

### CHAMPIONCHIP



**Autor:** Camenzin, Villiger  
**Verlag:** Jumbo 2008

Das Wettspiel zum Thema Fußball soll ein Fußballmatch im Fernsehen begleiten. Die Spieler setzen vor und während des Spiels Chips auf den Endstand, die Tore, gelbe Karten und anderes. Gewinne werden über die Bank oder von anderen Spielern kassiert. Wer am Ende des Spiels die meisten Chips hat gewinnt! Jeder hat 20 Chips seiner Farbe, Mannschaft I und II werden bestimmt. Man wettet mit Chips, zu Beginn auf den Gewinner, das Endergebnis und die Torschütze, im Spielverlauf für das nächste Tor, Standardsituationen, Rote oder Gelbe Karte und Spucken.

**SPIELER**

2-6

**ALTER**

8+

**DAUER**

90

### DAS GROSSE TURNIER



**Autor:** Grosse, Rowland  
**Verlag:** Lookout 2006

Die Spieler vertreten Nationen in einem Turnier und entscheiden durch Platzieren ihrer Karten auf dem Spielplan über den Erfolg oder Misserfolg. Die Spieler wählen 32 Nationen, die Marker zeigen Zahlenwerte für die Spielstärke-Vorgabe. Man kann die Teilnehmer frei wählen oder die Vorrunden-Gruppen der WM 1998, 2002, 2006 nutzen. In Phase eins werden von allen Spielern Karten offen auf eine Nation im Vorrundenbereich und verdeckt in den K.O. Bereich gespielt, in Phase 2 werden die Vorrunden-Gruppen ausgewertet. Danach wird die K.O. Runde gespielt.

**SPIELER**

2-8

**ALTER**

6+

**DAUER**

90

### DIE WILDEN FUSSBALLKERLE



**Autor:** Löpmann, Wetter  
**Verlag:** Amigo 2008

**1,2,3 Rrrraaaa**  
Das Spiel zu Film und Jugendbuchreihe spielt um die Dominanz am Bolzplatz. Pro Runde decken alle Spieler eine Karte auf und versuchen zu erkennen, wer ein Tor geschossen hat und die entsprechende Spielfigur zu schnappen. Richtiges Schnappen bringt einen Chip, ein Irrtum kostet 2 Chips. Ein Stürmer schießt auf den anderen Torwart, bei mehreren Stürmern der mit dem höheren Wert, ein Tor fällt wenn der Stürmer-Wert höher ist als der Torwart-Wert. Bei Aufdecken der Spielende-Karte gewinnt der Spieler mit den meisten Chips.

**SPIELER**

3-5

**ALTER**

8+

**DAUER**

45

### DIE WILDEN FUSSBALLKERLE



**Autor:** Raphael Renter  
**Verlag:** Kosmos 2007

**Bolzplatz**  
Ein Wettrennen um den Trainingsparcours – jeder Spieler würfelt drei Wilde Kerle über den Parcours ins Ziel. Wer dran ist würfelt und zieht eine Figur, der linke Nachbar startet die Zeituhr, der aktive Spieler darf weit ziehen wie er würfelt, und so lange immer wieder würfeln und ziehen bis die Uhr abgelaufen ist. Besetzte Felder zählen mit und werden übersprungen. Wer mit seiner Figur mit exaktem Wurf das Ziel erreicht, nimmt sie aus dem Spiel. Der erste mit allen Figuren im Ziel gewinnt.

**SPIELER**

2-4

**ALTER**

8+

**DAUER**

30

### FINALE



**Autor:** Ingo Althöfer  
**Verlag:** Noris 2005

Ein Fußballduell mit Würfeln – jeder Spieler hat einen Torwart und 10 Feldspieler zur Verfügung, es gibt allerdings jede Nummer zweimal, im Spiel sind die Nummern 2-6. In seinem Zug würfelt ein Spieler und zieht einen der beiden Spieler mit der erwürfelten Nummer orthogonal oder diagonal nach vorne auf ein freies Feld, zurückziehen ist nicht erlaubt. Ist kein Feld frei, muss man den Spieler aus dem Spiel nehmen, bei einem blockierten Torwart muss man nur aussetzen. Wer zuerst eine Figur ins leere Tor des Gegners ziehen kann, hat gewonnen.

**SPIELER**

2

**ALTER**

6+

**DAUER**

30

### FUSSBALL LIGRETTO



**Autor:** R. Stockhausen  
**Verlag:** Schmidt 2008

Auf der Basis der Ligretto-Regeln wird ein Fußball-Match gespielt, die aufeinander abzulegenden Karten folgen quasi dem Verlauf eines Fußballspiels, jedes Team hat 75 Karten zur Verfügung, die Spielstapel beginnen mit einem der beiden Torhüter in der Mitte, darauf wird dann je nachdem wer schneller ist einer der abgebildeten eigenen Spieler oder der gegnerische Spieler gelegt, den die Karte erlaubt. Wer eine Torkarte ablegen kann, unterbricht das Spiel, die Teams bekommen die Karten zurück. Das Team, das zuerst 5 Tore schießt, gewinnt. Edition 2008 zur EM 2008.

**SPIELER**

2-8

**ALTER**

8+

**DAUER**

10

### FUSSBALL TAKTIK 2006



**Autor:** Stein, Thompson  
**Verlag:** Stein/Thompson 2006

Fußball Taktik 2006 bietet die Strategie und Atmosphäre eines realen Fußballspiels, elf Spieler pro Team tummeln sich auf einem traditionellen Rasenplatz, der Ball wird gedribbelt, gepasst und erobert. Gelbe und rote Karten sind genauso möglich wie Elfmeter und Abseitsfallen, Freistöße, Abschlüsse, Eckbälle – und das alles in der realen Spielzeit von 90 Minuten oder einem selbst gewählten Zeitraum. Ball und Figuren werden mit Würfelwurf bewegt, pro Feld ist nur eine Figur erlaubt, ein Zug muss binnen 60 Sekunden nach dem Würfeln ausgeführt werden.

**SPIELER**

2-4

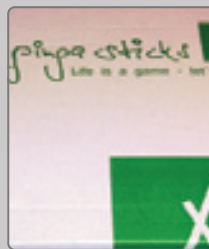
**ALTER**

9+

**DAUER**

90

### GINGA STICKS



**Autor:** T. + J. Apollonio  
**Verlag:** Apollonio 2007

Das Wort Ginga kommt aus Brasilien und beschreibt das Lebens- und Fußballgefühl, und dieses Feeling soll im Spiel zum Ausdruck kommen. 2 Spieler mit je einem Stick spielen gegeneinander und sollen die Kugel mit Hilfe von Stick, Spieler-Nieten und Gummibande ins gegnerische Tor befördern. Wer zuerst 10 Treffer erzielt, gewinnt die Partie, ein Tor ist gefallen, wenn die Kugel in vollem Umgang die Torlinie passiert hat. Nach jedem Tor wird von der Mittelaufgabe neu begonnen. Eine Berührung der Kugel mit dem Stick gilt als Zug, danach ist der jeweils andere Spieler dran.

**SPIELER**

2

**ALTER**

6+

**DAUER**

20

### HURRA FUSSBALL



**Autor:** nicht genannt  
**Verlag:** Menippos 2006

HurraFußball bietet in einer Kombination von Spielkarten und Internet-Technik ein Online-Sammelkartenspiel. Die Karten sind von einem Lesegerät lesbar, dies ist dem Grundspiel beigegeben, damit kann man mit den Karten das Flash-Spiel online steuern. Man ruft die Internetseite auf, wählt als Gegner den Computer oder einen Mitspieler im Internet und stellt die Mannschaft auf – man kann nun die Mannschaften spielen lassen oder durch neuerliches Einlesen von Karten zum Beispiel einen Pass zu genau dem eingelesenen Spieler gehen lassen.

**SPIELER**

2

**ALTER**

8+

**DAUER**

var

### HYSTERICOACH



**Autor:** Walter Obert  
**Verlag:** Scribabs 2006

Ein Party-Spiel zum Thema Fußball, bis zu 15 Spieler können sich in die Schlacht werden, jeder hat sieben Spielfiguren und einen Ball, es gibt Mannschaftskarten mit Namen für die Spieler und Positionskarten, auf denen für die Spieler Positionen angezeigt werden. Es gibt auch Juniorregeln und optionale Regeln, derzeit liegt das Spiel nur in italienischer Sprache vor.

**SPIELER**

4-15

**ALTER**

8+

**DAUER**

var

### KICKER FUSSBALL-QUIZ 2



**Autor:** nicht genannt  
**Verlag:** Ravensburger 2007

Karten mit Quizfragen zum Thema Fußball, 4 Fragen pro Karte, wer dran ist beantwortet eine Frage und kann jederzeit aufhören – und bekommt die Karte und legt den Pokal der Fragenfarbe sichtbar vor sich aus. Für falsche Antworten gibt es die gelbe oder rote Karte, mit der roten Karte muss man pausieren, die gelbe Karte kann man durch eine richtige Antwort wieder loswerden. Bei mehreren Mitspielern geht nach einer falschen Antwort die Frage an die Mitspieler als Abstauber.

**SPIELER**

1-4

**ALTER**

10+

**DAUER**

20

### MILLIONEN VON SCHWALBEN



**Autor:** Urs Hostettler  
**Verlag:** Fata Morgana 2006

Welt- oder Europameisterschaft für 16 oder 32 Teams. Jeder kennt nur die Karten seiner Teams, Karten dürfen nicht verschoben werden. Man wettet auf die Teams, Mindesteinsatz = Spielstärke, man nennt nur den verbliebenen Geldbetrag. Die Partien werden in Reihenfolge gespielt, abwechselnd wird eine Offensivkarte gespielt und abgehandelt, mit Verteidigungskarten, Torschuss und Torhüterkarten. Wer keine Offensivkarte spielt, darf es sich nur mehr verteidigen, spielt auch das zweite Team keine Offensivkarte, endet die Partie. Eigene Regeln für Schiedsrichter.

**SPIELER**

3-6

**ALTER**

10+

**DAUER**

60

### SOCCER CHESS



**Autor:** nicht genannt  
**Verlag:** Grapac 2005

In diesem Spiel hat jeder Spieler 15 Figuren zur Verfügung, dazu kommt ein Ball und ein Würfel in jeder Farbe. Die Eigenschaften der Figuren variieren je nach ihrer Funktion, die Figuren werden nach Abbildung aufgestellt. Die Spieler bewegen abwechselnd eine ihrer Figuren und/oder den Ball, in einem Zug kann man den Ball 2 x bewegen oder dribbeln, Pässe und Schüsse kann man so oft wie möglich durchführen. Nach 15 oder 30 Zügen gewinnt der Spieler mit den meisten erzielten Toren. Extrem detaillierte und illustrierte mehrsprachige Regeln.

**SPIELER**

2

**ALTER**

12+

**DAUER**

90

### STREET SOCCER



**Autor:** Corné van Moosel  
**Verlag:** Cwali 2002

Jeder Spieler hat als Trainer ein Team aus Torhüter und 4 Feldspielern. Man würfelt und bewegt einen seiner 5 Spieler, geradeaus und nur über freie Felder, Richtungsänderung nach jedem Schritt ist möglich. Erreicht die Figur den Ball, wird dieser um Restschritte +1, erreicht der Ball so einen eigenen Spieler, wird er von diesem ebenso weitergespielt. Für ein Tor muss der Ball ein Feld vor dem Tor passieren und dann die Torlinie. Nach 25 Zügen pro Spieler gewinnt der Spieler mit den meisten Toren, bei unentschieden wird 10 min Verlängerung auf sudden death gespielt.

**SPIELER**

2, 4

**ALTER**

10+

**DAUER**

40B

### TEAMWORK FUSSBALL 1



**Autor:** Michael Andersch  
**Verlag:** Adlung 2006

Bei Teamwork stehen Kommunikation und wechselnde Teambildung im Vordergrund. Was passiert, wenn ein Erklärerteam aus zwei Spielern einen Begriff beschreiben soll, hierfür aber nur einen gemeinsamen Satz sagen darf? Doch es kommt noch besser: die Beiden dürfen sich vorher nicht absprechen und bilden den Satz im Wechsel Wort für Wort! Da ist Laune angesagt, denn alle anderen versuchen gleichzeitig und wild durcheinander, den Begriff zu erraten. Wer holt sich die meisten Punkte? Teamwork Fußball 1 ist eine weitere Themenpackung mit Begriffen zum Titel.

**SPIELER**

4+

**ALTER**

8/10+

**DAUER**

10-30

### THE WORLD CUP GAME



**Autor:** Shaun Derrick  
**Verlag:** Games ft. World 2006

Eine Simulation der Fußballweltmeisterschaften von 1930 oder 2002, die Spieler führen Nationalmannschaften und spielen die einzelnen Stationen des Turniers durch. Die Spieler nutzen Karten um Tore zu schießen, Angriffe durchzubringen oder Fouls Verteidigung und Abseits zu bewältigen. Jeder Spielzug eines Spielers besteht aus: Eine Karte spielen – eine Aktion ausführen – eine Aktionskarte nachziehen. Das erste Erweiterungsset für Italien 1934, Frankreich 1938 und Deutschland 2006 ist angekündigt.

**SPIELER**

3-16

**ALTER**

12+

**DAUER**

90

### TIPP-KICK ALPENEDITION 2008



**Autor:** nicht genannt  
**Verlag:** Miegl 2008

Tischfußballspiel mit allem Zubehör, die Figuren haben ein bewegliches Bein, das durch Drücken des Knopfs am Kopf der Figur den polygonen Ball wegtreten kann. Die Packung enthält 2 Tore samt Torwart und je einen Platzspieler pro Spieler. Diese Edition zur Euro 2008 hat Spieler im österreichischen und Schweizer Dress, die Bande und die Dressen tragen das Puma-Logo

**SPIELER**

2-4

**ALTER**

6+

**DAUER**

var

### TOP TRUMPS



**Autor:** nicht genannt  
**Verlag:** Winning Moves 2008

**Manchester United 2008**  
Dieses Kartenspiel kommt aus England und ist dort ein absoluter Renner. Die höchste Zahl im Spiel ist Trumpf und wer die meisten Karten hat, gewinnt. Spielmechanismus: Der Spieler am Zug wählt eine Eigenschaft auf seiner obersten Karte und nennt die entsprechende Zahl, wer nun bei dieser Eigenschaft die höchste Zahl hat, gewinnt die Karten dieser Runde. Verschiedene Themen, hier Sports 2008 Manchester United.

**SPIELER**

2+

**ALTER**

8+

**DAUER**

20

### WERDE WELTMEISTER IM DOPPELSPASS



**Autor:** Jürgen Michel  
**Verlag:** Eulenspiele 2006

Fußballsimulation, jeder Spieler hat 3 Figuren, jede Spielfigur ist zugleich Spieler und Ball. Man würfelt und zieht eine Figur zwischen den beiden anderen hindurch, solange dies gelingt bleibt man am Zug. Wenn es nicht mehr gelingt oder eine Figur landet im Tor, ist der andere Spieler am Zug. Gezogen wird geradeaus auf den markierten Linien, gezählt von Schnittpunkt zu Schnittpunkt. Das Überspringen einer Figur oder das Ziehen einer Figur nach hinten ist nicht zulässig. Es gewinnt wer zuerst 7 Tore macht.

**SPIELER**

2

**ALTER**

10+

**DAUER**

45

### WEYKICK



**Autor:** Ralph Kuhl  
**Verlag:** Weykick 2008

Es gibt viele Fußballsimulationen, aber das Grundprinzip dieser Simulation ist ebenso verblüffend wie einfach: Unter der Spielfläche wird ein Magnet bewegt, der eine ebenso magnetische Spielfigur auf dem Spielfeld bewegt. Ziel ist natürlich, möglichst schnell die Kugel als Ball ins gegnerische Tor zu kicken. Dieses System existiert in verschiedenen Ausstattungen, als Tischgerät oder als Standgerät, mit eher rechteckigem oder eher rundem Spielfeld auf der Basis eines Achtecks.

**SPIELER**

2+

**ALTER**

6+

**DAUER**

var