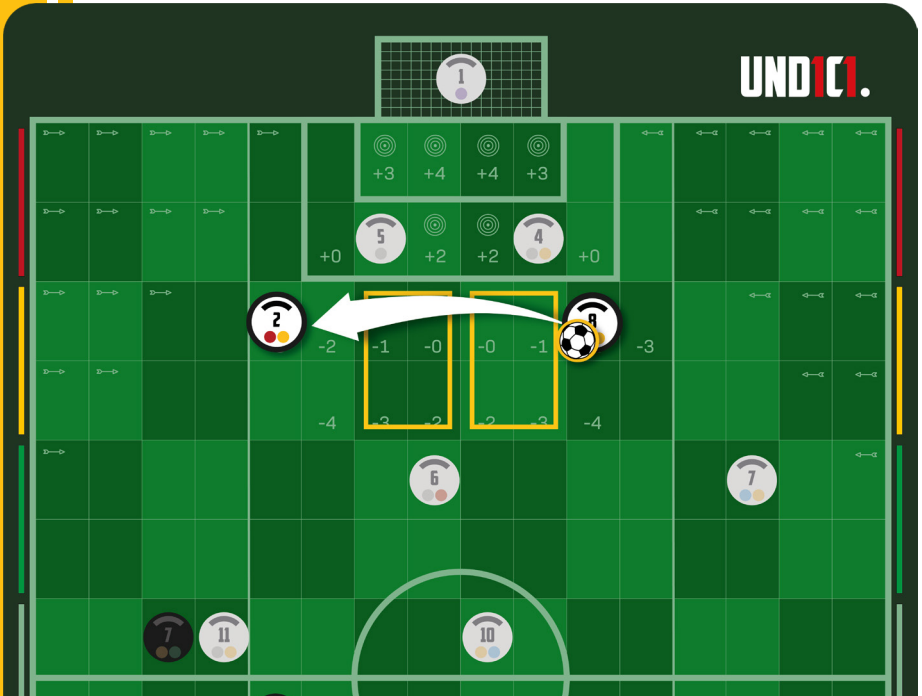


Ist ein Spieler in Ballbesitz kann er den Ball zu einem beliebigen Mitspieler (außer dem Torwart) passen. Hierfür würfelt der Trainer mit seinem Würfel.

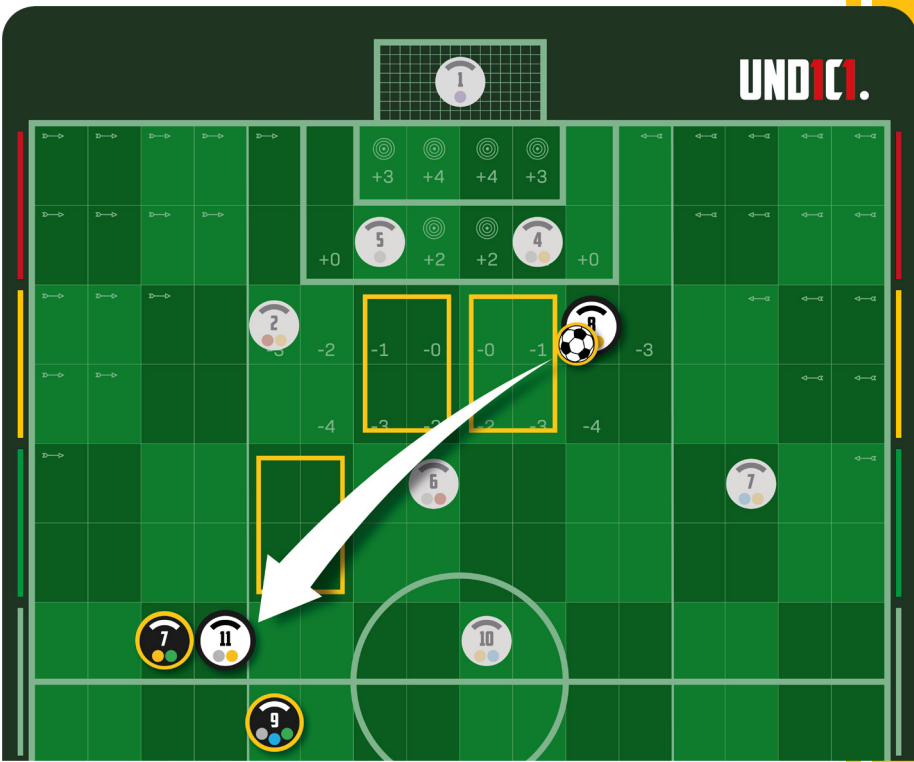
Erforderliche Mindestpunktzahl = # **Quadranten** zwischen dem passenden und annehmenden Spieler + # **Gegenspieler**, die den annehmenden Spieler decken*.

Wenn der Trainer eine niedrigere Zahl würfelt, als benötigt wird, geht der Ball an den Gegenspieler, der dem potentiellen Passempfänger am nächsten steht. Wenn zwei oder mehr Gegenspieler gleich weit vom Empfänger entfernt sind, entscheidet der Trainer, der den Pass nicht anbringen konnte, wer den Ball bekommt. **Der Zug der Mannschaft, die den Pass nicht zustande gebracht hat, endet sofort.** Der Trainer platziert die Vorhängeschlösser und zieht eine Strategiekarte.

* Deckende Gegenspieler sind die Spieler, die in einem der 8 Kästchen um den annehmenden Spieler herumstehen. Der Torwart zählt bei Pässen und Flanken auf annehmende Spieler, die auf einem +3 oder +4 Schuss-/Kopfbalkästchen stehen, als zusätzlicher deckender Spieler.



PASS ZU SPIELER #2 - ERFORDERLICHE MINDESTPUNKTZAHL: **2** (=2 QUADRANTEN ABSTAND). BEI EINER NIEDRIGEREN ZAHL, GEHT DER BALL AN SPIELER #7 DER SCHWARZEN MANNSCHAFT.



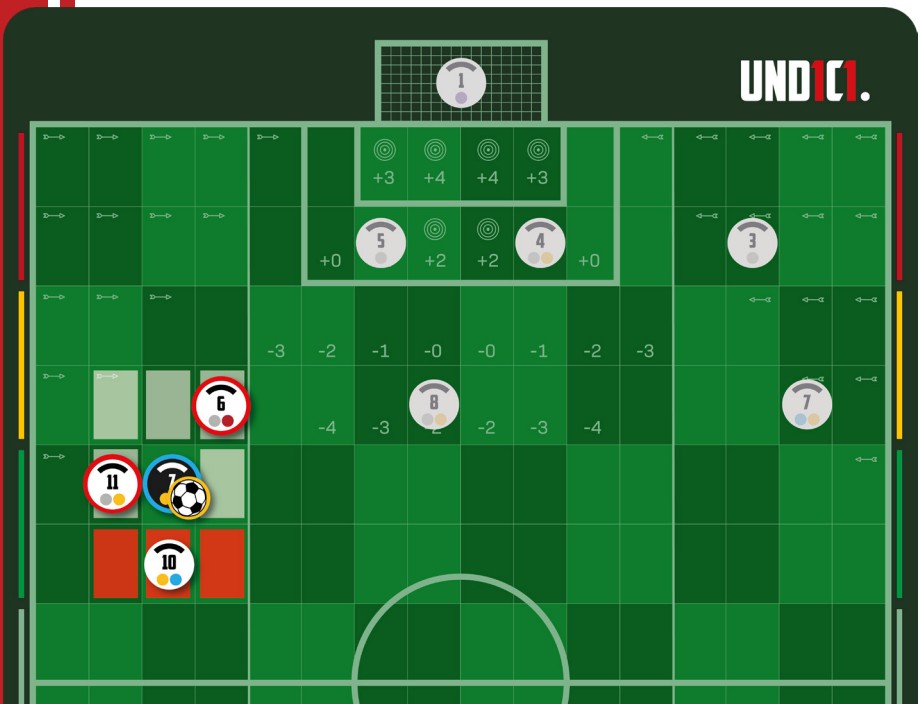
PASS ZU SPIELER #11 - ERFORDERLICHE MINDESTPUNKTZAHL: **5** (= 3 QUADRANTEN ABSTAND + 2 DECKENDE GEGENSPIELER). WENN DER TRAINER EINE NIEDRIGERE ZAHL WÜRFELT, ENTSCHEIDET ER, OB #7 ODER #9 DER SCHWARZEN MANNSCHAFT DEN BALL BEKOMMT.

VERTEIDIGEN

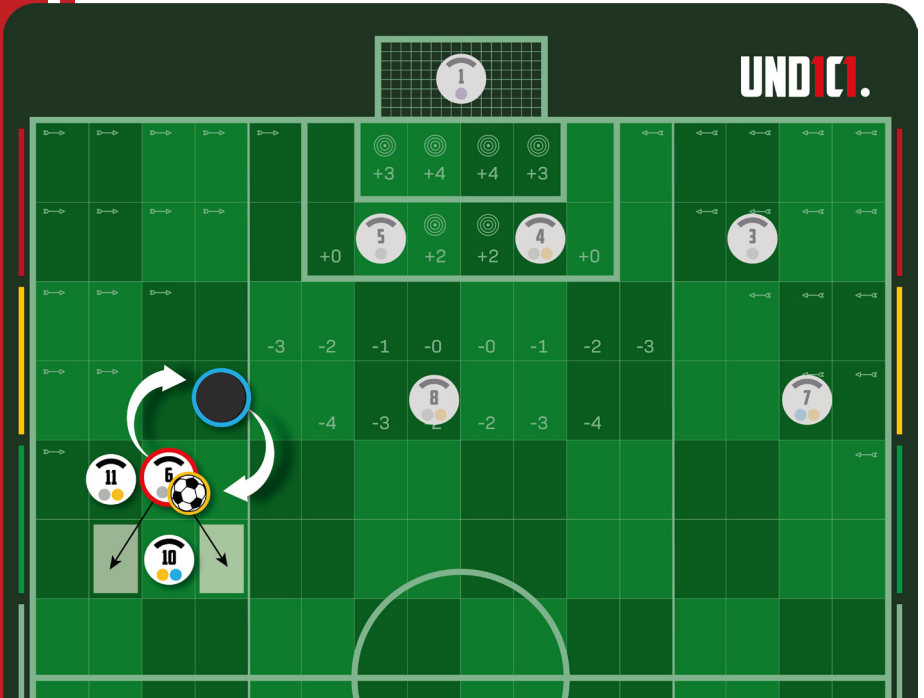
Ein Trainer darf, solange er Aktionen übrig hat, versuchen den Ball zu erobern, indem einer seiner Spieler einen Gegenspieler angreift, wenn dieser senkrecht, waagrecht oder diagonal vor ihm auf einem Kästchen steht. **Tacklings von hinter der Balllinie sind nicht erlaubt!**

Versuch eines Tacklings: Die Trainer würfeln. **Ergebnis des Tacklings:** Die Spieler tauschen die Kästchen. Der Trainer, der gewinnt, erobert (oder bleibt) den Ballbesitz mit seinem Spieler und darf diesen um ein weiteres Kästchen (zwei, wenn er die Spezialfähigkeit **HASE** hat) in eine beliebige Richtung bewegen, ohne eine zusätzliche Aktion zu verwenden. Der unterlegene Trainer dreht seinen Spieler um. Er kann ihn in diesem und in seinem nächsten Zug nicht einsetzen. Am Ende seines nächsten Zuges rehabilitiert der Trainer den Spieler, indem er diesen wieder umdreht.

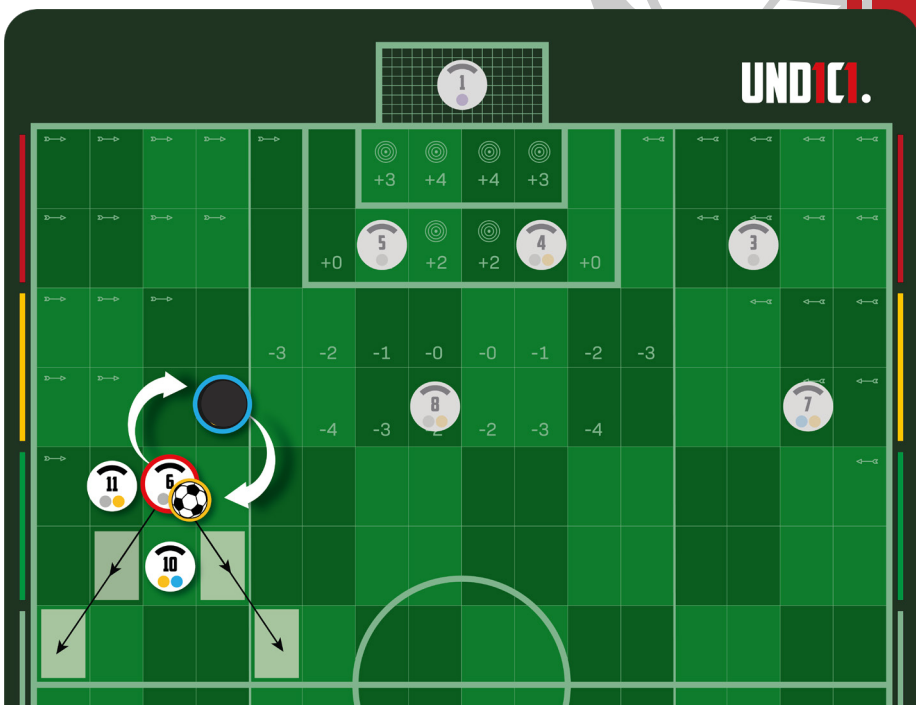
Im Falle eines Unentschiedens würfeln die Trainer **ohne jegliche Boni** (Spezialfähigkeiten und Strategiekarten zählen nicht mehr) erneut.



SOWOHL DIE #6 ALS AUCH DIE #11 KÖNNEN DEN GEGENSPIELER ANGREIFEN, WÄHREND DIE #10 DIES NICHT KANN (DA SIE SICH HINTER DER BALLLINIE BEFINDET).



DIE #6 VERSUCHT DEN GEGENSPIELER ANZUGREIFEN UND GEWINNT (DER TRAINER HAT DAS WÜRFELDUELL GEWONNEN). ER STIEHLT DEN BALL. DIE SPIELER TAUSCHEN DIE POSITIONEN UND DER SPIELER #7 WIRD UMGEDREHT. ER KANN IM NÄCHSTEN SPIELZUG NICHT EINGESETZT WERDEN. DER GEWINNER KANN SICH NUN UM EIN WEITERES KÄSTCHEN BEWEGEN, OHNE EINE ZUSÄTZLICHE AKTION VERWENDEN ZU MÜSSEN.



WENN #6 DIE SPEZIALFÄHIGKEIT **HASE** BESITZT, KANN ER, NACH DEM POSITIONSTAUSCH MIT SEINEM GEGENSPIELER, BIS ZU ZWEI KÄSTCHEN WEITERZIEHEN, OHNE EINE ZUSÄTZLICHE AKTION ZU VERWENDEN.

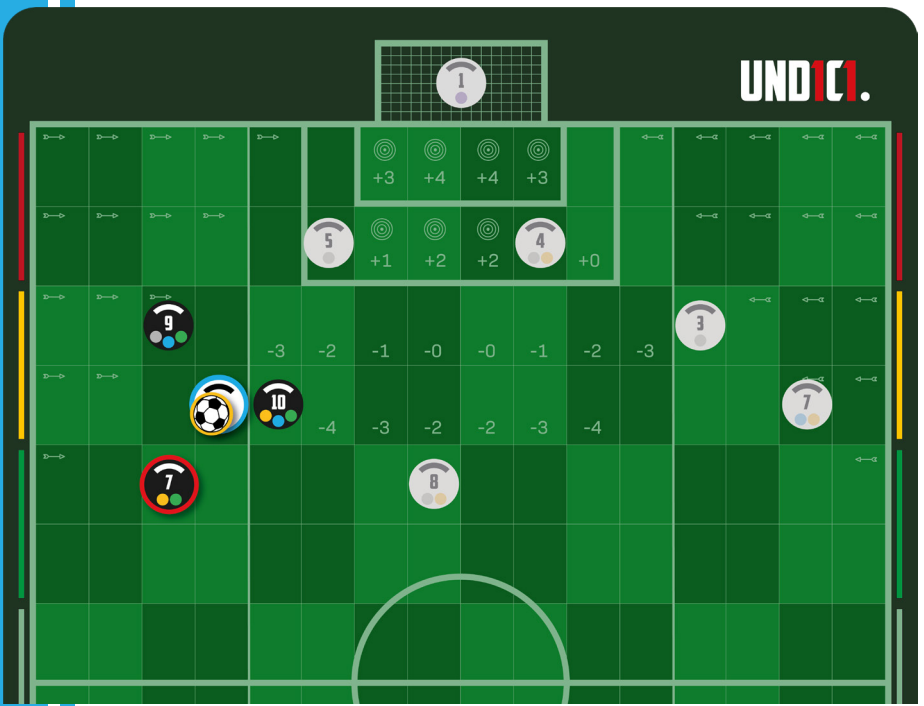
DRIBBELN

Wenn ein Spieler in Ballbesitz ist, darf er versuchen, an einem Gegenspieler, der in einem der ihn umgebenden Kästchen steht, vorbeizudribbeln, um z.B. ein Kästchen zu erreichen, welches mit einer Einzelbewegung nicht erreichbar wäre.

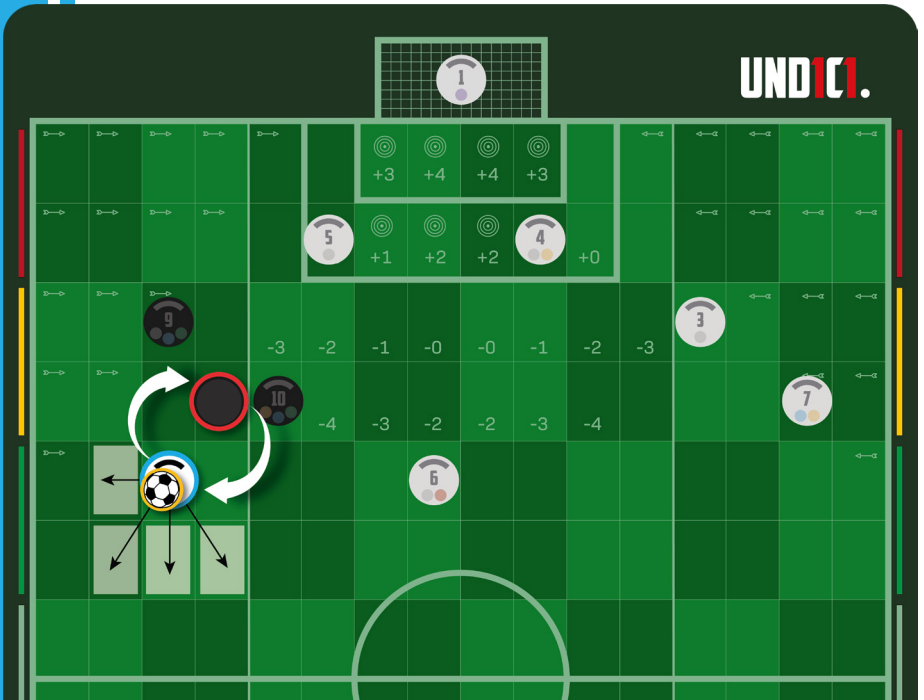
Versuch eines Dribblings: Die Trainer würfeln. **Ergebnis des Dribblings:** Die Spieler tauschen die Kästchen. Der Trainer, der gewinnt, bleibt (oder erobert) in Ballbesitz und darf seinen Spieler um ein weiteres Kästchen (zwei, wenn er die Spezialfähigkeit **HASE** besitzt) in eine beliebige Richtung bewegen, ohne eine zusätzliche Aktion zu verwenden. Der unterlegene Trainer dreht seinen Spieler um. Er kann ihn in diesem und in seinem nächsten Zug nicht einsetzen. Am Ende seines nächsten Zuges rehabilitiert der Trainer den Spieler, indem er diesen wieder umdreht.

Im Falle eines Unentschiedens würfeln die Trainer **ohne jegliche Boni** (Spezialfähigkeiten und Strategiekarten zählen nicht mehr) erneut.

Nach einem misslungenen Dribbelversuch muss der Trainer die Vorhängeschlösser platzieren und eine Strategiekarte ziehen. Sein Zug ist beendet.



DER BALLFÜHRENDE SPIELER VERSUCHT DIE #7 ZU UMDRIBBELN (ER HÄTTE AUCH DIE #10 ODER DIE #9 WÄHLEN KÖNNEN).



DER BALLFÜHRENDE SPIELER GEWINNT (DER TRAINER HAT DAS WÜRFELDUELL GEWONNEN) UND BEHÄLT SOMIT DEN BALL. DIE SPIELER TAUSCHEN DIE POSITIONEN UND DER SPIELER #7 WIRD UMGEDREHT. ER KANN IM NÄCHSTEN ZUG NICHT EINGESETZT WERDEN. DER GEWINNER KANN SICH NUN UM EIN ZUSÄTZLICHES KÄSTCHEN BEWEGEN (ZWEI, WENN ER DIE SPEZIALFÄHIGKEIT HASE HAT), OHNE EINE ZUSÄTZLICH AKTION VERWENDEN ZU MÜSSEN.

SCHIESSEN

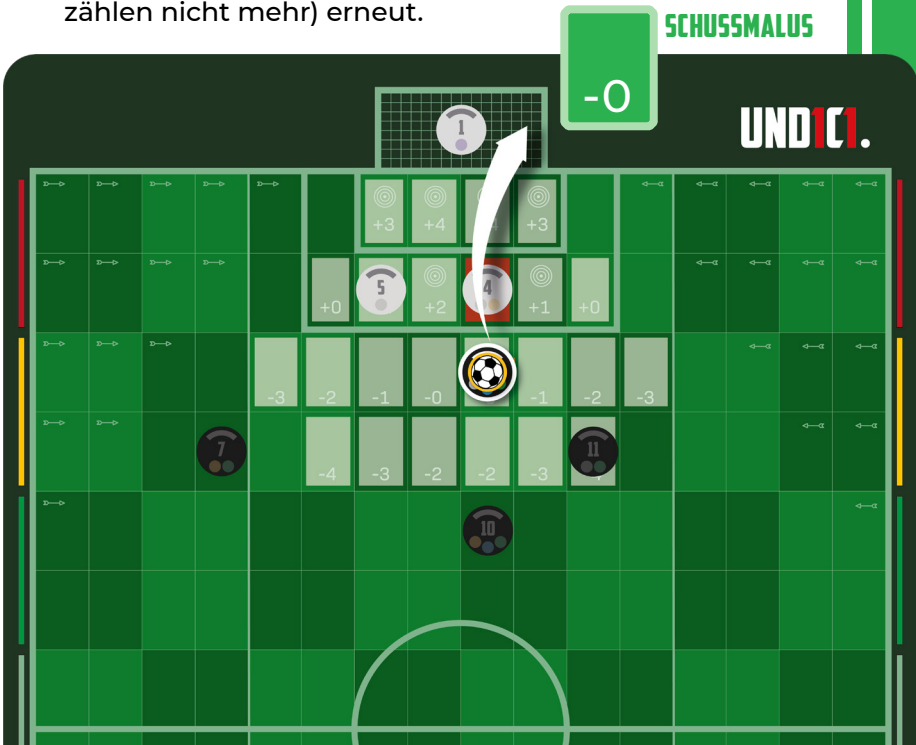
Ein Spieler, der den Ball hat, darf aufs Tor schießen, wenn er auf einem **SCHUSSKÄSTCHEN** steht. Die Trainer würfeln .

Schuss-Punktzahl = **Würfelergebnis des angreifenden Trainers +/- Schusskästchenbonus/-malus** (wird auf dem Schusskästchen angezeigt).

Parade-Punktzahl = **Würfelergebnis des verteidigenden Trainers** (+1 Extrapunkt, wenn einer seiner Spieler oder ein Vorhängeschloss direkt (orthogonal) vor dem schießenden Spieler steht).

- Wenn die Schuss-Punktzahl > die Parade-Punktzahl ist, **ist es ein Tor!** Die Trainer bringen ihre Mannschaften wieder in eine Anstoßformation (siehe Seite 6).
- Wenn die Parade-Punktzahl > die Schuss-Punktzahl ist, **hält der Torwart!** Zuerst stellen beide Trainer ihre Mannschaften neu auf (wie auf Seite 23 erklärt). Dann beginnt ein neuer Spielzug mit einem Pass des Torwarts (dies funktioniert wie ein normaler Pass, siehe Seite 12).
- Im Falle eines Unentschiedens würfeln die Trainer **ohne jegliche Boni** (Spezialfähigkeiten und Strategiekarten zählen nicht mehr) erneut.

SCHUSSMALUS



SCHUSS-PUNKTZAHL: WÜRFELERGEBNIS -0 (SCHUSSMALUS WIRD AUF DEM VOM SCHÜTZEN BESETZTEN SCHUSSKÄSTCHEN ANGEZEIGT)

PARADE-PUNKTZAHL: WÜRFELERGEBNIS + 1 (EXTRAPUNKT, DA DER GEGENSPIELER DIREKT (ORTHOGONAL) VOR DEM SCHÜTZEN STEHT)

FLANKEN

Es muss ein Kopfball folgen

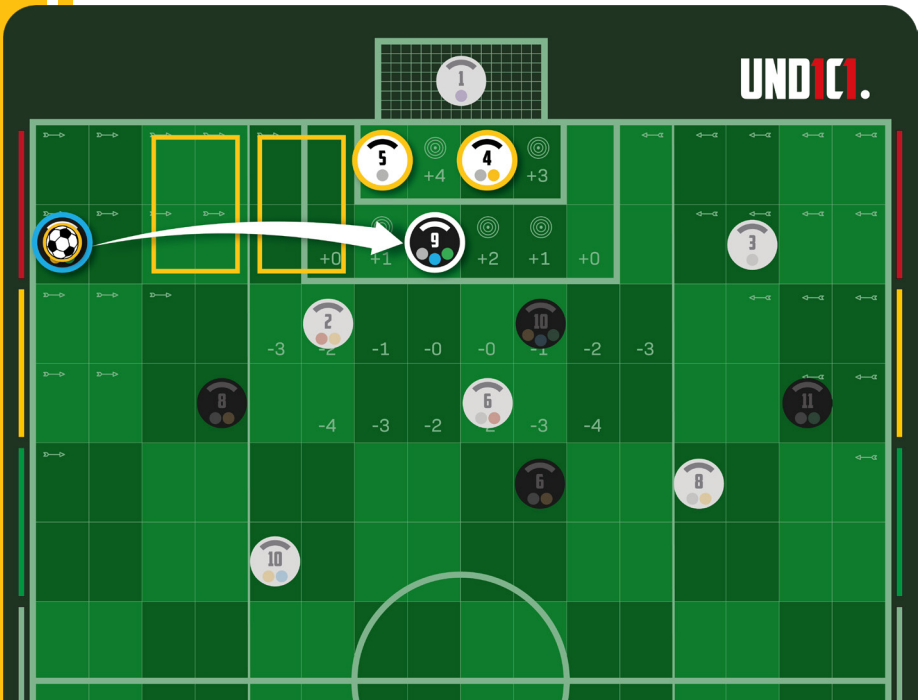
Wenn ein Spieler in Ballbesitz auf einem **FLANKENKÄSTCHEN** steht, kann er zu einem beliebigen Mitspieler, der auf einem **SCHUSS-/KOPFBALLKÄSTCHEN** steht, flanken. Hierfür würfelt der Trainer mit seinem Würfel.

Erforderliche Mindestpunktzahl = # **Quadranten** zwischen dem passenden und annehmenden Spieler + # **Gegenspieler**, die den annehmenden Spieler decken*.

- Wenn der Trainer eine niedrigere Zahl würfelt, geht der Ball an den Gegenspieler, der dem potentiellen Empfänger am nächsten steht (wenn zwei oder mehr Gegenspieler gleich weit vom Empfänger entfernt sind, entscheidet der Trainer, der die Flanke verfehlt hat, wer den Ball bekommt). **Der Zug der Mannschaft, welche die Flanke nicht geschafft hat, endet sofort:** Ihr Trainer platziert die Vorhängeschlösser und zieht eine Strategiekarte.
- Wenn die Flanke erfolgreich ist, führt der angespielte Spieler automatisch einen Kopfball aus (siehe nächste Seite), ohne dass eine zusätzliche Aktion notwendig ist.



* Deckende Gegenspieler sind die Spieler, die in einem der 8 Kästchen um den annehmenden Spieler herumstehen. Der Torwart zählt bei Pässen und Flanken auf annehmende Spieler, die auf einem +3 oder +4 Schuss-/Kopfbalkästchen stehen, als zusätzlicher deckender Spieler.



FLANKEN ZU SPIELER #9 - ERFORDERLICHE MINDESTPUNKTZAHl: **4** (= 2 QUADRANTEN ABSTAND + 2 DECKENDE GEGENSPIELER). WENN DER TRAINER EINE NIEDRIGERE ZAHl WÜRFELT, ENTSCHEIDET ER, OB #4 ODER #5 (WEISSE MANNsCHAFT) DEN BALL BEKOMMT.

KOPFBALL

Nur möglich nach einer Flanke

KOPFBALL - ZÄHLT ALS 1/2 AKTION

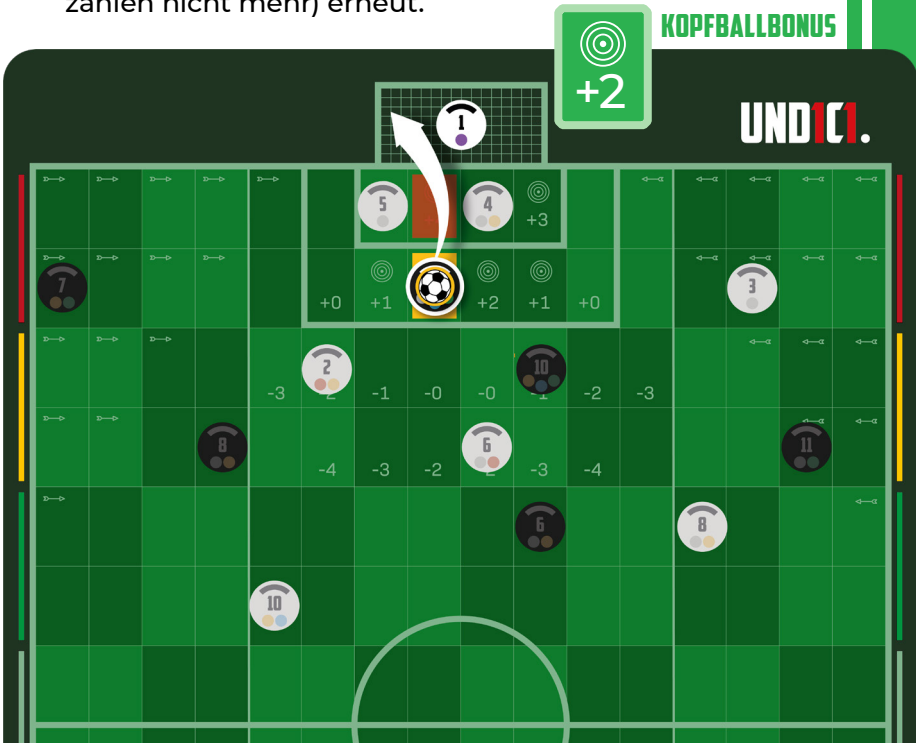
Nach einer erfolgreichen Flanke führt der angespielte Spieler einen Kopfball aus, ohne dass er eine zusätzliche Aktion verwenden muss - mit anderen Worten: **Flanke und Kopfball zählen zusammen als 1 Aktion**. Die Trainer würfeln:

Kopfball-Punktzahl = **Würfelergebnis des angreifenden Trainers** +/- **Kopfbalkästchenbonus** (wird auf dem Schuss-/Kopfbalkästchen angezeigt).

Parade-Punktzahl = **Würfelergebnis des verteidigenden Trainers** (+1 Extrapunkt, wenn einer seiner Spieler oder ein Vorhängeschloss direkt (orthogonal) vor dem köpfenden Spieler steht).

- Wenn die Kopfball-Punktzahl > die Parade-Punktzahl ist, **ist es ein Tor!** Die Trainer bringen ihre Mannschaften wieder in eine Anstoßformation (siehe Seite 6).
- Wenn die Parade-Punktzahl > die Schuss-Punktzahl ist, **hält der Torwart!** Zuerst stellen beide Trainer ihre Mannschaften neu auf (wie auf Seite 23 erklärt). Dann beginnt ein neuer Spielzug mit einem Pass des Torwarts (dies funktioniert wie ein normaler Pass, siehe Seite 12).
- Im Falle eines Unentschiedens würfeln die Trainer **ohne jegliche Boni** (Spezialfähigkeiten und Strategiekarten zählen nicht mehr) erneut.

KOPFBALLBONUS








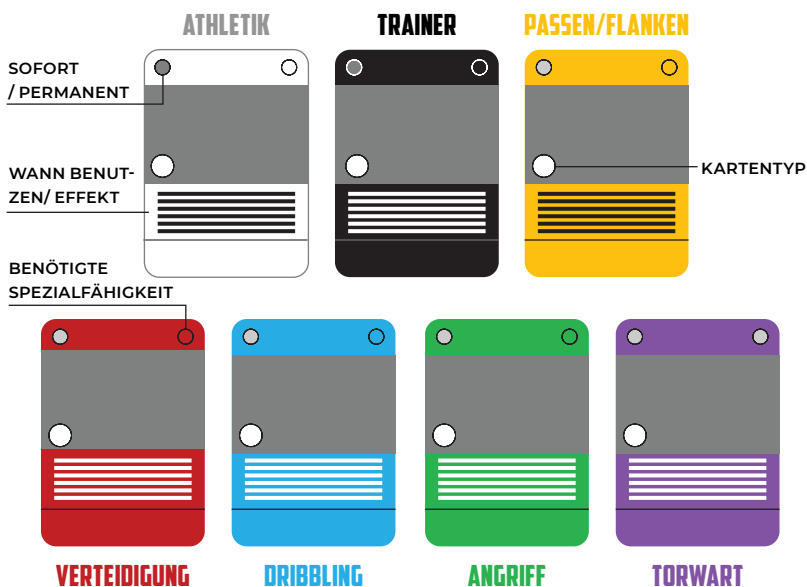
KOPFBALL-PUNKTZAHL: WÜRFELERGEBNIS + 2 (SCHUSSBONUS WIRD AUF DEM VOM SCHÜTZEN BESETZTEN SCHUSS-/KOPFBALLKÄSTCHEN ANGEZEIGT)

PARADE-PUNKTZAHL: WÜRFELERGEBNIS (KEINE EXTRAPUNKTE, WEIL IN DIESEM FALL KEIN GEGENSPIELER VOR DEM SCHÜTZEN STEHT, UM DEN KOPFBALL ZU BEHINDERN)

- Die Trainer müssen am Ende ihres Zuges eine Strategiekarte ziehen.
- Strategiekarten mit einem ⚡ Symbol sind **SOFORTIGE**, deren Effekt nur in der Aktion oder einen Zug lang aktiv ist. Im Gegensatz dazu sind Strategiekarten mit einem ∞ Symbol **PERMANENTE**, die im Spiel bleiben und deren Effekt so lange aktiv ist, bis sie abgeworfen oder durch eine gegnerische Strategiekarte zerstört werden. Das **SPEZIALFÄHIGKEIT**-Symbol in der oberen rechten Ecke zeigt an, dass diese Strategiekarte **nur von Spielern mit dieser Spezialfähigkeit** (auch z.B. durch *Mein Kapitän* erworbene) genutzt werden kann.
- Die Trainer dürfen maximal 5 Strategiekarten auf der Hand halten ("**5-Karten-Regel**"). Hätte ein Trainer am Ende seines Zuges mehr als 5 Strategiekarten auf der Hand, muss er **vor dem Nachziehen** eine Strategiekarte abwerfen.
- Ein Trainer darf während seines Zuges maximal 3 Strategiekarten ausspielen ("**3-Karten-Regel**"). Einige Strategiekarten können während des Zuges des Gegners gespielt werden.
- Obwohl permanente Strategiekarten, die sich im Spiel befinden, nicht unter die 3-Karten-Regel fallen, darf ein Trainer nicht mehr als zwei permanente Strategiekarten gleichzeitig im Spiel haben (die sogenannte "**2-Karten-Regel**"). Ein Trainer kann jedoch zu jedem Zeitpunkt seines Zuges eine im Spiel befindliche permanente Strategiekarte abwerfen, um sie durch eine andere zu ersetzen.
- **Wenn beide Trainer keine Strategiekarten mehr auf ihren Nachziehstapeln haben, spielen sie jeweils einen letzten Zug, dann endet das Spiel.**
- Ein Trainer muss seine Absicht kundtun, 1-3 Strategiekarten, die das Ergebnis der Aktion beeinflussen, zu benutzen, bevor er diese Aktion ausführt. Unmittelbar danach kann der gegnerische Trainer seine Absicht kundtun, 1-3 Strategiekarten als Antwort darauf zu spielen.

Je nach Art des Effekts, den sie erzeugen, sind die Strategiekarten in **fünf Kategorien** unterteilt:

-  **EXTRAPUNKTE**-Karten fügen dem Würfelwurf einen +1 oder +2 Bonus hinzu.
-  **EXTRAAKTIONEN**-Karten gewähren einem Trainer eine zusätzliche Aktion.
-  **GLÜCKSWURF**-Karten bieten besondere Vorteile für den Fall, dass ein Trainer eine bestimmte Zahl oder höher würfelt.
-  **EIN HAUCH VON KLASSE**-Karten ermöglichen es Spielern mit einer bestimmten Spezialfähigkeit besondere Dinge zu tun.
-  **EINZIGARTIGER EFFEKT**-Karten bewirken einen einzigartigen Effekt im Spiel.

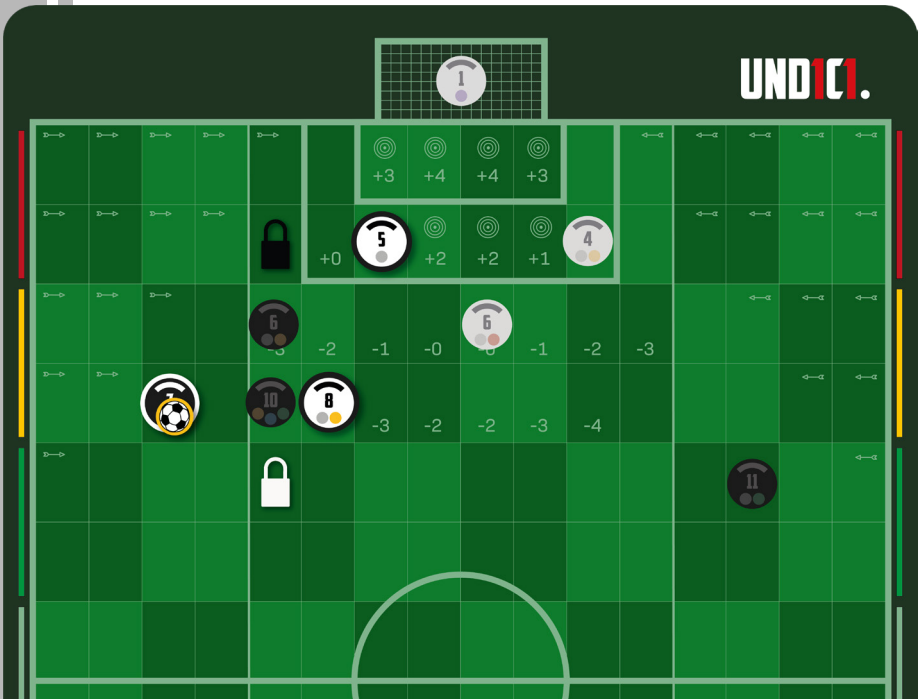


VORHÄNGESCHLÖSSER

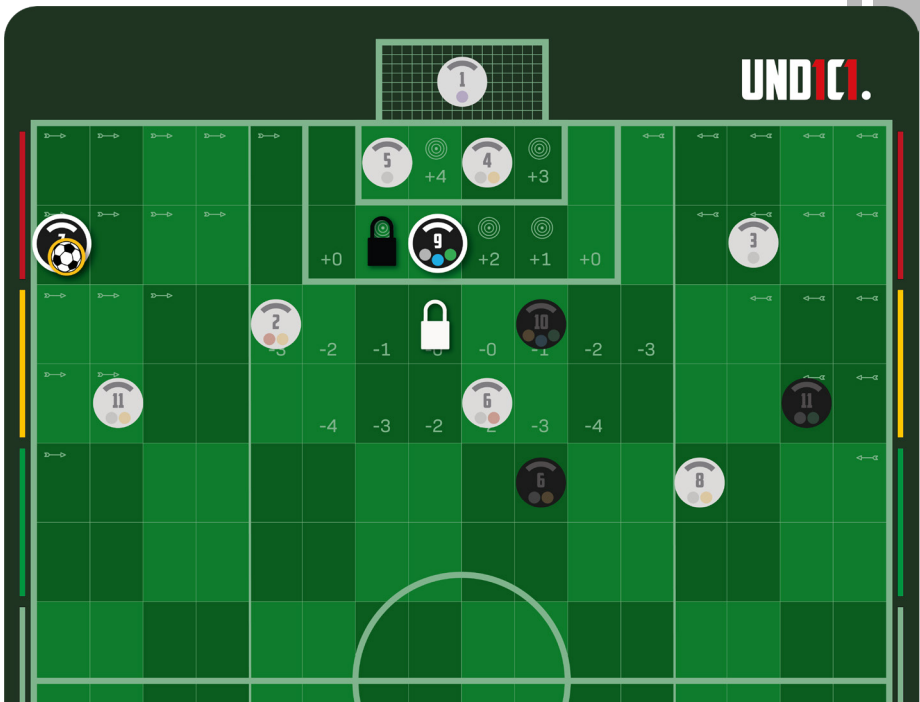
Bevor der Trainer seinen Zug mit dem Ziehen einer Strategiekarte beendet, muss er die Vorhängeschlösser auf dem Spielfeld platzieren, um **(i) den Gegenspieler daran zu hindern, bestimmte Kästchen zu betreten** und/oder **(ii) einen Gegenspieler zu decken**.

ANMERKUNGEN:

- (i) Jedes Vorhängeschloss darf auf ein beliebiges leeres Kästchen **um einen eigenen Spieler** (auch einen umgedrehten) platziert werden. Spieler können sich nicht durch Vorhängeschlösser bewegen.
- (ii) Weiße Vorhängeschlösser sind nicht wirksam gegen Spieler mit der Spezialfähigkeit **GORILLA**. Diese Spieler zerstören ein weißes Vorhängeschloss, wenn sie auf ein Kästchen treten, in dem ein weißes Vorhängeschloss liegt. Um zu verhindern, dass ein **GORILLA** ein bestimmtes Kästchen betritt, muss ein schwarzes Vorhängeschloss platziert werden.
- (iii) Innerhalb des Strafraums darf nicht mehr als ein Vorhängeschloss platziert werden.
- (iv) Es ist nicht erlaubt, Vorhängeschlösser in den vier Quadranten an den Ecken des Spielfelds zu platzieren.
- (v) Ein Vorhängeschloss, das direkt vor einem schießenden oder köpfenden Spieler steht, gibt dem Torwart einen Bonus von +1 bei einer Parade.
- (vi) Zerstörte Vorhängeschlösser werden zur Seite gelegt und am Ende des Zuges neu platziert.



BEISPIEL 1 - SICHERN DES BALLBESITZES: VORHÄNGESCHLÖSSER VERHINDERN, DASS DIE #8 UND DIE #5 DER WEISSEN MANNSCHAFT VERSUCHEN KÖNNEN, IN IHREM ZUG ANZUGREIFEN (SIE BRÄUCHTEN DAFÜR MEHR ALS 3 AKTIONEN)



BEISPIEL 2 – MANNDECKUNG ERHÖHEN: DER BALLFÜHRENDE SPIELER WILL MIT EINER FLANKE DIE #9 ERREICHEN. OHNE VORHÄNGESCHLÖSSER WÜRD EINE 4 AUSREICHEN. DA JEDES VORHÄNGESCHLOSS ALS EIN ZUSÄTZLICHER VERTEIDIGENDER SPIELER ZÄHLT, MUSS ER EINE 6 WÜRFELN.

WEITERE REGELN

NEUPOSITIONIEREN NACH EINER PARADE

Jedes Mal, wenn der Torwart einen Schuss oder einen Kopfball abwehrt, führt der Trainer dieser Mannschaft anschließend bis zu **3 EINZEL-** oder **GRUPPENBEWEGUNGEN** aus. Der gegnerische Trainer macht im Anschluss daran dasselbe und platziert dann die Vorhängeschlösser. Die Mannschaft, deren Torwart den Schuss/Kopfball abgewehrt hat, kann nun einen neuen Spielzug mit einem Pass des Torwarts zu einem beliebigen Mitspieler beginnen. Dies **funktioniert wie ein normaler Pass**.

ANMERKUNG: Die Spezialfähigkeit **HASE** ist während der Neupositionierung wirksam, während die Spezialfähigkeit **TRAKTOR** dies nicht ist.

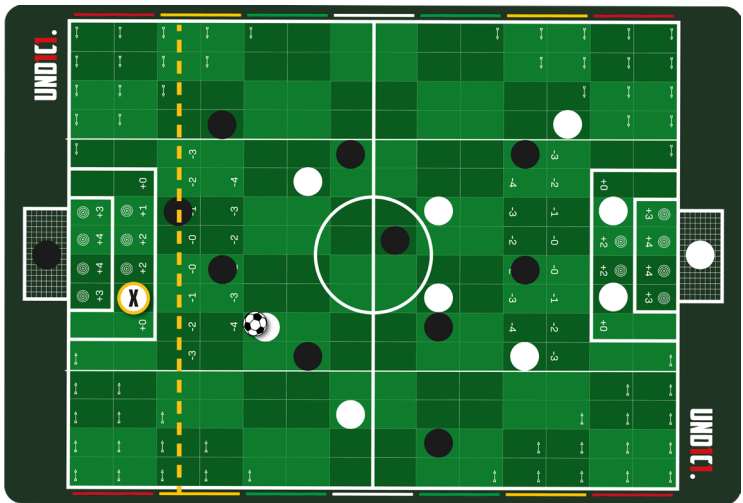
SPIELER INNERHALB DES STRAFRAUMS

Am Ende jedes Zuges dürfen sich maximal vier Spieler einer Mannschaft im Strafraum aufhalten.

ABSEITSREGEL

Der Spieler, der dem eigenen Tor am zweitnächsten steht, ist ausschlaggebend für die Höhe der **Abseitslinie**, auch wenn mehrere Spieler auf derselben Kästchenlinie stehen.

Jeder Spieler, der in der gegnerischen Hälfte steht, darf einen Pass/eine Flanke nur dann annehmen, wenn er nicht hinter der Abseitslinie steht. Es sei denn, der Pass/die Flanke kommt von einem Mitspieler, der in einer Linie mit dem Empfänger oder näher zum gegnerischen Tor als dieser steht.



DER BALLFÜHRENDE SPIELER KANN NICHT ZU SPIELER X PASSEN, DA DIESER DIE ABSEITSLINIE ÜBERSCHRITTEN HAT.

TACKLING (ANMERKUNGEN)

Nach einem misslungenen Tacklingversuch kann der Trainer, weitere Aktionen nutzen (falls noch vorhanden) oder Strategiekarten spielen.

Solange ein Spieler umgedreht ist, kann dieser weder bewegt werden noch Aktionen ausführen.



SPEZIALFÄHIGKEITEN

Nachdem du einige Partien UN1C1 gespielt und dich mit dem grundlegenden Spielablauf vertraut gemacht hast, empfehlen wir dir, die **SPEZIALFÄHIGKEITEN** zu nutzen, um den Spielen eine zusätzliche strategische Tiefe zu verleihen.

Weiße Spezialfähigkeiten verleihen dem Spieler bestimmte athletische Kräfte, während **farbige Spezialfähigkeiten** das Ausführen von Schüssen, Pässen, Dribblings, Tacklings und Paraden erleichtern und einen +1/+2 Bonus auf Würfelergebnisse gewähren.

TRAKTOR



DARF AM ENDE DES ZUGES, UND VOR DEM PLATZIEREN DER SCHLÖSSER, EINE ZUSÄTZLICHE BEWEGUNG MIT ODER OHNE BALL AUSFÜHREN. DIESE FÄHIGKEIT KANN NUR VON EINEM SPIELER PRO ZUG GENUTZT WERDEN.

GORILLA



KANN WEISSE SCHLÖSSER ZERSTÖREN, INDEM ER EINFACH IN DAS KÄSTCHEN TRITT, AUF DENEN DIESES PLATZIERT IST. DIE FÄHIGKEIT GORILLA IST NICHT WIRKSAM, WENN DER SPIELER DEN BALL HAT.

HASE



DARF SICH OHNE BALL UM BIS ZU DREI KÄSTCHEN UND MIT BALL UM BIS ZU ZWEI KÄSTCHEN AUF EINMAL BEWEGEN. RICHTUNGSWECHSEL / "L-FÖRMIGE" BEWEGUNGEN SIND NICHT ERLAUBT.

VIPER



VIPER: +1 AUF DAS WÜRFELERGEBNIS BEIM SCHIESSEN INNERHALB DES STRAFRAUMS

SCHWARZE VIPER: +2 AUF DAS WÜRFELERGEBNIS BEIM SCHIESSEN INNERHALB DES STRAFRAUMS



KANONE

KANONE: +1 AUF DAS WÜRFELERGESBIS BEIM SCHIESSEN AUSSERHALB DES STRAFRAUMS

SCHWARZE KANONE: +2 DAS WÜRFELERGESBIS BEIM SCHIESSEN AUSSERHALB DES STRAFRAUMS



RAMMBOCK

Siehe ProRegelwerk für mehr

RAMMBOCK: +1 AUF DAS WÜRFELERGESBIS BEIM KOPFBALL NACH EINER ERFOLGREICHEN FLANKE

SCHWARZE RAMMBOCK: +2 AUF DAS WÜRFELERGESBIS BEIM KOPFBALL NACH EINER ERFOLGREICHEN FLANKE



SPIELMACHER

SPIELMACHER: +1 AUF DAS WÜRFELERGESBIS BEIM PASSEN

SCHWARZE SPIELMACHER: +2 AUF DAS WÜRFELERGESBIS BEIM PASSEN



BOGENSCHÜTZE

BOGENSCHÜTZE: +1 AUF DAS WÜRFELERGESBIS BEIM FLANKEN

SCHWARZE BOGENSCHÜTZE: +2 AUF DAS WÜRFELERGESBIS BEIM FLANKEN



ZAUBERER

ZAUBERER: +1 AUF DAS WÜRFELERGESBIS BEIM DRIBBELN ODER BEIM ABWEHREN EINES TACKLINGS

SCHWARZE ZAUBERER: +2 AUF DAS WÜRFELERGESBIS BEIM DRIBBELN ODER BEIM ABWEHREN EINES TACKLINGS



GLADIATOR

Siehe ProRegelwerk für mehr

GLADIATOR: +1 AUF DAS WÜRFELERGESBIS BEI EINEM TACKLING ODER GEGNERISCHEN DRIBBELVERSUCH

SCHWARZE GLADIATOR: +2 AUF DAS WÜRFELERGESBIS BEI EINEM TACKLING ODER GEGNERISCHEN DRIBBELVERSUCH



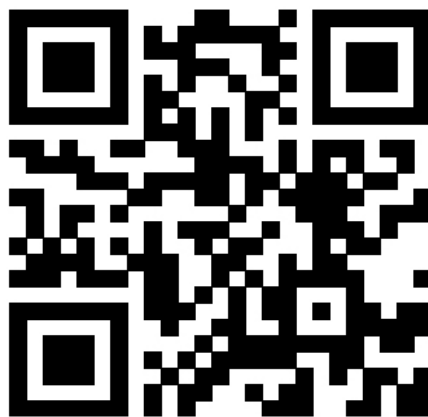
TATZE

PAW: +1 AUF DAS WÜRFELERGESBIS BEIM HALTEN EINES SCHUSSES ODER KOPFBALLS

SCHWARZE TATZE: +2 AUF DAS WÜRFELERGESBIS BEIM HALTEN EINES SCHUSSES ODER KOPFBALLS

**HEY TRAINER, ES IST ZEIT
BESSER ZU WERDEN! AUF
DICH WARTET EINE GANZ
NEUE ART ZU SPIELEN.
SCAN DEN QR-CODE, UM DAS**

**UND101.
PROREGELWERK
HERUNTERZULADEN.**



© 2022 DM Giochi Srls.
UNDICI is a trademark of DM Giochi Srls.
All rights reserved.

