



1. Die Figuren bewegen: Die Figuren können gerade und/oder diagonal ziehen (in jede Richtung). Die Figuren dürfen in einem Zug **nur einmal** die Richtung wechseln. Figuren können über Felder ziehen, auf denen Teammitglieder stehen, aber sie dürfen nicht über Felder ziehen, auf denen gegnerische Figuren stehen. Verteidigerfiguren (ohne Nummern) dürfen die Mittellinie nicht überqueren. (Regel 2)
Regeln für den Torwart siehe Regel 6.



2. Den Ball bewegen: Der Ball wird genauso gezogen wie die Figuren. Der Ball kann jedoch über alle Felder gespielt werden, egal welche Figuren dort stehen. Der Ball darf nicht in Längs- oder Querreihen zurückgespielt werden, die er im gleichen Zug schon überquert hat (unnatürliche Ballbewegungen sind nicht erlaubt). (Regel 3)



3. Angriffsspiel: Das Team mit dem Ball (**Angreifendes Team**) würfelt und bewegt **eine Figur** um die volle gewürfelte Augenzahl (nicht die Figur, die den Ball hat). Das gleiche Team würfelt dann nochmal und bewegt **den Ball** um die volle gewürfelte Augenzahl:

- Gelingt es dem A-Team, den Ball direkt zu einem Teammitglied zu passen (Direkter Pass), würfelt es wieder und bewegt nochmal den Ball. Spielt das A-Team einen zweiten direkten Pass, ist danach sein Zug beendet. Dann würfelt das **Verteidigende Team** und versucht, eine seiner Figuren auf das gleiche Feld zu bringen (zum Zweikampf).
- Spielt das A-Team den Ball auf ein freies Feld (Feld ohne Figuren), würfelt es nochmal und versucht, eine seiner Figuren auf das Feld mit dem Ball zu ziehen, um den Ball zu erobern. Hat das A-Team den Ball erobert, ist das V-Team an der Reihe. Es würfelt und versucht, eine seiner Figuren auf das gleiche Feld zu bringen (zum Zweikampf). (Regel 4)



4. Zweikampf: Wenn das V-Team eine Figur auf ein Feld bringt, auf dem eine Figur des A-Teams mit dem Ball steht, findet ein Zweikampf statt. Beide Teams würfeln gegeneinander. Die höhere Zahl gewinnt! (Bei Unentschieden wird nochmal gewürfelt). Das Team, das gewinnt, ist in Ballbesitz und beginnt ein neues **Angriffsspiel**. Verteidigerfiguren (ohne Nummer) haben im Zweikampf einen Zusatzpunkt (+1) zum Würfelergebnis. Der Torwart hat im Zweikampf zwei Zusatzpunkte (+2) zum Würfelergebnis. (Regel 4D)



5. Tore schießen: Spielt das A-Team einen direkten Pass zu einem Teammitglied, das im Strafraum steht, ist das eine Torchance. Das A-Team dreht den Kreisel in der Mitte des Spielplans. Der Fußball bedeutet TOR! Die rote Fahne bedeutet Eckball. Die "1" bedeutet Abschlag. (Regel 5)

Wird der Ball im Strafraum erobert (das A-Team spielt den Ball auf ein freies Feld im Strafraum und erobert ihn dann mit einer seiner Figuren), darf das V-Team versuchen, eine seiner Figuren auf das gleiche Feld zu bringen (zum Zweikampf). Gewinnt das A-Team den Zweikampf, schießt es sofort auf das Tor (Kreisel drehen)! Gewinnt das V-Team, ist es in Ballbesitz und beginnt ein neues **Angriffsspiel**.



6. Kick-Off: Nachdem ein Tor gefallen ist, werden die Teams wieder in die Grundaufstellung gebracht. Das Team, gegen welches das Tor erzielt wurde, führt den Anstoß aus. (Regel 1)

Zum Beginn der ersten oder zweiten Halbzeit (oder nach einem Tor) wird zuerst der Ball gespielt und dann versucht, ihn zu erobern. Ein Anstoß unterscheidet sich vom normalen **Angriffsspiel**.



7. Fouls: Würfelt beim Zweikampf ein Team eine "6" und das andere Team eine "1", hat das Team mit der "1" ein Foul begangen! Der Figur, die gefoult hat, wird die gelbe Karte gezeigt und das andere Team bekommt einen Freistoß. Erhält eine Figur die zweite gelbe Karte in einem Spiel, wird sie des Feldes verwiesen (aus dem Spiel genommen und neben ihre Nummer auf den Spielplan gestellt). Die gelben und roten Karten werden immer neben der Spielernummer im Foulbereich des jeweiligen Teams abgelegt. (Regel 9)