

SPELREGELS

Duur :

Men bepaalt vooraf de duur van de match, de maximumtijd is 2×45 minuten per match. Wanneer aan het einde van de match de « score » gelijk is, wordt het spel verlengd met 2×7 minuten. Wanneer de « score » nog altijd gelijk is dan moeten er 5 strafschoppen (penalties) worden genomen door elk team, teneinde de winnaar te bepalen.

De opstelling van het team :

Iedere speler gooit de normale dobbelsteen op, diegene die de hoogste ogen heeft gegooit, kan het spel met de aftrap beginnen.

Aftrap :

Iedere speler bepaalt volgens zijn eigen tactiek de opstelling van het team, terwijl men rekening moet houden met de regels van het voetbalspel, d.w.z. dat het team dat de aftrap niet neemt, buiten de middencirkel moet blijven.

Gebruik van de dobbelstenen :

Iedere speler heeft :

1 normale dobbelsteen (die de punten (ogen) aangeeft).

1 dobbelsteen met pijlen (die de richting aangeven).

Na de opstelling van de 2 teams gooit de speler, die gaat aftrappen, de dobbelstenen.

Als de normale dobbelsteen een 4 aangeeft en de pijldobbelsteen  laat je 3 spelers, die je uitkiest, 4 hokjes in diagonale richting naar voren  gaan.

Wanneer je echter de 2 dobbelstenen gooit en je gooit een 5 en een  dan laat je 3 spelers van jouw keuze 5 hokjes in verticale richting naar voren  gaan enz.

Corner :

Als je erin slaagt om jouw speler op één van de groene vakjes te zetten langs de doellijn dan is het een corner. Je zet deze speler bij de cornervlag en je gooit de normale dobbelsteen $2 \times$ op ; deze speler gaat of naar voren of in diagonale richting, $2 \times$ het aantal vakjes, dat men met de dobbelsteen gooit.

Verdediging :

De verdedigers, die zich in het doelgebied bevinden kunnen de tegenspelers hetzelfde aantal vakjes terug laten gaan als ze met de normale dobbelsteen hebben gegooit en in de richting die de pijldobbelsteen aangeeft.

Voorbeeld :

Als jouw verdediger een 5 gooit en de pijldobbelsteen een verticale richting aangeeft en als er een tegenspeler op 3 vakjes vertikaal van deze zelfde verdediger staat kun je je verdediger op de plaats van de tegenspeler zetten, die eveneens 3 verticale vakjes terug moet gaan.

Penalty :

In het strafschopgebied zijn 2 zwarte vakjes, als jouw speler in één van deze vakjes komt, krijgt hij een penalty. Je zet je speler op de penaltystip en je gooit de normale dobbelsteen $3 \times$; als je een 4 gooit heb je een goal, als je echter geen 4 hebt gegooit gaat deze zelfde speler 6 vakjes terug. Vóór de penalty genomen wordt moeten alle spelers buiten het strafschopgebied gaan staan. Hetzelfde geldt voor een penalty d/m/v. een kaart, maar je bent verplicht te wachten tot je een speler in het strafschopgebied hebt.

Buiten spel :

Een speler staat buiten spel, als hij zich dicht bij het doel bevindt dan zijn tegen-speler, met die uitzondering dat men bij ons spel geen buiten spel kan toepassen buiten het strafschopgebied. Een tegenspeler kan in ieder geval voorbij de verdedigers gaan, maar hij kan slechts 2 beurten achter hen blijven, anders wordt hij in een buitenspelpositie gezet en moet dan 6 vakjes teruggaan.

Verdediging :

Als je in de verdediging gaat en je slaagt erin om 3 spelers naast elkaar te zetten, dan kan de aanvaller deze spelers niet omspelen want normaal, als er één tegen-speler in je gebied loopt, kun je hem teckelen, maar niet een hele muur van verdedigers.

Doelschot :

Om op het doel te schieten moet je het juiste aantal punten gooien om een goal te maken.

Voorbeeld :

Als je speler zich 4 diagonale vakjes van het doel af bevindt en als je een 4 gooit met een diagonale pijl, heb je een doelpunt gemaakt, behalve wanneer de keeper op dezelfde lijn staat. Een uitzondering wordt gemaakt voor een penalty. Men kan meer dan één verdediger op dezelfde doellijn plaatsen als de keeper. Na elk doelpunt plaatst men de spelers opnieuw midden op het terrein en men begint de partij opnieuw.

Je zult zien dat op het terrein rode, blauwe, groene en zwarte vakjes zijn. Er zijn ook vakjes met een cijfer, die een richting aangeven. Al deze vakjes zijn slechts in één opzicht geldig, d.w.z. al deze vakjes zijn voor jou hindernissen ; als je speler in een rood vakje komt moet je een rode kaart trekken, komt hij in een blauw vakje dan trek je een blauwe kaart en als je speler daarentegen op een vakje met een pijl komt, die een richting en een cijfer aangeeft, dan ga je het aantal vakjes naar voren dat door het cijfer wordt aangegeven in de richting van de pijl. Al deze tekens gelden niet voor jouw spelers op je eigen helft maar alleen voor je tegenspeler.

REGLEMENT

Durée :

On détermine d'avance la durée du match, le temps maximum est de 2×45 minutes pour un match. Si à la fin du match le score est ex-aequo on joue une prolongation de 2×7 minutes. Si le score est toujours ex-aequo, 5 penaltys doivent être tirés par chaque équipe afin de déterminer le vainqueur.

La mise en place de l'équipe :

Chaque joueur roule le dé normal, celui dont le dé indique le plus grand nombre de points peut commencer le jeu avec le coup d'envoi.

Coup d'envoi :

Chaque joueur détermine lui-même, selon sa tactique la disposition de son équipe, en tenant compte des règles du jeu de football, à savoir que l'équipe qui ne donne pas le coup d'envoi doit rester en dehors du cercle central.

Emploi des dés :

Chaque joueur possède :

1 dé normal (qui indique les points)

1 dé avec flèches (qui indique un sens)

Après la mise en place des équipes, le joueur qui donne le coup d'envoi roule les

2 dés. Si le dé normal indique un 4 et que le dé avec flèches indique  vous avancez 3 joueurs de votre choix 4 cases en diagonale. Si par contre  vous roulez les 2 dés et que vous faites un 5 et un  vous avancez 3 joueurs de votre choix de 5 cases en verticale et ainsi de suite.

Corner :

Si vous parvenez à mettre votre joueur sur une case verte, qui se trouve le long de la ligne de but vous obtenez un corner. Vous placez ce joueur sur l'emplacement du tir de corner et vous roulez le dé normal $2 \times$ et vous avancez ce même joueur soit en avant soit en diagonale le nombre de cases obtenus par le dé $\times 2$.

Défense :

Les défenseurs qui se trouvent dans la surface de réparation peuvent faire reculer les joueurs adverses le même nombre de cases qu'ils viennent d'obtenir sur le dé normal et dans le même sens qu'indique le dé à flèches.

Exemple :

Si votre défenseur roule un 3 et le dé à flèches un sens vertical et qu'il y a un adversaire qui se trouve à 3 cases verticales de ce même défenseur vous pouvez mettre votre défenseur sur l'emplacement de l'adversaire qui lui devra également reculer de 3 cases dans le sens vertical.

Penalty :

Dans la surface de réparation vous avez 2 cases noires, si votre joueur arrive sur une de ces cases vous obtenez une penalty.

Vous placez votre joueur sur le point de penalty et vous roulez uniquement le dé normal $3 \times$ si vous faites un 4 vous obtenez un but. Si par contre, vous n'avez pas roulé un 4, vous reculez ce même joueur de 6 cases. Avant le tir du penalty tous les joueurs doivent se placer en dehors de la surface de réparation. Même système avec les cartes, mais vous êtes obligé d'attendre que vous ayez un joueur dans la surface de réparation.

Hors jeu :

Un joueur se trouve hors jeu, lorsqu'il se trouve plus près de la ligne de but que son adversaire exception faite : pour notre jeu on ne peut pratiquer le hors jeu hors de la surface de réparation. De toute façon un joueur adverse peut dépasser les joueurs de défense, mais ne peut rester à l'arrière de ceux-ci plus de 2 tours sinon il est mis en position hors jeu et de ce fait il doit reculer de 6 cases.

Défense :

En jouant la défense, si vous parvenez à mettre 3 joueurs l'un à côté de l'autre, l'attaquant ne peut franchir ces joueurs car en temps normal si sur votre trajectoire il se trouve un joueur adverse vous pouvez le dribbler (passer par dessus) mais on ne peut dribbler un mur de défenseurs.

Tir au but :

Pour tirer au but il faut rouler le nombre exact pour marquer.

Exemple :

Si votre joueur se trouve à 4 cases diagonales du but, et que vous roulez un 4 avec une flèche diagonale vous marquez le but sauf si le keeper se trouve sur la même trajectoire. Exception faite au penalty. On ne peut mettre plus d'un défenseur sur la même ligne de but que le keeper ! Après chaque but on replace les joueurs au centre du terrain et on recommence la partie.

Sur le terrain vous verrez qu'il y a des cases rouges, bleues, vertes et noires. Il y a également des cases avec un chiffre qui indique un sens. Toutes ces cases ne sont valables que dans un sens, c'est-à-dire que dès que vous passez dans le camp de votre adversaire toutes ces cases deviennent des obstacles pour vous, si votre joueur arrive sur une case rouge vous devez tirer une carte rouge, s'il arrive sur une case bleue vous tirez une carte bleue et si par contre votre joueur arrive sur une case avec flèche qui vous indique un sens avec à côté un chiffre vous avancez le nombre de cases qu'indique le chiffre dans le sens où se trouve la flèche. Tous ces signes ne sont pas valables pour vos joueurs dans votre propre camp, mais uniquement pour le camp adverse.

RULES

Duration :

The duration of the match is determined beforehand, the maximum time being 2×45 minutes for a match. If at the end of the match the score is a draw, extra time is played of 2×7 minutes. If the score is still a draw, then 5 penalties must be played by each team in order to determine the winner.

Placing of the team :

Each player throws the normal dice, the player whose dice has the higher number of points can begin the game with the kick-off.

The kick-off :

Each player determines himself, according to his tactics, the placing of his team, by taking into account the rules of the game of football, i.e. the team which is not giving the kick-off must stay outside the centre circle.

How to use the dice :

Each player has :

1 normal dice (which shows the number of points)

1 dice with arrows (which shows the direction)

After placing the teams, the player who is giving the kick-off throws the 2 dice.

If the normal dice shows a 4 and the dice with the arrows shows  you advance 3 players of your choice 4 squares diagonally.

If you throw the 2 dice and you get a 5 and the direction  you advance 3 players of your choice 5 squares vertically and so on.

Corner :

If you manage to place one of your players in a green square, along the goal line, you obtain a corner. You put this player on the place for the corner shot and you throw the normal dice twice, you then advance this player either forwards or diagonally the number of squares obtained by throwing the dice twice.

Defence :

The defenders which are in the penalty area can make the opposing players go back the same number of squares which they have just obtained on the normal dice and in the same direction indicated by the arrow dice.

Example :

If your defender throws a 3 and the arrow dice shows the vertical direction and there is an opposing player 3 squares away vertically from this same defender, you can put your defender on the square of the opponent who also has to go back 3 squares in a vertical direction.

Penalty :

In the penalty area, there are 2 black squares, if your player arrives on one of these squares, you obtain a penalty.

You place your player on the penalty spot and you throw the normal dice three times, if you obtain a 4 you have scored a goal, if you have not thrown a 4 you move this same player back 6 squares. Before the penalty shot, all the players must be placed outside the penalty area. The same system applies for the cards, but you must wait until you have a player in the penalty area.

Off side :

A player is off side, when he is nearer to the goal line than his opponent, the exception being that for our game the off side is not applicable outside the penalty area. In any case an opposing player can go beyond the defenders, but he cannot stay behind them for more than 2 turns otherwise he is off side and because of this must go back 6 squares.

Defence :

When playing the defence, if you manage to place 3 players next to each other, the attack cannot pass over three players, yet in normal play if an opponent is in your path you can dribble (pass over him) but you cannot dribble a wall of defenders.

Goal shot :

In order to have a goal shot you have to throw the exact number to score, example : if your player is 4 diagonal squares away from the goal and you throw a 4 with a diagonal arrow you have scored a goal, unless the goal-keeper is in the same path. There is, of course, the exception for penalties. You cannot put more than one defender on the same goal line as the goal-keeper! After each goal, the players are returned to the centre of the board and the play is resumed.

On the board, you can see that there are red, blue, green and black squares.

There are also squares with a figure which show the direction. All these squares are only applicable in one direction, i.e. when you enter the opponent's field all these squares become obstacles for you, if your player lands on a red square, you must take a red card, if the player lands on a blue square, you take a blue card, if however your player lands on a square with an arrow which shows you the direction to follow with, next to it, a figure, you advance the number of squares indicated by the figure and in the direction of the arrow.

All these signs are not applicable for your players in your own field, but only for your opponent.

SPIELORDNUNG

Dauer :

Die Dauer des Wettkampfs wird im voraus festgelegt ; ein Wettkampf darf höchstens 2×45 Minuten dauern. Steht das Spiel nach Ablauf der Zeit unentschieden, dann wird eine Verlängerung von 2×7 Minuten gespielt. Steht das Spiel dann noch immer unentschieden, dann schießt jede Mannschaft zum Ermitteln des Siegers 5 Strafstöße.

Aufstellung der Mannschaft :

Jeder Spieler rollt den normalen Würfel ; der Spieler, der die höchste Augenzahl geworfen hat, beginnt das Spiel mit dem Anstoss.

Anstoss :

Je nach seiner Taktik bestimmt jeder Spieler selbst die Verteilung seiner Mannschaft, wobei er die Fussballregeln zu beachten hat, d.h. dass die Mannschaft, die nicht am Anstoss ist, ausserhalb des Kreises im Mittelfeld zu verbleiben hat.

Gebrauch der Würfel :

Jeder Spieler verfügt über :

1 normalen Würfel (der die Augenzahl aufzeigt)

1 Würfel mit Pfeilen (Richtungsanzeiger).

Nach der Aufstellung der Mannschaften rollt der Spieler, der den Anstoss zu geben hat, die 2 Würfel.

Zeigt der normale Würfel eine 4 und der Pfeilwürfel die Zeichnung  auf, dann rückst du 3 Spieler deiner Wahl diagonal um 4 Felder vor.

Rollst du dagegen mit den 2 Würfeln eine 5 und die Zeichnung  dann darfst du 3 Spieler deiner Wahl senkrecht um 5 Felder vorrücken, und so weiter.

Eckball :

Wenn es dir gelingt, mit deinem Spieler auf ein grünes Feld entlang der Torlinie vorzurücken, dann wird die ein Eckball zugesprochen. Man setzt den Spieler auf die Stelle, wo der Eckball gestossen wird und rollt den normalen Würfel $2 \times$; dann wird der gleiche Spieler nach vorn oder diagonal weitergerückt, und zwar um die Punktezahl, die mit dem Würfel $\times 2$ gerollt worden ist.

Verteidigung :

Die Verteidiger, die sich im Torbereich befinden, dürfen die gegnerischen Spieler um die gleiche Zahl Felder zurückweichen lassen, die ihrer Punktezahl auf dem normalen Würfel entspricht, und zwar in der vom Pfeilwürfel angegebenen Richtung.

Beispiel :

Würfelt dein Verteidiger eine 3 und einen Pfeil in senkrechter Richtung, und befindet sich ein Gegner in senkrechter Richtung 3 Felder vom gleichen Verteidiger entfernt, dann darfst du deinen Verteidiger auf das Feld des Gegners setzen und dieser muss um 3 senkrechte Felder zurückweichen.

Strafstoss :

Im Torbereich befinden sich zwei schwarze Felder ; gelangt dein Spieler auf eines dieser Felder, dann wird ihm ein Strafstoss zugesprochen.

Man stellt den betreffenden Spieler auf den Strafstosspunkt und rollt nur den normalen Würfel $3 \times$; würfelt man dabei eine 4, dann hat man ein Tor geschossen ; hat man dagegen keine 4 geworfen, dann muss der gleiche Spieler um 6 Felder zurückweichen. Vor dem Strafstoss müssen alle Spieler aus dem Torbereich rücken. Das gleiche System gilt auch für die Karten, aber man muss abwarten, bis man einen Spieler im Torbereich hat.

Abseits :

Ein Spieler befindet sich im Abseits wenn er näher an der Torlinie als sein Gegner steht, ausgenommen : dass man bei unserem Spiel die Abseitsregel nicht ausserhalb des Torbereichs anwenden kann. Auf jeden Fall kann ein gegnerischer Spieler die Verteidiger überspielen, aber er darf nicht mehr als 2 Runden hinter ihnen bleiben, sonst steht er im Abseits und muss deshalb um 6 Felder zurückweichen.

Verteidigung :

Spielt man auf Verteidigung und wenn es gelingt, 3 Spieler nebeneinander aufzubauen, dann kann der Angreifer nicht an diesen Spielern vorbeikommen, denn normalerweise, wenn man einen Gegner vor sich hat, dann kann man ihn umspielen (überspringen), aber eine Mauer von Verteidigern lässt sich nicht umspielen.

Schuss auf das Tor :

Um auf das Tor schießen zu dürfen, muss man genau die entsprechende Punktezahl würfeln. Beispiel : befindet sich dein Spieler 4 Felder diagonal vom Tor und rollst du dann eine 4 und einen diagonalen Pfeil, dann hast du ein Tor geschossen, ausser wenn der Torhüter sich auf der gleichen Bahn befindet. Beim Strafstoss wird eine Ausnahme gemacht. Man darf nicht mehr als einen Verteidiger auf die gleiche Torlinie mit dem Torhüter setzen ! Nach jedem Tor werden die Spieler erneut in die Mitte des Spielfeldes verbracht und das Spiel beginnt von vorn.

Auf dem Spielfeld sind rote, blaue, grüne und schwarze Felder zu sehen.

Es gibt auch Felder mit einer Ziffer, die eine Richtung aufzeigt. Alle diese Felder gelten nur in einer Richtung, d.h. sobald man in die Spielhälfte des Gegners gelangt, werden alle diese Felder zu Hindernissen ; gelangt dein Spieler auf ein rotes Feld, dann musst du eine rote Karte ziehen, auf einem blauen Feld ist eine blaue Karte zu ziehen, und wenn dein Spieler dagegen ein Feld mit Pfeil und Ziffer erreicht, dann muss er in der angegebenen Pfeilrichtung um die der Ziffer entsprechende Felderzahl vorrücken. Alle diese Zeichen gelten nicht in der eigenen Spielhälfte, sondern nur in der Spielhälfte des Gegners.