Es ist mal wieder Winter; die Zeit des miesen Wetters.

Die Fußballplätze sind unbespielbar, der Boden durch Regen vermatscht, durch Schnee rutschig oder durch Frost steinhart gefroren.

Keine gute Zeit, um Fußball zu spielen. Was also tut die Bundesliga? Sie macht Winterpause.

Das freut die Fans aus der Kneipe *Zum Wilden Schlachtenbummler* natürlich überhaupt nicht. Was soll man in dieser Zeit nur ohne die Idole auf dem Rasen anfangen?

Da kommt Wirt Heinz, ehemals gefeierter Mittelstürmer des Schreckens der Regionalliga, *Eintracht Einfalt*, auf eine gute Idee. „Jungs, sollen wir nicht selber mal wieder spielen, so wie damals?“ Aber bei seinen Stammgästen will keine rechte Begeisterung aufkommen. Wer will sich schon mit rheumageplagten Knochen bei diesem Wetter in die Kälte hinauswagen?

Doch dann kommt die rettende Idee: „In der Halle vielleicht?“

Dolle Idee! Sofort werden die Kumpels zusammengetrommelt.

Und der Gegner? Das ist doch wohl klar: das können nur die Blödmänner von der Kneipe gegenüber sein - vom *Beinharten Hacker*. Deren Wirt Willi (schon damals bei *Borussia Ballermann* der erklärte Erz-Rivale vom Heinz) ist auch sofort bereit zu diesem Aufeinandertreffen der (körperlichen) Giganten.

Aber vielleicht machen ja auch noch andere Thekenmannschaften mit? Dann könnte man ja ein richtiges Turnier veranstalten, so richtig mit Pokal und so.

Und der wird dann in der nächsten Winterpause wieder verteidigt. Dolle Idee!

Ach, wäre doch schon wieder...

# Ein Brettspiel für zwei Personen
# von Philipp Jeffré

Regel-Lektorat: Ralf Sandfuchs
Regel-Layout: Uwe Lerch
Spielfeld und Figuren: SeBiG
Titelbild und Logo: Lutz Winter

## Bestandteile von **Winterpause**

Zu diesem Spiel gehören die folgenden Bestandteile:

- ein Spielfeld (14 Felder lang, 9 Felder breit, geliefert in zwei gleichen Teilen)
- zwei Mannschaften mit jeweils fünf Feldspieler- und einem Torwart-Spielstein
- ein Fußball-Spielstein
- ein Schiedsrichter-Spielstein
- drei, besser sechs sechsseitige Würfel
- eine Spielregel

## Vor dem ersten Spiel

**Winterpause** ist ein Spiel zum Selbstbauen, also müßt Ihr schon vor dem ersten Spiel ein wenig Arbeit investieren.

Zunächst einmal muß das Spielfeld zusammengebaut werden; dazu muß die Datei *Spielfeld.jpg* zweimal ausgedruckt werden (die Größe des Ausdrucks dabei auf Seitengröße ausrichten). Danach schneidet man die beiden Teile des Feldes aus und verbindet sie an der Mittellinie (zum Beispiel mit Gewebeband). Bitteschön, das Spielfeld ist fertig!

Wer sichergehen möchte, daß die Frucht seiner Arbeit dem Zahn der Zeit trotzen kann, der kann den Ausdruck auch auf festen Karton kleben und mit Buchfolie überziehen.

Eine andere widerstandsfähige Möglichkeit ist das Ausdrucken der Grafik auf Kopierfolie (was dann aber einen hellen Untergrund zum Spielen erfordert).

Gut, damit hat man das Spielfeld, aber was ist mit den Spielern? Nichts leichter als das: einfach die Datei *Spielmarken.jpg* ausdrucken, die runden Spieler und Tor-

warte ausschneiden und auf Zehn-Pfennig-Stücke oder entsprechend große Holzsteine aufkleben (ein kleiner Tip: wenn man die Grafik auf ein Blatt mit Adressaufklebern ausdruckt, fällt das Aufkleben deutlich leichter).

Der Fußball hingegen ist etwas kleiner als die Spieler und wird nach dem Ausdruck auf ein Ein-Pfennig-Stück oder ein Stück feste Pappe aufgeklebt.

Letztendlich befindet sich auf dem Druckbogen auch noch ein schwarzer Counter mit einer Trillerpfeife; dies ist natürlich der Schiedsrichter, und er kann genauso „bearbeitet“ werden wie die Spieler.

Jetzt muß man aus dem Spieleschrank nur noch ein paar Würfel hervorkramen, und schon kann's losgehen!

## Spielziel

Bei **Winterpause** geht es darum, ein Hallenfußballspiel zwischen zwei Thekenmannschaften nachzuspielen. Die beiden Spieler (nennen wir sie doch von jetzt an einfach „Trainer“) führen ihre sportlich nicht allzu überragenden Schützlinge auf das Feld, um sich in wilden Dribbeleien und mehr oder minder plazierten Torschüssen ewigen Ruhm zu erspielen... na ja, oder wenigstens den Pokal bis zum nächsten Winter.

## Spielvorbereitung

Die Trainer stellen ihre Mannschaft (fünf Spieler und einen Torwart) auf den gekennzeichneten Feldern einer Spielfeldseite auf (der Torwart muß dabei natürlich auf dem rot gekennzeichneten Feld vor dem Tor stehen).

Der Ball wird auf den Anstoßpunkt in der Mitte des Spielfeldes gelegt.

Der dickere Trainer beginnt das Spiel mit dem ersten Anstoß.

## Anstoß

Der Trainer, der Anstoß hat, wählt zwei beliebige Feldspieler aus, die sich neben dem Anstoßpunkt in der Mitte des Spielfeldes aufstellen. Einer der beiden Spieler ist in Ballbesitz; das bedeutet, daß der Ball auf die jeweilige Figur gelegt wird.

Als erste Bewegung des Spieles muß der Ball in eine beliebige Richtung *gepasst* werden (siehe unten).

## Spielverlauf

Die Trainer würfeln abwechselnd mit je drei Würfeln. Die Augenzahlen der Würfel können getrennt oder zusammen auf eine oder mehrere der folgenden Aktionen verwandt werden:

- Dribbeln
- Laufen
- Passen

Sollte es im Einzelfall nicht möglich oder sinnvoll sein, die Augen aller drei Würfel zu verwenden, so kann man sie auch verfallen lassen.

### Dribbeln

Ein Spieler, der im Ballbesitz ist, bewegt sich mit dem Ball um soviele Felder in eine beliebige Richtung, wie die Augenzahl eines Würfels beträgt. Dies ist der einzige Fall, bei dem man für eine Aktion nicht die Augen mehrerer Würfel nutzen darf; mehrere Dribblings des gleichen Spielers innerhalb eines Zuges sind nicht möglich. Ansonsten gelten die Regeln fürs *Laufen*.

### Laufen

Jeder beliebige Spieler kann ohne den Ball soviele Felder in eine beliebige Richtung (auch diagonal) laufen, wie die Augenzahl eines Würfels beträgt. Er darf dabei seine Laufrichtung nicht ändern.

Wenn er jedoch die Augen eines weiteren Würfels fürs Weiterlaufen verwendet, darf er natürlich wieder in eine beliebige Richtung „loslaufen“.

Der Spieler darf auf keinen Fall einen anderen Spieler überspringen.

Zieht der Spieler beim Laufen über ein Feld hinweg, auf dem der Ball liegt, so kann er stehenbleiben und stattdessen den Ball um die restliche Augenzahl in jede beliebige Richtung *passen*.

Gelangt der Spieler am Ende seines Zuges genau auf das Feld, auf dem der Ball liegt, so kommt er dadurch in Ballbesitz.

### Passen

Der Ball wird von einem Spieler, der im Ballbesitz ist, um die Augenzahl eines oder mehrerer Würfel weitergespielt.

Ein Ball kann mit den Augen eines Würfels immer nur genau in eine Richtung gespielt werden. Werden jedoch die Augenzahlen mehrerer Würfel genutzt, so kann der Ball auch „angeschnitten“ werden; das heißt, der Trainer kann nach der Augenzahl des ersten Würfels die Richtung des Passes ändern.

Landet der Ball nach dem Pass genau auf einem anderen Spieler, so kommt dieser in Ballbesitz.

Gegnerische Spieler können überspielt werden, solange sie nicht im *Strafraum* stehen (siehe unten).

Eigene Spieler, über die der Ball hinweg fliegt, können diesen in jede beliebige Richtung ablenken.

## Zweikampf

Wenn zwei Spieler aus verschiedenen Mannschaften auf benachbarten Felder aufeinander treffen und einer von ihnen den Ball bei sich führt, so kommt es zum *Zweikampf*. Dies gilt auch, wenn der Spieler in Ballbesitz versucht, an dem anderen Spieler vorbei zu dribbeln.

Jeder Trainer würfelt einmal; der Spieler, für den die höhere Augenzahl gewürfelt wurde, erhält bzw. behält den Ball (bei gleicher Augenzahl wird nochmal gewürfelt).

Stehen mehrere Spieler einer Mannschaft in der richtigen Position, um zu versuchen, den Ball zu erobern, so muß der zuständige Trainer einen davon für den Zweikampf bestimmen.

## Strafraum

Der Strafraum ist die weiß umrandete Zone vor dem Tor. Verteidiger in diesem Bereich des Spielfeldes können nicht überspielt werden; um ein Tor zu schießen, braucht der angreifende Spieler also freie Bahn zum „Kasten“.

## Der Torwart

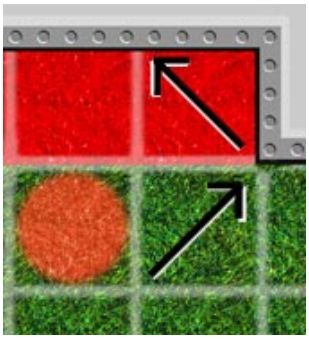
Der Torwart darf sich nur innerhalb des Strafraumes bewegen. Dafür darf er aber die Richtung bei jedem Schritt beliebig wechseln, außer daß er einen gerade gemachten Schritt nicht genau wieder zurückgehen darf.

Wenn er über den Ball zieht, braucht er ihn nicht zu schießen, sondern darf ihn „in die Hand nehmen“. Von diesem Augenblick an wird er behandelt wie ein dribbelnder Spieler, mit dem Unterschied, daß kein Spieler mit ihm einen Zweikampf anfangen darf. Einen ganzen Zug lang darf der Torwart den Ball in der Hand halten, dann muß er ihn abspielen. Er kann als einziger den Ball auch über Spieler im Strafraum hinweg spielen.

## Tor!

Ein Tor fällt, wenn der Ball genau auf eines der Felder hinter der Torauslinie zu liegen kommt (diese Felder sind rot eingefärbt). Der Torwart darf dabei nicht überschossen werden, ebenso kein anderer Verteidiger im Strafraum.

Um einen Torschuß aus dem Strafraum aber ein klein wenig einfacher zu machen, gilt ein Schuß von dort auch dann als Tor, wenn der Ball schräg aufs „lange Eck“ gezielt wurde, aber eigentlich auf einem gedachten Feld ausserhalb des Tores landen würde. Er geht dann, wie in der nebenstehenden Grafik gezeigt, an den Innenpfosten und prallt von da aus ins Tor (wie der gestrichelte Pfeil anzeigt).



## Spiel über Bande

Den besonderen Reiz des Hallenfußballs macht das Spiel mit der Bande aus. Sie ermöglicht überraschende Manöver.

Die Grundregel ist: Einfallswinkel gleich Ausfallswinkel.

Wird der Ball schräg gegen die Bande geschossen, so prallt er schräg wieder ab. Wird er gerade dagegen gespielt, so kommt er genauso wieder zurück.

Wird der Ball aber von einem Feld direkt am Spielfeldrand aus parallel zur Bande geschossen, dann hat man zwei Möglichkeiten:

- entweder ganz normal geradeaus zu schießen
  *oder*
- den Ball „anzuschneiden“; er darf dann von einem beliebigen Feld der Schußbahn aus schräg ins Spielfeld geführt werden.

Für ein Spiel über Bande kann man immer nur die Augen eines Würfels einsetzen.

## Spielende

Die Länge des Spieles wird vor dem Anstoß zwischen den beiden Mannschaften ausgemacht.

Denkbar sind zum Beispiel 2 x 45 Minuten, bis eine Mannschaft drei Tore hat, bis insgesamt vier Tore geschossen wurden usw.

Danach endet das Spiel, und der Meister der **Winterpause** kann gekürt werden.

## Warum ich dieses Spiel erfunden habe

Warum ich es erfunden habe, ist mir immer noch in Erinnerung. Rätselhaft ist mir hingegen, warum ich jemals auf den Gedanken gekommen bin, es zu veröffentlichen. Vermutlich, weil ich keine Ahnung hatte, mit wieviel Kleinigkeiten ein Erfinder belästigt wird (unter anderem der, diesen Text zu verfassen). Doch zurück zur Ausgangsfrage.

Mein Sohn (inzwischen acht Jahre alt) spielt mit Leidenschaft Fußball und mit ebensoviel Leidenschaft mit mir. Auch ich mag Fußball – vor allem vom gemütlichen Sessel aus. Es mangelt mir einfach an der nötigen Kondition.

So kam ich auf den glorreichen Gedanken, ein Brett-Fußball-Spiel zu entwickeln, um so meine konditionellen Mängel auszugleichen und dafür meine überragenden geistigen Fähigkeiten in die Waagschale zu werfen.

Dummerweise ist diese Rechnung nicht aufgegangen. Mein unbelehrbarer Sohn läuft mir immer noch lieber die Seele aus dem Leib.

Aber vielleicht kann die **Winterpause** ja einem anderen geplagten Vater eine Hilfe sein. Viel Glück! Und viel Spaß!

**Philipp Jeffré**
**16.06.2000**

## Und was ist mit dem Schiedsrichter?

Wer sich diese Frage gestellt hat, hat offensichtlich ein gutes Gedächtnis … und vielleicht auch ein paar gute Ideen?

Das Spiel **Winterpause**, das Ihr vor Euch seht, ist erst der Anfang; wir haben jetzt schon ein paar Ideen in der Hinterhand, die Ihr bald in einer (natürlich ebenfalls kostenlos erhältlichen) Erweiterung auf unserer Web-Site finden werdet.

Und wer möchte, kann sich selbst ebenfalls darin wiederfinden, denn wir suchen noch Regeln für den Schiedsrichter. Wenn Ihr also eine Idee habt, dann immer her damit; die besten Ideen werden in die Erweiterung aufgenommen.

Der Autor jeder veröffentlichten Regelidee wird namentlich genannt und erhält auch noch ein kleines Dankeschön für seine Mühe (laßt Euch überraschen).

Bei mehreren gleichen Einsendungen entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

**Das Team von KRIMSUS KRIMSKRAMS-KISTE**

© 2000 – Alle Rechte an diesem Spiel und seinen Bestandteilen
liegen bei Mark Sienholz and KRIMSUS KRIMSKRAMS-KISTE