

PRO
SNO

ProRegelwerk.

11.





INHALTS- VERZEICHNIS.

EINLEITUNG	32
DRAFT-MODUS	32
AUSWECHSLUNGEN	33
FOULS	34
STANDARDSITUATIONEN	34
SPEZIALISTEN FÜR STANDARDSITUATIONEN	
FREISTOSS AUSFÜHREN / SCHUSS	
ELFMETER AUSFÜHREN	
FREISTOSS AUSFÜHREN / FLANKE	
FREISTOSS AUSFÜHREN / PASS	
ECKSTÖSSE	41
EINWÜRFE	43
TORWART	44
DECKEN	45
PLAYBOOK KARTEN	46

EINLEITUNG

Dieses **UNDIC1 ProRegelwerk** ist als Ergänzung zum UNDIC1 Regelwerk gedacht. Es enthält eine Reihe zusätzlicher Regeln, die das Spiel strategischer, realistischer und tiefer machen sollen:

- **DRAFT-MODUS**
- **AUSWECHSLUNGEN**
- **FOULS**
- **STANDARDSITUATIONEN**
- **EINWÜRFE**
- **ZUSÄTZLICHE AKTIONEN DES TORWARTS**
- **ZUSÄTZLICHE REGELN FÜR DAS DECKEN**
- **PLAYBOOK KARTEN**

Die Trainer werden grundsätzlich ermutigt, alle Zusatzregeln mindestens einmal auszuprobieren, aber es ist nicht zwingend erforderlich, alle Regeln anzuwenden. Sie sollten ihr Spielerlebnis anhand ihrer Präferenzen, ihrer Erfahrungen und ihrer zeitlichen Begrenzungen modulieren.

DRAFT-MODUS

Ein Spiel im **DRAFT-MODUS** funktioniert genau wie ein normales Spiel, mit der Ausnahme, dass die Trainer ihre eigene Mannschaft zusammenstellen dürfen, indem sie Spieler aus verschiedenen Mannschaften draften. Der Draft sollte abwechselnd erfolgen: Trainer A wählt einen Torwart, dann Trainer B einen Torwart, Trainer A einen Verteidiger, dann Trainer B einen Verteidiger und so weiter, bis jede zusammengestellte Mannschaft 18 Spielerchips hat.

Um während eines DRAFT-MODUS-Spiels zwischen den beiden zusammengestellten Mannschaften unterscheiden zu können, verwenden die Trainer die 22 schalenförmigen **Chiphalter** (11 weiße, 11 schwarze), die in der *UNDIC1 Grundspielbox* enthalten sind. Danach kann das Spiel mit einem Anstoß beginnen (siehe *UNDIC1 Regelwerk, Seite 8*).

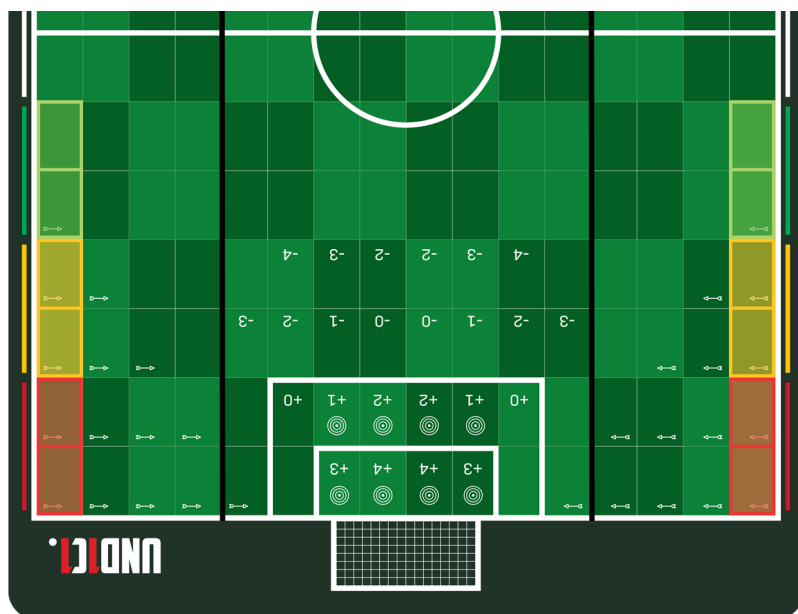
ANMERKUNG: Um den DRAFT-MODUS anspruchsvoller zu gestalten, können die Trainer vereinbaren, **ein oder mehrere Draft-Kriterien** zu befolgen (z.B. maximale Begrenzung der erlaubten Spezialfähigkeiten auf 3 Fähigkeiten pro Spieler oder maximal 40 Fähigkeiten pro Team).

AUSWECHSLUNGEN

Ein Trainer kann im Laufe eines Spiels **bis zu 5 Spieler** auswechseln. Auswechslungen können von einem Trainer **direkt nach dem Ende seines Spielzugs vorgenommen werden. Vorausgesetzt, dass der Spielzug entweder mit einem Schuss/Kopfball** (unabhängig vom Ergebnis dieses Schusses/Kopfballs), **einem Foul** (siehe Seite 31) oder **einem Pass außerhalb des Spielfelds** (siehe Seite 39) endet.

Ein Trainer kann entscheiden, eine einzelne Auswechslung oder mehrere Auswechslungen gleichzeitig vorzunehmen. Nachdem der Trainer seine Absicht erklärt hat, eine Auswechslung vorzunehmen, nimmt er **(i)** den oder die vorgeesehenen Spieler vom Spielfeld und **(ii)** stellt die neuen Spieler auf dem Spielfeld auf. Spieler, die das Spielfeld betreten, müssen wie folgt in ihrer Spielfeldhälfte positioniert werden:

- **Torhüter:** müssen sich innerhalb des TORES befinden (ein Torwart kann nur einen Torwart ersetzen).
- **Verteidiger:** in einem beliebigen Kästchen entlang einer der beiden Seitenlinien innerhalb der ROTEN LINIE.
- **Mittelfeldspieler** in einem beliebigen Kästchen entlang einer der beiden Seitenlinien innerhalb der GELBEN LINIE.
- **Stürmer:** in einem beliebigen Kästchen entlang einer der beiden Seitenlinien innerhalb der GRÜNEN LINIE.



DIE TRAINER MÜSSEN DIE SPIELER, DIE DAS SPIELFELD BETRETEN, AUF DEN KÄSTCHEN ENTLANG DER SEITENLINIEN PLATZIEREN, JE NACH DER BEVORZUGTEN POSITION DES SPIELERS (ABER UNABHÄNGIG VON DER BEVORZUGTEN SEITE DES SPIELERS).

FOULS

Wenn bei einem Dribbling oder Tackling ein Würfelduell (unter Berücksichtigung aller Boni) unentschieden ausgeht, wird ein **Foul** begangen. Es erfolgt eine **Standardsituation**.

ANMERKUNG: Ein Foul wird immer von dem Spieler, der vor dem Würfelduell nicht im Ballbesitz war, begangen.

Nach einem Foul **würfeln** die Trainer, um herauszufinden: ob **(i)** der Spieler, der das Foul begangen hat, mit einer gelben oder roten Karte bestraft wird und ob **(ii)** der gefoulte Spieler verletzt wird.

STRAFEN

1 = **ROTE KARTE** (Spieler wird dauerhaft des Spielfeldes verwiesen)

2, 3 = **GELBE KARTE** (Spieler bleibt auf dem Spielfeld, wenn er im Laufe des Spiels eine zweite gelbe Karte erhält, wird er dauerhaft des Spielfeldes verwiesen)

4, 5, 6 = **KEINE STRAFE**

VERLETZUNGEN

1 = **SCHWERE VERLETZUNG** (Spieler muss ausgewechselt werden)

2, 3 = **LEICHTE VERLETZUNG** (Spieler wird bis zum Ende seines nächsten Zuges umgedreht)

4, 5, 6 = **KEINE VERLETZUNG**

STANDARDSITUATIONEN

Wenn das Foul **als Folge eines Tacklingversuchs begangen wird, endet der Spielzug der Mannschaft, die das Foul begangen hat, sofort**. Der Trainer zieht eine Strategiekarte, und der neue Spielzug des gegnerischen Trainers beginnt mit einem Freistoß oder Elfmeter.

Wenn das Foul **als Folge eines Dribbelversuchs begangen wurde, werden die bis dahin getätigten Züge der gefoulten Mannschaft wieder auf „0“ gesetzt!** Der Trainer beginnt seinen Zug erneut, indem er einen Freistoß oder Elfmeter ausführt.

Je nachdem, auf welchem Kästchen ein Foul begangen wurde (das Kästchen auf dem der ballführende Spieler stand, bevor er gefoult wurde), **beginnt der neue Zug mit (i) einem Freistoß oder (ii) einem Elfmeter**.

SPEZIALISTEN FÜR STANDARDSITUATIONEN

Unter der Positionsanzeige besitzen einige Spieler ein, zwei oder drei kleine Vierecke (■), die darauf hinweisen, dass diese Spieler gut beim Ausführen von Standardsituationen sind. Sie profitieren von einem +2 Bonus beim Schießen von Elfm Metern, Freistößen sowie Eckbällen - je nachdem, wie viele Vierecke sie haben:

■ = **ELFMETERSPEZIALISTEN** erhalten beim Schießen von Elfm Metern einen zusätzlichen Bonus von +2 auf den Wurf.

■■ = **FREISTOSSSPEZIALISTEN** erhalten beim Schießen von Freistößen sowie Eckbällen einen zusätzlichen Bonus von +2 auf den Wurf.

■■■ = **ELFMETER- UND FREISTOSSSPEZIALISTEN** erhalten beim Schießen von Elfm Metern, Freistößen und Eckbällen einen zusätzlichen Bonus von +2 auf den Wurf.



ELFMETER-
SPEZIALIST



FREISTOSS-
SPEZIALIST



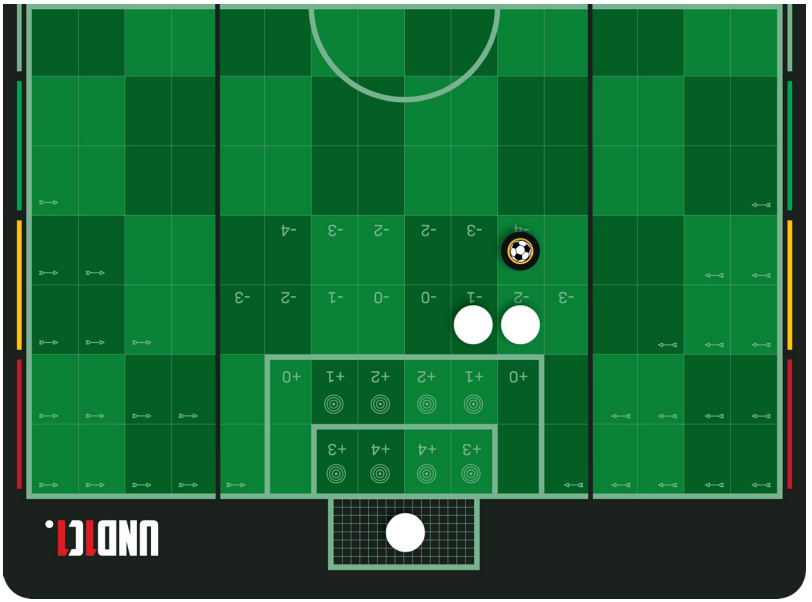
ELFMETER- & FREI-
STOSSSPEZIALIST

FREISTOSS AUSFÜHREN / SCHUSS

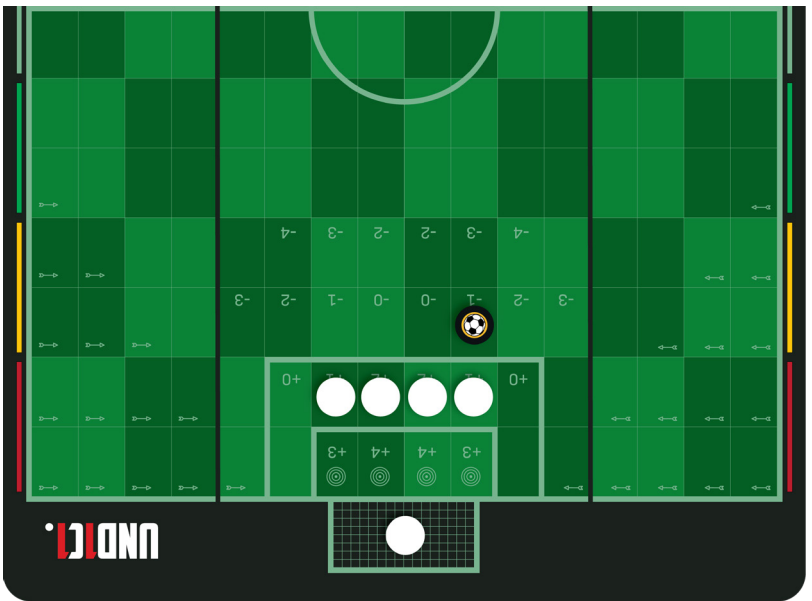
Befindet sich der ballführende Spieler zum Zeitpunkt des Fouls auf **einem Schusskästchen außerhalb des Strafraums**:

(i) Der Trainer der Mannschaft, die das Foul gezogen hat, entscheidet, wer der **Freistoßschütze** ist. Er stellt den Spieler auf das Kästchen, auf dem das Foul begangen wurde. Der gefoulte Spieler nimmt die vorherige Position des Freistoßschützen ein. Sie tauschen die Kästchen (Positionstausch).

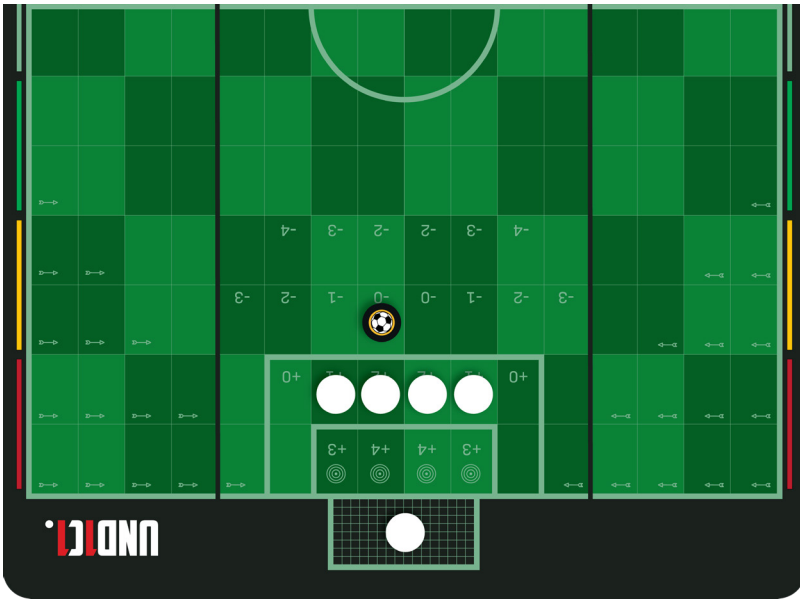
(ii) Der gegnerische Trainer kann **eine Mauer aus bis zu 4 Spielern** stellen. Der Schütze erhält **1 Malus für jeden zweiten Spieler**, der in der Mauer steht. Um eine Mauer zu bilden, wird ein Spieler vor den Freistoßschützen positioniert und durch entweder einen oder drei weitere Spieler unterstützt. Diese zusätzlichen Spieler werden jeweils auf den Kästchen links oder rechts von ihm positioniert. Abhängig davon, welche Seite abgedeckt werden muss, um den Schuss am besten zu erschweren.



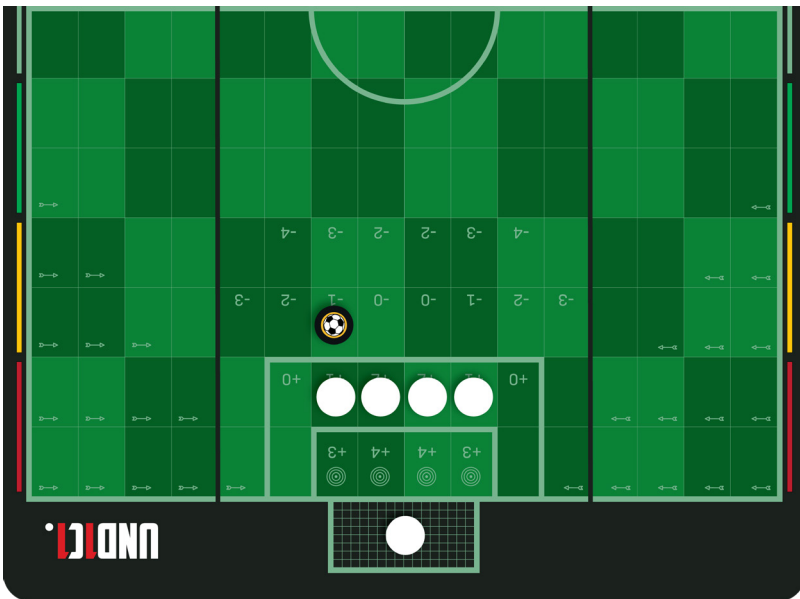
BEISPIEL 1 - FREISTOSS VON RECHTS: MAUER AUS ZWEI SPIELERN. NACHDEM DER ERSTE SPIELER VOR DEM FREISTOSSSCHÜTZEN POSITIONIERT WURDE, MUSS DER ZWEITE SPIELER LINKS VON IHM POSITIONIERT WERDEN. **MAUER-MALUS = -1**



BEISPIEL 2 - FREISTOSS VON RECHTS: MAUER AUS VIER SPIELERN. NACHDEM DER ERSTE SPIELER VOR DEM FREISTOSSSCHÜTZEN POSITIONIERT WURDE, MÜSSEN DER ZWEITE, DRITTE UND VIERTE SPIELER LINKS VON IHM POSITIONIERT WERDEN. **MAUER-MALUS = -2**



BEISPIEL 3 - FREISTOSS VON MITTE-LINKS: MAUER AUS VIER SPIELERN. NACHDEM DER ERSTE SPIELER VOR DEM FREISTOSS-SCHÜTZEN POSITIONIERT WURDE, MUSS EIN SPIELER LINKS VON IHM UND ZWEI SPIELER RECHTS VON IHM POSITIONIERT WERDEN.
MAUER-MALUS = -2



BEISPIEL 2 - FREISTOSS VON LINKS: MAUER AUS VIER SPIELERN. NACHDEM DER ERSTE SPIELER VOR DEM FREISTOSSSCHÜTZEN POSITIONIERT WURDE, MÜSSEN DER ZWEITE, DRITTE UND VIERTE SPIELER RECHTS VON IHM POSITIONIERT WERDEN. **MAUER-MALUS = -2**

(iii) Um seine Mauer zu errichten, muss der Trainer vorrangig Stürmer (grüne Positionsanzeige), dann Mittelfeldspieler (gelbe Positionsanzeige) und schließlich Verteidiger (rote Positionsanzeige) aufstellen. Jeder Spieler, der umgestellt werden muss, damit ein anderer Spieler in die Mauer gestellt werden darf, **kann von seinem Trainer an einer beliebigen Stelle des Spielfelds neu positioniert werden**. Die verteidigende Mannschaft stellt diese Spieler zuerst um. Sobald die verteidigende Mannschaft ihre Spieler umgestellt hat, macht die angreifende Mannschaft dasselbe mit ihren Spielern.

(iv) Der **Freistoßschütze schießt auf das Tor**. Spieler, die zwei oder drei Vierecke (■ ■ oder ■ ■ ■) unter ihrem Positionsanzeiger haben, erhalten **einen zusätzlichen Bonus von +2 auf das Würfelergebnis**. Die Fähigkeit **KANONE** ist ebenfalls wirksam. Die Freistoß-Punktzahl wird wie folgt berechnet:

Freistoß-Punktzahl = **Würfelergebnis** + **Freistoßspezialist-Bonus** (falls vorhanden) + **KANONEN-Bonus** (falls vorhanden) - **Schusskästchen-Malus** - **Mauer-Malus** (1 Punkt, wenn die Mauer aus zwei Spielern besteht, oder 2 Punkte, wenn die Mauer aus vier Spielern besteht)

Der Mauer-Malus ersetzt den +1 Bonus, welchen der Torwart bei Schüssen erhält, wenn einer seiner Spieler direkt vor dem Schützen steht.

ELFMETER AUSFÜHREN

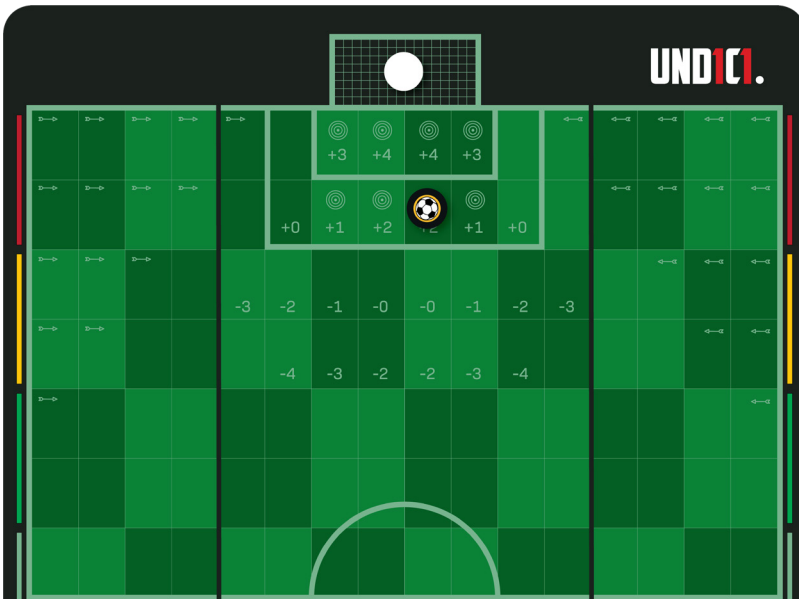
Befindet sich der ballführende Spieler zum Zeitpunkt des Fouls **auf einem Schusskästchen oder neutralen Kästchen innerhalb des Strafraums**:

(i) Der Trainer der Mannschaft, die das Foul gezogen hat, entscheidet, wer der **Elfmeterschütze** ist. Er stellt diesen Spieler auf eine der beiden +2-Schusskästchen innerhalb des Strafraums. Jeder andere Spieler muss aus dem Strafraum entfernt werden.

(ii) Jeder Spieler, der aus dem Strafraum verschoben werden muss, kann von seinem Trainer an einer beliebigen Stelle des Spielfelds neu positioniert werden. Die verteidigende Mannschaft muss diese Spieler zuerst neu positionieren, danach wird die angreifende Mannschaft das gleiche tun.

(iii) Der **Elfmeterschütze schießt auf das Tor**. Elfmeter funktionieren wie normale Torschüsse, aber: **(a) der VIPER-Bonus ist nicht wirksam** und **(b) Spieler mit einem oder drei Vierecke (■ oder ■ ■ ■)** unter der Positionsanzeige erhalten einen **zusätzlichen Bonus von +2**, zusätzlich zu ihrem Würfelergebnis und dem +2-Schusskästchen-Bonus.

Elfmeter-Punktzahl = **Würfelergebnis** + **Elfmeterspezialist-Bonus** (falls vorhanden) + **Schusskästchen-Bonus** (2 Punkte)



BEI DER AUSFÜHRUNG EINES ELFMETERS MUSS SICH DER ELFMETERSCHÜTZE AUF EINEM DER +2 SCHUSSKÄSTCHEN INNERHALB DES STRAFRAUMS BEFINDEN. **ELFMETER-PUNKTZAHL:** WÜRFELERGEBNIS + 2 + ELFMETERSPEZIALIST-BONUS (FALLS VORHANDEN).

FREISTOSS AUSFÜHREN / FLANKE

Befindet sich der ballführende Spieler zum Zeitpunkt des Fouls **auf einem Flankenkästchen**:

(i) Der Trainer der Mannschaft, die das Foul gezogen hat, entscheidet, wer der **Freistoßschütze** ist. Er stellt diesen Spieler auf das Kästchen, auf dem das Foul begangen wurde. Der Spieler, der gefoult wurde, übernimmt die vorherige Position des Freistoßschützen (Positionstausch).

(ii) Dann können die Trainer **bis zu 4 Spieler als Kopfballspieler beider Freistoßflanke** einsetzen. Die verteidigende Mannschaft stellt bis zu 4 Kopfballspieler auf die 4 Kopfballkästchen vor dem Tor. Die angreifende Mannschaft positioniert dann ihre Kopfballspieler in den übrigen Kopfballkästchen.

(iii) Jeder Spieler, der verschoben werden muss, um Platz für einen Kopfballspieler zu schaffen, **kann von seinem Trainer an einer beliebigen Stelle des Spielfelds neu positioniert werden**. Die verteidigende Mannschaft stellt jene Spieler zuerst um. Sobald die verteidigende Mannschaft ihre Spieler umgestellt hat, macht die angreifende Mannschaft dasselbe mit ihren Spielern.

FREISTOSS AUSFÜHREN / PASS

Befindet sich der ballführende Spieler zum Zeitpunkt des Fouls auf **einem neutralen Kästchen** (ein Kästchen ohne Symbole und Zahlen):

(i) Der Trainer der Mannschaft, die das Foul gezogen hat, entscheidet, wer der **Freistoßschütze** ist. Er stellt diesen Spieler auf das Kästchen, auf dem das Foul begangen wurde. Der Spieler, der gefoult wurde, übernimmt die vorherige Position des Freistoßschützen (Positionstausch).

(ii) Dann **kann** dieser Trainer **bis zu 3 Spieler seiner Mannschaft frei auf dem Spielfeld bewegen**.

(iii) Im Anschluss daran **kann** der **gegnerische Trainer bis zu 3 Spieler seiner Mannschaft frei auf dem Spielfeld bewegen**. Danach platziert er die Vorhängeschlösser.

(iv) Der Freistoßschütze führt den Freistoß **wie einen normalen Pass** aus (falls Entfernungs- und Deckungsmalus vorhanden sind, müssen diese berücksichtigt werden).

(v) Die Mannschaft, die den Freistoß ausgeführt hat, kann noch zwei Aktionen ausführen, um ihren Spielzug zu beenden.

ECKSTÖSSE

Wenn ein Schuss/Parade- oder Kopfball/Parade-Würfelduell unentschieden ausgeht (unter Berücksichtigung aller Boni), gibt es einen Eckstoß:

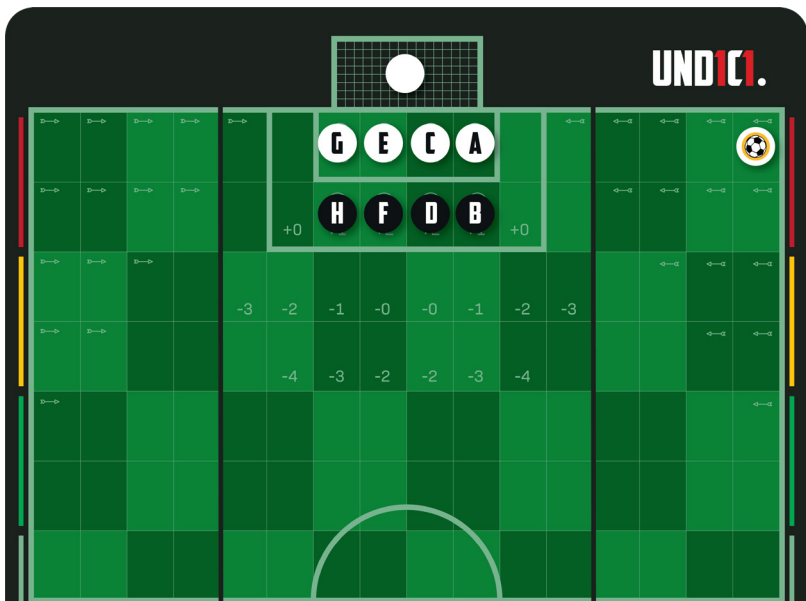
(i) Der Trainer der angreifenden Mannschaft entscheidet, wer der Eckstoßschütze ist. Er positioniert diesen Spieler in einem der beiden Eckstoßkästchen des Spielfelds.

(ii) Dann können die Trainer bis zu 4 Spieler als Kopfballspieler bei dem Eckstoß einsetzen. Die verteidigende Mannschaft stellt bis zu 4 Kopfballspieler auf die 4 Kopfbalkästchen vor dem Tor. Die angreifende Mannschaft positioniert dann ihre Kopfballspieler in den übrigen Kopfbalkästchen.

(iii) Jeder Spieler, der verschoben werden muss, um Platz für einen Kopfballspieler zu schaffen, kann von seinem Trainer an einer beliebigen Stelle des Spielfelds neu positioniert werden. Die verteidigende Mannschaft stellt jene Spieler zuerst um. Sobald die verteidigende Mannschaft ihre Spieler umgestellt hat, macht die angreifende Mannschaft dasselbe mit ihren Spielern.

(iv) Der **Eckstoßschütze flankt den Ball**. Die Eckstoß-Punktzahl wird wie folgt berechnet:

Eckstoß-Punktzahl = **Würfelergebnis** + **Freistoßspezialist-Bonus** (falls vorhanden) + **Bogenschütze-Bonus** (falls vorhanden)



Ergebnis des Eckstoß:

1,2 = Der Ball wird zwischen Spieler A und Spieler B (die Spieler, die dem Eckstoßschützen am nächsten stehen) umkämpft.

3,4 = Der Trainer entscheidet, ob der Ball zwischen A und B oder zwischen C und D umkämpft wird.

5,6 = Der Trainer entscheidet, ob der Ball zwischen A und B, zwischen C und D oder zwischen E und F umkämpft wird.

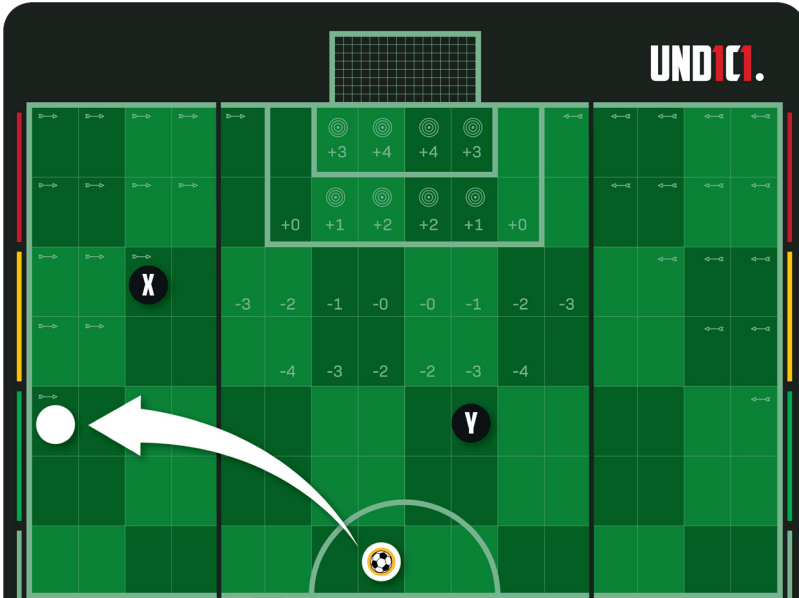
7,8 = Der Trainer entscheidet, ob der Ball zwischen A und B, zwischen C und D, zwischen E und F oder zwischen G und H umkämpft wird.

(v) Nachdem der angreifende Trainer erklärt hat, welche Spieler sich duellieren werden, würfeln beide Trainer mit ihren Würfeln und addieren das Ergebnis zum **RAMMBOCK**-Bonus ihres Spielers (falls vorhanden).

(vi) Gewinnt der angreifende Spieler das Duell, zählt das Würfelergebnis auch als seine Kopfball-Punktzahl, welche mit der Parade-Punktzahl des Torwarts verglichen werden muss. Gewinnt der verteidigende Spieler den Zweikampf, gelangt der Ball zu seinem nächsten Mitspieler außerhalb des Strafraums (sind zwei Mitspieler gleich weit entfernt, entscheidet der Trainer, wer den Ball bekommt).

EINWÜRFE

Misslingt ein Pass zu einem Mitspieler, der sich in einem Quadranten entlang einer Seitenlinie befindet, **geht der Ball ins Aus. Der Spielzug der Mannschaft, die den Pass nicht erfolgreich angebracht hat, endet sofort.** Der Trainer muss die Vorhängeschlösser platzieren und zieht eine Strategiekarte. Der gegnerische Trainer beginnt dann seinen neuen Spielzug mit einem Einwurf.

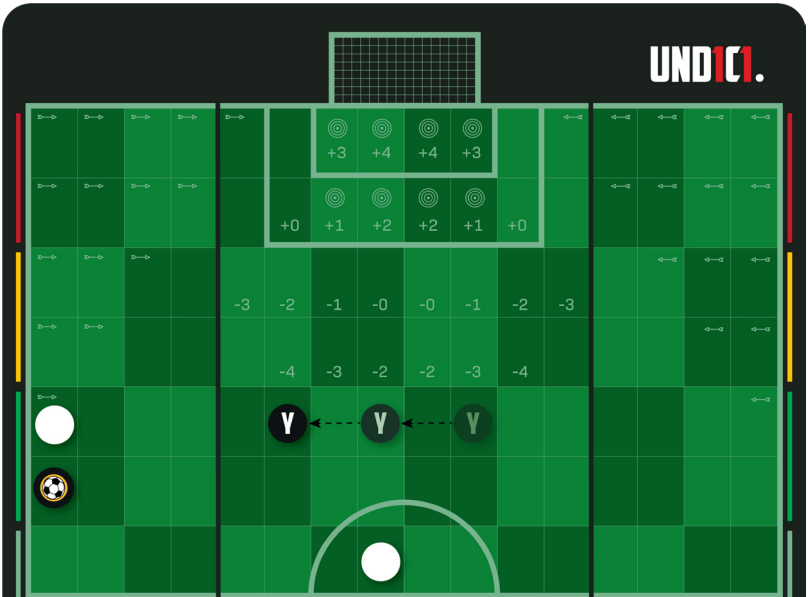


WENN DER PASS NICHT ANKOMMT, GEHT DER BALL INS AUS.

Um einen Einwurf auszuführen, muss der Trainer:

- (i) Einen seiner Spieler in einem Kästchen **entlang der Seitenlinie** neben demjenigen, das vom Gegner besetzt ist und für den Pass vorgesehen war, positionieren.
- (ii) Dann darf der Trainer **bis zu zwei Einzelbewegungen** ausführen, die er nur dazu nutzen darf, um einen Mitspieler näher an den Einwurfspieler heranzuführen.
- (iii) Im Anschluss daran **kann die gegnerische Mannschaft bis zu zwei Einzelbewegungen ausführen.**
- (iv) Der Einwurf funktioniert wie ein Pass, allerdings mit zwei Abweichungen: **(a)** der Ball kann nicht weiter als zwei Quadranten entfernt zugespielt werden und **(b)** der **SPIELMACHER**-Bonus ist nicht wirksam.

Ein Einwurf **zählt als eine Aktion**. Demzufolge hat ein Trainer nach einem erfolgreichen Einwurf nur noch zwei weitere Aktionen in seinem Zug.



SPIELER X (MIT BALL) WIRD NEBEN DEN GEGNER, DER DEN MISSLUNGENEN PASS ERHALTEN SOLLTE, POSITIONIERT. SPIELER Y KANN ZWEIMAL BEWEGT WERDEN, UM NÄHER AN SPIELER X ZU GELANGEN.

TORWART (ZUSÄTZLICHE AKTIONEN)

Während seines Zuges darf der Trainer **den Torwart aus seinem Tor bewegen**.

Nur wenn er sich außerhalb seines Tores befindet, darf ein Torwart **(i) Pässe annehmen** (aber Vorsicht: Wenn ein Pass zum Torwart misslingt, ist das ein **Eigentor!**) und **(ii) einen Gegner angreifen** (die Regeln und Einschränkungen für Angriffe von Feldspielern gelten auch für den Torwart).

Wenn die gegnerische Mannschaft auf ein Tor schießt, während sich der Torwart außerhalb des Tores befindet, wird ein **Malus** auf die Parade-Punktzahl wie folgt angewandt:

- auf einem +3, +4 Schuss-/Kopfbalkästchen: **-1 Punkt**
- auf einem +0, +1, +2 Schuss-/Kopfbalkästchen: **-2 Punkte**
- auf einem beliebigen anderen Kästchen: **-3 Punkte**

Nachdem ein Spieler einem Tacklingversuch des Torwarts erfolgreich ausgewichen ist, kann er, um ein Tor zu erzielen, **seine Aktionen nutzen, um (i) mit dem Ball ins Tor zu laufen**

oder **(ii) auf das Tor zu schießen** (in diesem Fall wird die Parade-Punktzahl um 1, 2 oder 3 Punkte, wie vorhergehend erklärt, verringert).

Wenn sich ein Torwart außerhalb des eigenen Tores befindet, kann es sein, dass sich die **Abseitslinie** verschiebt. Der Spieler, der dem eigenen Tor am zweitnächsten steht, ist ausschlaggebend für die Höhe der Abseitslinie, auch wenn mehrere Spieler auf derselben Kästchenlinie stehen.

ANMERKUNG: Es ist durchaus möglich, dass der Torwart nicht einer der beiden Spieler, die sich am nächsten zur Torlinie befinden, ist!

DECKEN (ZUSÄTZLICHE REGELN)

Beim Decken während eines Passes zählen Spieler mit einer **GLADIATOR**-Fähigkeit als -2 Malus (anstatt der normalen -1), während Spieler mit einer **SCHWARZEN GLADIATOR**-Fähigkeit als -3 Malus zählen.

Beim Decken während einer Flanke zählen Spieler mit einer **RAMMBOCK**-Fähigkeit als -2 Malus (anstatt der normalen -1). Spieler mit einer **SCHWARZEN RAMMBOCK**-Fähigkeit zählen als -3 Malus.

Bei Pässen und Flanken **zählt der Torwart als Deckungsspieler**, wenn der potentielle gegnerische Empfänger des Passes oder der Flanke auf einer +3 oder auf einer +4 steht (Schuss-/Kopfbalkästchen).

Beim Decken während einer Flanke zählt ein Torwart mit einer **TATZEN**-Fähigkeit als -2 Malus (anstatt der normalen -1), während ein Torwart mit einer **SCHWARZEN TATZEN**-Fähigkeit als -3 Malus zählt.

PLAYBOOK KARTEN

ANMERKUNG: PLAYBOOK KARTEN sind nicht in der UNDIC1 Grundspielbox enthalten. Sie sind in den UNDIC1 Booster-Decks, die im UNDIC1 Onlineshop (undic1.com/shop) erhältlich sind, vorhanden.

DOPPELPASS Du kannst diese Karte verwenden, wenn X und angrenzenden Quadranten
IN PESNEM ZUG

STEILPASS Du kannst diese Karte verwenden, wenn X in angrenzenden Quadranten
IN PESNEM ZUG

FREILAUFEN Du kannst diese Karte nur benutzen, wenn Spieler X nicht im Ballbesitz ist.
IN PESNEM ZUG

ZIELKÄSTCHEN = jedes leere Kästchen in Quadranten, der an den Quadranten von Y a

HINWEIS: Vergewissere dich, dass alle Kästchen, die X durchqueren muss, leer sind, sonst ist das FREILAUFEN nicht möglich.

Mit den *PLAYBOOK KARTEN* kann der Trainer mit nur einer Aktion mehrere Bewegungen durchführen.

Jedes UNDIC1 Booster Deck enthält 6 Playbook Karten:

- 2 Passkarten (**DOPPELPASS, STEILPASS**)
- 2 Bewegungskarten (**FREILAUFEN, KREUZEN**)
- 2 Verteidigungskarten (**ABSEITSFALLE, DOPPELN**)

PLAYBOOK KARTEN BENUTZEN

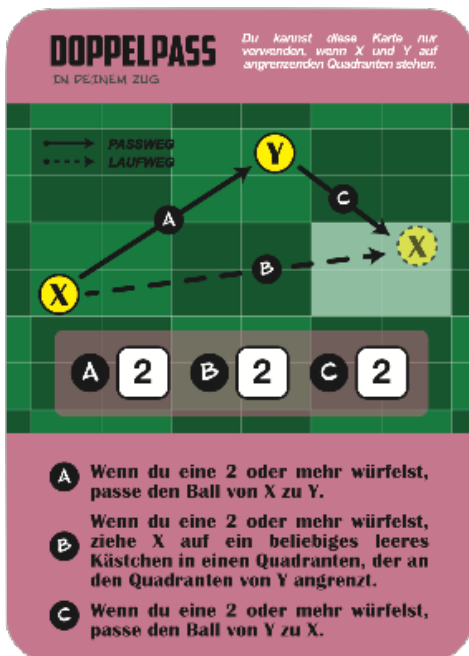
Vor einem Spiel legt jeder Trainer alle seine Playbook Karten offen vor sich ab.

Die *PLAYBOOK KARTEN* können von jedem Trainer jederzeit während seines Zuges benutzt werden. Ein Trainer kann bis zu zwei *PLAYBOOK KARTEN* im Laufe eines Zuges verwenden - er kann zwei verschiedene Karten oder dieselbe Karte zweimal verwenden. Die einzige Playbook Karte, die während des Zuges des Gegners gespielt werden muss, ist die **ABSEITSFALLE**.

Um eine Playbook Karte erfolgreich einzusetzen, muss der Trainer die auf der Karte abgebildete Würfelkombination erfüllen. Wenn der Trainer die Würfelkombination erfüllt, kann er alle abgebildeten Spielzüge ausführen und braucht dafür nur eine Aktion. Wenn der Trainer zu irgendeinem Zeitpunkt während der Ausführung der Playbook Karte eine niedrigere Zahl als die geforderte würfelt, endet sein Zug sofort. Er muss die Vorhängeschlösser platzieren und eine Strategiekarte ziehen.

BEISPIEL: DOPPELPASS

Die Karte **DOPPELPASS** ermöglicht es zwei Spielern, einen Doppelpass durchzuführen. Dafür ist nur eine Aktion notwendig. Um diese Karte spielen zu können, müssen Spieler X und Spieler Y in angrenzenden Quadranten stehen, und Spieler X muss im Ballbesitz sein.



Der Trainer würfelt dreimal und bewegt den Ball / die Spieler nach jedem Würfelwurf wie folgt:

- (A)** Wenn er eine 2 oder mehr würfelt, passt er von X nach Y.
- (B)** Wenn er eine 2 oder mehr würfelt, zieht er X auf ein beliebiges leeres Kästchen in einem Quadranten, der an den Quadranten von Y angrenzt.
- (C)** Wenn er eine 2 oder mehr würfelt, passt er den Ball von X zu Y und vollzieht damit den Doppelpass.

Wenn der Trainer die Kombination erfolgreich abschließt (dreimal hintereinander eine 2 oder mehr würfelt), darf er drei Züge ausführen (zu Y passen, X bewegen und zu X passen) und **nutzt dabei nur eine der drei in seinem Zug verfügbaren Aktionen**.

Wenn er jedoch zu irgendeinem Zeitpunkt eine 1 würfelt, **endet sein Zug sofort**. Er muss die Vorhängeschlösser platzieren und eine Strategiekarte ziehen, bevor der neue Zug seines Gegners beginnt.

DMGIOCHI

© 2023 DM Giochi Srls.

UNDICI is a trademark of DM Giochi Srls.

All rights reserved.

11.