

## WK, OF EK SPELEN MET MAGIC FOOTBALL

Met dit spel speel je om het wereldkampioenschap of om de Europese titel. Om een EK toernooi te spelen worden van de 32, de 20 Europese Landen-kaarten gebruikt. Verder spelen we volgens dezelfde regels als voor het WK. De landen zijn geselecteerd volgens de FIFA ranking. Deze internationaal erkende klassificering verandert uiteraard regelmatig. Maar omdat we in Magic Football de landen hebben ingedeeld in klassen, zal dit het spel nauwelijks beïnvloeden.

Bij internationaal voetbal, dus ook bij Magic Football is "geld" een onmisbaar element. Maar het gaat in dit spel niet om rijk worden. Hier is het winnen van de Cup het sportieve doel. Magic Football komt in veel opzichten zo dicht mogelijk bij het echte wereldvoetbal. Het blijft echter een spel, met ludieke vrijheden van de bedenker. Spelers die niet altijd de tijd hebben voor een volledig toernooi kunnen zich beperken tot het spelen van wedstrijden met de Spelers-kaarten in combinatie met de Match-kaarten.

Kortom, Magic Football is een boeiend nieuw spel met vele sportieve mogelijkheden!

### KLASSENTABEL

Klasse	Aantal selectie spelers	Entreekosten	Bezoekkosten	Te ontvangen Veldspelers	Te ontvangen Keepers	Te retourneren Veldspelers	Te retourneren Keepers
7	17	700.000	140.000	16	1	5	0
6	16	600.000	120.000	15	1	4	0
5	15	500.000	100.000	14	1	3	0
4	14	400.000	80.000	13	1	2	0
3	13	300.000	60.000	12	1	1	0

### COLOFON

Spelidee: Jannis C. Dattlijn  
 Ontwikkeling en productiebegeleiding: Dattlijn Marketing Partners BV  
 Assistentie spelontwikkeling: Elise Boorsma  
 Vormgeving: Idetif Beeldcreatie / [www.idetif.nl](http://www.idetif.nl)  
 Algemene voetbalinformatie: KNVB afd. Voorlichting  
 Wedstrijdtechniek: Hans van der Wal- Jeugdtrainer  
 Medewerking "Game Team": Mikhaël, Arnoud, Lorette, Nenetie en Cor  
 Productie: Volharding Kartonnages-Elburg BV, Carta Mundi- Turnhout België en Sono Druk- Heino

All rights reserved Dattlijn Marketing Partners BV, Holland

# SPEL- EN WEDSTRIJDREGLEMENT



## WIE WORDT ER KAMPIOEN?

We hebben allemaal verstand van voetbal. Vooral als 'we' hebben verloren. De SponsorBingo Loterij presenteert Magic Football, een spel waarbij de kenner kan bewijzen dat hij weet hoe het moet. Want de winnende coach heeft altijd gelijk.

Magic Football is een wereld-voetbalspel, waarbij tactiek en inzicht belangrijker zijn dan een tikkie geluk. Als bondscoach brengt de speler in een spannend toernooi zijn of haar landenteam naar de finales. Wie het sterkst speelt wordt kampioen en wint de Cup!

Wij wensen je veel plezier met Magic Football!

**Sponsor**  
**LOTERIJ.**

Magic Football is een productie van Dattlijn Marketing Partners BV



In dit spelreglement gebruiken we het woord 'spelers' voor de voetballers in Magic Football en 'speldelneemers' voor de personen die het spel spelen. Ook gebruiken we de afkortingen **BC** voor Bondscoach en **AC** voor Assistent-coach.

## MAGIC FOOTBALL

**JE HOEFT GEEN VOETBAL-FAN TE ZIJN OM DIT SPEL MET PLEZIER TE SPELEN.**

Magic Football is geen simpel geluksspel, maar er is strategie en creativiteit voor nodig om in de Finale te komen. Daar hoef je geen voetballer voor te zijn. Wel is Magic Football ontleend aan het echte wereldvoetbal. De landselectie is gebaseerd op de FIFA ranking. Advies en informatie van de KNVB en van enthousiaste voetballers droeg bij tot de kwaliteit van Magic Football. Het is een tijdloos spel, want het kan worden gespeeld als WK-spel, maar ook als EK-toernooi met de voorselectie van Europese landen. Magic Football biedt veel spannend en sportief speelplezier voor jong en oud!

### INHOUD VAN DE SPELDOOS:

1 Spelbord / 152 speelgeldbiljetten in de zeven waarden van: 5000, 10.000, 20.000, 50.000, 100.000, 200.000 en 500.000 magic. / 252 speelkaarten in zes functies t.w.: 52 Landenteam-kaarten, 40 Match-kaarten, 22 Money-kaarten, 103 Veldspelers-kaarten, 33 Keepers-kaarten en 22 Rivaal-kaarten. Verder: 1 Bal-dobbelsteen / 1 Pion / 8 Markers / de Cup en het Spelreglement.

### MAGIC FOOTBALL IS FEITELIJK DRIE SPELLEN IN ÉÉN

Samen omvatten zij het toernooi in drie fasen, die achtereenvolgens worden gespeeld.

Toch hoef je het spelreglement niet in één keer te bestuderen. Je richt je eerst op de regels t/m fase 1. Pas als deze fase is gespeeld, leer je wedstrijden spelen om vervolgens door te gaan met fase 2 en 3.

## DIT ZIJN DE DRIE FASEN

**Fase 1** De Voorrondes, waarin de landen worden gekwalificeerd en de speldelneemers Bondscoach (BC) kunnen worden.

**Fase 2** De Aanloop tot de Finales, waarin acht van de zestien landenteams in onderlinge wedstrijden worden uitgeschakeld. De acht winnaars gaan door naar de Finales.

**Fase 3** De Finales, waarin tenslotte de winnaar in de Grote Finale wordt beloond met de Cup.

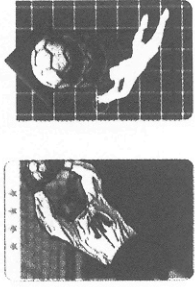
## IN MAGIC FOOTBALL ZIJN ER ZES SOORTEN KAARTEN, MET ELK ZIJN EIGEN FUNCTIE:



De Veldspelers-kaarten zijn er van 2 t/m 6 sterren. Zij bepalen de kracht van de speler. Van de beste spelers (5 en 6 sterren) zijn er het minst.



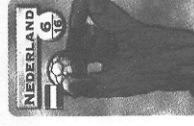
De Keepers-kaarten zijn er van 3 t/m 5 sterren. Ook hier zijn er van de beste Keepers (5 sterren) het minst.



De Match-kaarten zijn er met groene opdruk (eigen voordeel) en met rode opdruk (om de tegenstander te hinderen). Deze mogen worden verzameld (tot max. vijf kaarten) zodra de speldelneemer BC is. Match-kaarten worden uitsluitend gebruikt tijdens de wedstrijden.



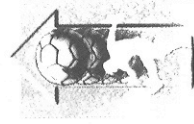
De Money-kaarten gaan over financiële zaken. De groene kaarten brengen voordeel en de rode zijn nadelig.



De Landen-kaarten zijn er in de klassen 3 t/m 7. Hieruit kiezen de speldelneemers het land waarvan zij BC willen worden. Deze kaart geeft bij de klasse ook het aantal spelers aan waaruit de BC zijn elftal vormt. De achterzijde van deze kaart fungeert als contract van de BC.



De Rivaal-kaarten zijn geel en de spelers hebben een geel tenue. Deze Spelers-kaarten vertegenwoordigen elk land dat in dit spel niet onder contract staat. Ofwel, een land waarvan geen van de speldelneemers BC is geworden.



Leg nu de kaarten (per soort goed geschud) met de achterzijde boven (blind) in de volgende vakken op het bord: Circa de helft van de Veldspelers-kaarten in vak 1, waarvan de bovenste kaart open wordt gelegd in vak 5. Keepers-kaarten in vak 3 waarvan de bovenste kaart open in vak 7, Match-kaarten in vak 2, Money-kaarten in vak 4. De Landen-kaarten worden, net als de Rivaal-kaarten en de andere helft van de Veldspelers-kaarten nog even apart gehouden.



## WE GAAN HET VELD VERKENNEN

(De betekenis van de vakken)

Let op: De middencirkel op het spelbord fungeert als Bonus-Fonds!



### Start & Bonus

Start-vak van de Pion bij de 1e en 2e fase. Degene die vervolgens op dit vak komt neemt de inhoud van het Bonus-Fonds.



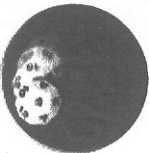
### Training

Je bent in training. Stort 100.000 in het Bonus Fonds



### Credit

Onverwachte extra inkomsten. Gooi opnieuw en ontvang de worp x 50.000 uit de Bank.



### Debet

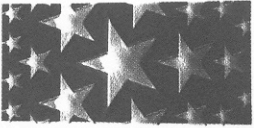
Onverwachte hoge kosten. Gooi opnieuw en betaal de worp x 50.000 in het Bonus-Fonds.



### Keepers-vak

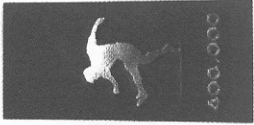
Speldeelner mag op dit vak de open Keepers-kaart die bovenaan ligt, toevoegen aan zijn team voor 100.000 per ster.

Betaling aan de Bank. Wel of niet genomen? Leg altijd de volgende Keepers-kaart open!



### Geluks-vak

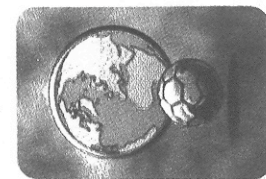
Dit is het gunstigste vak van het veld. Wie op dit vak komt, mag direct naar elk gewenst ander vak gaan!



### Risico-vak

Betaal 400.000 magic aan de Bank en neem de bovenste Veldspelerskaart van de blinde stapel.

## BANKBEHEERDER EN OFFICIAL



### Landen-vak

Hier worden in de 1e- en 2e fase de Landen-kaarten geplaatst.



### Match-vak

Als BC mag je hier een Match-kaart nemen.

Voordat we gaan spelen wordt afgesproken wie Bankbeheerder wil worden. Deze houdt toezicht op alle financiële zaken. Een andere speldeelner wordt (Toernooi)Official. Deze beheert de volgende apart gehouden kaarten: De Landen-kaarten, circa de helft van de stapel Veldspelers-kaarten, de Rivaal-kaarten en vanaf de 2e fase de Markers (de acht ronde schijfjes). De taken van de Official worden beschreven bij de uitleg van de drie fasen. De functie van de Cup komt later aan de orde.

## VERDELING VAN HET GELD

Elke speldeelner krijgt van de Bank een Startkapitaal van 2.440.000 magic als volgt verdeeld:

2x 500.000      3x 20.000  
4x 200.000     2x 10.000  
4x 100.000     2x 5.000  
3x 50.000

Overig geld gaat in de vakjes van de (uitneembare) Bank.



### Money-vak

De speldeelner neemt een Money-kaart, leest deze hardop voor en voert de instructie uit.



### Veldspelers-vak

Speldeelner mag op dit vak de open Veldspelers-kaart die bovenaan ligt, toevoegen aan zijn team voor 100.000 magic per ster. Betaling aan de Bank. Wel of niet genomen? Leg altijd de volgende Veldspelers-kaart open!



## FASE 1 DE VOORRONDES

### 1) Opdracht

Elke speldeelnemer begint als trainer en probeert zo snel mogelijk BC te worden. Dan pas kan hij Match-kaarten verzamelen, die van groot belang zijn bij het spelen van wedstrijden. Ook stelt hij in de 1e fase zijn team samen, dat bestaat uit een elftal (10 Veldspelers en een Keeper) en een Reserve-kaart (de reservebank). Plaats de Pion op Start. De speldeelnemer met de hoogste worp mag beginnen. Ieder speelt met dezelfde Pion.

2) Als je op een leeg Landen-vak komt, krijg je van de Official een Landen-kaart. Je plaatst deze kaart in het Landen-vak met het contract aan de onderzijde.

Het land is nu gekwalificeerd. Je mag (nog) geen BC worden van dit land.

Dat mag pas als je op een al eerder gekwalificeerd land komt, dus op een bezet Landen-vak.

3) Bondscoach (BC) worden mag je slechts van één land naar vrije keuze.

Dat kan alleen als je op een land komt met een Landen-kaart maar nog zonder contract.

Je betaalt de entreekosten naar klasse. Hoe hoger de klasse, hoe hoger het entree-bedrag.

Maar ook hoe groter de keuze van selectie-spelers waaruit de BC zijn elftal samenstelt.

De entreekosten zijn klasse x 100.000.

Nu krijg je van de Official je Veldspelers-kaarten plus 1 Keepers-kaart.

Samen zoveel als onder de klasse-aanduiding op je Landen-kaart staat vermeld.

Bijvoorbeeld: Je wilt BC worden van Nederland. Je ziet dat dit een klasse 6 land is.

Onder de klasse staat 16.

Je ontvangt nu van de Official 1 Keeper en 15 Veldspelers. Samen dus 16.

Van deze kaarten houd je de 11 beste Veldspelers (10 + 1 reserve) en de Keeper.

Je team bestaat dus altijd uit 12 spelers.

Je resterende Veldspelers-kaarten (de minst sterke) draag je af aan de Official. Hij legt deze

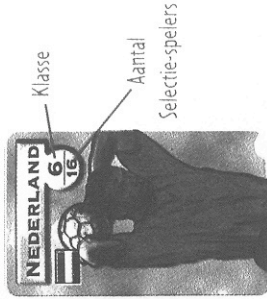
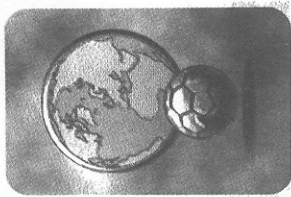
terug in de doos. Vervolgens draai je de Landen-kaart om. Nu ben je officieel gecontracteerd

en BC geworden. Je kunt nu verder in het spel je elftal versterken door meer sterke spelers

aan te trekken. Zie ook voor een duidelijk overzicht de tabel op de achterzijde van het

spelreglement.

4) Wie als trainer of BC op een land met contract komt, betaalt het op de contractzijde aangegeven bedrag voor bezoek. (Zie ook de tabel achterzijde spelreglement)



Onbezet

Landen-kaart voorzijde

Contractzijde

5) De speldeelnemer die op een land komt waarvan hij geen BC wil worden of al BC is, neemt een Money-kaart. Hij leest deze hardop voor en voert de instructie uit.

6) Wie op een Veldspelersvak komt, mag de bovenste speler van de open stapel Veldspelers-kaarten opnemen in zijn selectie, ook al is hij nog geen BC. Hij betaalt hiervoor 100.000 per ster aan de Bank.

Bij elke nieuwe aanwinst draagt hij een (minder sterke) spelerskaart af aan de Official.

Hij beschikt dus altijd over maximaal 1 Keeper en 11 Veldspelers, waarvan 1 reserve.

Een speldeelnemer moet, komend op een Veldspelers-vak altijd een nieuwe Veldspelers-

kaart van de blinde stapel open leggen. Ongeacht hij de kaart heeft genomen of niet.

7) Voor wie op een Keepers-vak komt gelden precies dezelfde regels.

8) Wie op een Match-vak komt mag hier zodra hij BC is, een Match-kaart nemen.

Een BC die al vijf Match-kaarten heeft - en een zesde neemt, draagt altijd de (naar zijn idee)

minst gunstige af. Zo houdt hij er altijd maximaal vijf in zijn bezit!

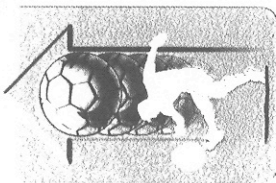
Voor een trainer gebeurt op dit vak niets. De volgende speldeelnemer is dan aan de beurt.

Zodra alle speldeelnemers BC zijn geworden is de 1e fase beëindigd en kan je, zodra deze is uitgespeeld, het spelreglement verder lezen. Veel succes!



## EEN OEFENWEDSTRIJD SPELEN IN VIJF STAPPEN

Dit gaat met de Rivaal-kaarten (Veldspelers in geel) met willekeurig twee speldeelnemers. De Official schudt de 22 kaarten en deelt er aan elk 11 uit. Ook geeft hij beide een Keeper van de keepersstapel. Beide speldeelnemers leggen 1 Veldspeler apart als reserve. Een wedstrijd bestaat altijd uit een 1e en 2e helft en een eventuele verlenging.



Voorzijde rivaal-kaart

Achterzijde rivaal-kaart

## VOOR DE OEFENWEDSTRIJD SPELEN WE EERST 1 WEDSTRIJDHELFTHET ZONDER HET GEBRUIK VAN DE RESERVE SPELER.

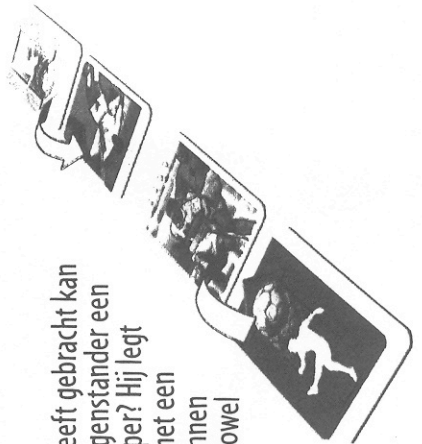
**Stap 1)** Je bepaalt eerst wie van de 11 Veldspelers-kaarten je reservespeler wordt en legt deze blind opzij, zodat de tegenstander hem niet ziet. Deze kaart vertegenwoordigt de reservebank.

**Stap 2)** Maak nu een blind stapeltje (met de pijl wijzend naar de tegenstander) van je overige Veldspelers-kaarten met onderop je Keepers-kaart. Dit is je elftal.

**Stap 3)** Nu keren beide de bovenste kaart open met de sterren richting tegenstander. Dit noemen we het inzetten- of in actie brengen van een speler. De kaart die open wordt gelegd is de speler in actie.

**Stap 4)** Als de spelers in actie een gelijk aantal sterren hebben, dan zetten beide een nieuwe speler in. Als één meer sterren heeft, dan moet de ander zijn volgende speler inzetten. Dit spel van aanval en verdediging gaat door tot één van beide Keepers in actie komt.

**Stap 5)** Degene die als eerste zijn Keeper in actie heeft gebracht kan niet meer scoren. Heeft de speler van de tegenstander een minder- of gelijk aantal sterren dan de Keeper? Hij legt de volgende speler(s) op totdat hij scoort met een hoger aantal. Dat zou zelfs een doelpunt kunnen zijn van eigen keeper! Een wedstrijdheft (zowel eerste als tweede helft) is afgelopen zodra er een doelpunt wordt gemaakt, of als de tegenstander geen kaarten meer in kan zetten.



## VOORBELD VAN EEN WEDSTRIJD:

a) Situatie na de aftrap. Wit valt aan met een 4\* speler. Geel verliest het duel met een 2\* speler en moet volgende speler(s) inzetten totdat hij een speler met een gelijk aantal of met meer sterren in actie brengt.



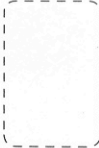
b) Geel wint het duel met een 5\* speler en is nu in de aanval. Wit verdedigt en moet zijn volgende speler(s) in actie brengen, tot hij een 5\* of 6\* speler kan inzetten.



c) Wit legt een 5\* speler op. Spelerskaarten zijn even sterk. Beiden brengen nieuwe speler in actie. Dit herhaalt zich tot één van beide Keepers in actie wordt gebracht.



d) Wit brengt zijn Keeper in actie en kan nu niet meer scoren. Geel zet volgende speler(s) in tot er wordt gescoord met meer sterren dan de Keeper.



e) Geel scoort met een 5\* speler. Wedstrijdheft is afgelopen.



## SPEEL NU EEN OEFENWEDSTRIJD MET INZET VAN JE RESERVE-SPELER.

Als je in een bepaald wedstrijdmoment een minder sterke speler hebt ingezet, mag je deze wisselen voor je reservespeler. De gewisselde speler is nu reserve. Je mag op elk gewenst moment en tot maximaal 3x per wedstrijd wisselen.



## FUNCTIE EN INZET VAN DE MATCH-KAARTEN

Na deze eenvoudige oefenwedstrijd, kunnen we nu een volledige wedstrijd spelen met een eerste en tweede helft. Daarbij gebruiken we de Match-kaarten. Match-kaarten zijn naast de spelerskaarten de machtigste kaarten in het spel. Sterke Match-kaarten, kunnen bepalend zijn voor het winnen of verliezen van een wedstrijd. De teksten op de Match-kaarten worden hardop voorgelezen voordat ze worden ingezet.

Een Match-kaart kun je op elk moment van de wedstrijd inzetten ook direct nadat de tegenstander een Match-kaart heeft ingezet. (Match op Match)  
 Maar zet ze selectief in, om er zo veel mogelijk beschikbaar te houden voor de Finales.  
 Ingezette Match-kaarten worden na de wedstrijd open in vak 6 afgelegd.  
 Een Match-kaart geeft altijd aan of het een Veldspeler of een Keeper betreft.

**De Match-kaarten met groene opdruk** zijn in eigen voordeel en worden altijd naast een eigen speler gelegd.  
**De Match-kaarten met rode opdruk** zijn hinderkaarten en worden altijd naast de speler van de tegenstander gelegd.

## TWEE VOORBEELDEN GEBRUIK MATCHKAARTEN



GB

De speler in actie van NL heeft te weinig kracht (sterren) tegenover de 5\* van GB.  
 NL zet nu zijn groene Match-kaart "Tackle" in en zijn speler krijgt 2\* meer. NL valt nu aan met 6 sterren



GB



**BLESSURE**  
 JE VELDSPELER IN ACTIE IS GEBLESSEERD EN TELT!

**1\* MINDER**



**TACKLE**  
 MIJN VELDSPELER IN ACTIE MAAKT EEN SUBLINE EN TELT!

**2\* MEER**  
 TOT MAXIMAAL 7 STERREN

Spelers zijn even sterk. Maar NL zet rode Match-kaart "Blessure" in.  
 Speler in actie van GB telt nu 1\* minder. GB is nu in de verdere diging gedrongen en moet volgende speler inzetten.



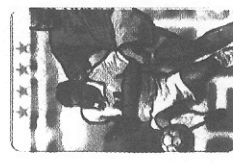
NL

## MATCH OP MATCH



GB

GB heeft Keeper in actie gebracht (4\*). NL legt de Matchkaart "Blinkt uit" en zijn 4\* krijgt 1\* meer. NL scoort dus met 5\* tegen 4\*!



**BLINKT UIT**  
 MIJN VELDSPELER IN ACTIE BLINKT UIT EN TELT!

**1\* MEER**  
 TOT MAXIMAAL 7 STERREN

Maar....GB zet rode Matchkaart "Doelpunt afgekeurd" in. Dus toch geen goal. NL moet volgende speler inzetten.



**DOELPUNT AFGEKEURD**  
 HET DOELPUNT DAT JE ZET IS VOLGENDE VELDSPELER IN.



NL



NL

## DE HOEKSYMBOLLEN

Onderaan de Match-kaart staan de letters P en C. Hiermee wordt aangegeven of je de kaart kunt inzetten bij een Penalty of Corner. Bij een doorgestreepte letter kan de kaart bij dit wedstrijdmoment niet worden toegepast.

## ALGEMENE WEDSTRIJDBEGRIPPEN

**Rust:** Na de 1e helft (in de rust) mogen de speldeelnemers hun opstelling wijzigen alvorens zij aftrappen voor de 2e helft.

**Gelijk spel:** Als er tijdens de twee wedstrijdhalften niet wordt gescoord of gelijk wordt gespeeld, volgt een Verlenging.

**Verlenging:** Nieuwe aftrap, waarna het eerste doelpunt winnend is (sudden death). Voor aanvang van een verlenging ontvangen beide speldeelnemers elk twee Match-kaarten van de Official. Deze gelden alleen voor de verlenging en worden hierna afgelegd (in vak 6) ook al zijn ze niet ingezet.

Speel nu een oefenwedstrijd met beide 3 Match-kaarten.



## FASE 2 DE AANLOOP TOT DE FINALES

Alle landen die niet zijn gecontracteerd door speldeelnemers, worden in dit spel 'Rivalen' genoemd. In deze 2e fase worden wedstrijden gespeeld om Rivalen uit te schakelen. Als je op een Landen-vak met Rivaal komt, daag je dat team uit voor een wedstrijd. We spelen onderling (dus BC tegen BC), nog geen wedstrijden. Ook in de 2e fase betaal je komend op een land met BC contract het aangegeven bedrag.

### VOORBEREIDING

**1) De Pion wordt op 'Start' geplaatst.**

**2) Overige landen klassificeren**

De Official vult nu de lege Landen-vakken met Landen-kaarten van de stapel van bovenaf. Er zijn nu 16 landen geklassificeerd voor het toernooi..

**3) Het uitschakelen van de laagste klasse**

Nu worden de landen met de laagste klasse uitgeschakeld.

De Official verwijderd de klasse-3 Landen-kaarten van het bord, behalve als dit land onder contract staat van één van de speldeelnemers.

**4) Het plaatsen en de betekenis van de Markers**

De Official houdt de acht Markers in beheer. Op de lege landenvakken, na uitschakeling en het wegnemen van de Landen-kaart, plaatst hij een 'Marker' (zie illustratie).

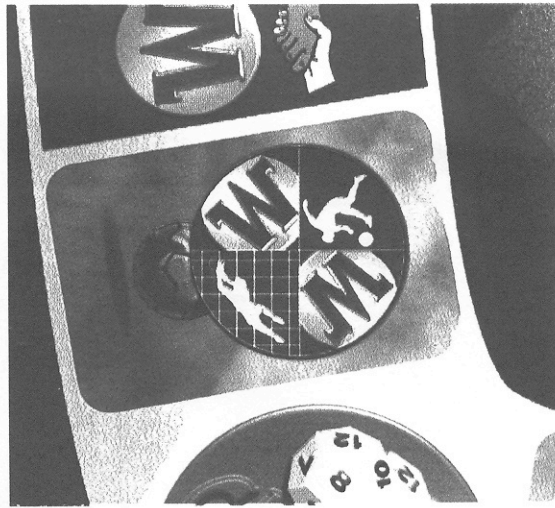
Dit gebeurt verder telkens als een land wordt uitgeschakeld.

Wie op een vak met een Marker komt heeft vier keuzes;

Neem een Veldspelers- of Keepers-kaart (tegen betaling per ster),

of neem een Match- of Money-kaart. De speler heeft de vrije keuze.

In de 2e fase blijft de betekenis van de vakken verder gelijk.



## HET SPELEN VAN DE 2E FASE

**1) Het uitschakelen van de Rivalen**

Tijdens de voorrondes, werd komend op een Rivaal een Money-kaart genomen. In de 2e fase daagt de BC komend op een Rivaal deze uit voor een wedstrijd. Een BC speelt altijd met zijn eigen elftal en zijn eigen Match-kaarten.

**2) Het spelen als Assistent-Coach (AC) voor een Rivaal**

Bij het spelen van een wedstrijd tussen een BC en een Rivaal wordt één van de andere BC's Assistent-Coach. Hij vertegenwoordigt voor deze wedstrijd het land van de Rivaal en speelt met de Rivaal-kaarten zoals in de oefenwedstrijden. Wie als AC mag spelen wordt bepaald door de hoogste worp.

Let op: Spelen als AC staat geheel los van je eigen land, elftal en Match-kaarten!

**3) Match-kaarten van de Rivaal**

De AC krijgt van de Official zijn Match-kaarten. Dit is er altijd 1 minder dan de BC (die hem uitdaagt) in bezit heeft.

**4) Voorrecht van de Assistent-Coach (AC)**

Degeene die AC is heeft een belangrijk voorrecht. Hij mag namelijk als hij de wedstrijd wint, het aantal niet ingezette Match-kaarten toevoegen aan zijn eigen elftal. Uiteraard wel tot een maximum van vijf.

**5) Winnen of verliezen van Rivalen**

Als de BC een wedstrijd wint van een Rivaal, neemt de Official de Landen-kaart van het bord en plaatst een Marker. Als de BC verliest van een Rivaal, dan moet de betreffende BC opstappen.

**6) De BC stapt op.**

De BC die verliest van een Rivaal stapt op en moet afstand doen van zijn contract.

Hij draagt in dat geval zijn Landen-kaart, zijn spelerskaarten en zijn Match-kaarten af aan de Official. Deze plaatst een Marker op het Landen-vak. De speler is nu weer 'Trainer'.

Hij mag weer BC worden als hij opnieuw op een land komt dat nog niet onder contract staat. Dat mag ook het land zijn waar hij zojuist van heeft verloren. Opnieuw BC worden gaat op dezelfde wijze als in fase 1. Als een trainer geen BC is geworden voor aanvang van de 3e fase (de Finales) dan ligt hij eruit.



#### 7) De BC kan niet meer betalen.

Vanwege falend financieel beleid krijgt de BC ontslag en moet opstappen. Hij draagt zijn Spelers- en Match-kaarten af aan de Official. Zijn Landen-kaart wordt weer omgekeerd en het contract is beëindigd. Hij ontvangt 1.500.000 ten compensatie van voortijdige opzegging. De BC is nu weer trainer. Hij mag echter opnieuw BC worden zodra hij op een landen-vak komt met een land zonder contract. Dit gaat volgens dezelfde regels als in fase 1.

#### 8) Het inzetten van de laatste Marker.

Als de Official de laatste Marker heeft geplaatst zijn er 8 landen over die zich hebben gekwalificeerd voor de Finales. Fase 2 is nu beëindigd. We gaan de Finales spelen!

## FASE 3 DE FINALES

### VOORBEREIDING

#### 1) Financiële afwikkeling

De BC die goed met met zijn budget is omgegaan heeft wellicht een geldbedrag over. Voor elke 500.000 magic dat resteert, krijgt een BC van de Official een Veldspelers-kaart van de blinde stapel. Het bedrag dat dan nog over is gaat naar de Bank.

#### 2) Niet meer van toepassing

Na de financiële afwikkeling gaat de Bank dicht. De Veldspelers-kaarten, de Landen-kaarten, de Money-kaarten, de Pion, de Markers, en de Dobbelsteen worden teruggelegd in de doos en niet meer gebruikt.

#### 3) Taken van de Official

De kaarten die nu nog op het bord liggen worden door de Official in beheer genomen.

Hij heeft nog voor zich:

- \* De Match-kaarten.
- \* De Keepers-kaarten.
- \* De Rivaal-kaarten.

(Deze zijn bedoeld voor de Assistent-Coach die een Rivaal vertegenwoordigt).

#### 4) Het plaatsen van de landen in de middenvakken

We gaan eerst de gecontracteerde landen plaatsen, in vak 1, vak 2, vak 3 enz.

De overige Landen-kaarten worden in de nu nog open vakken gelegd, totdat alle vakken gevuld zijn.

#### 5) Rivaal tegen Rivaal

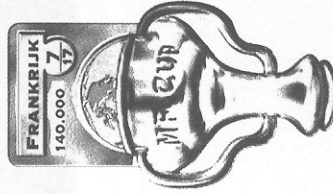
Wie voor AC's mogen spelen wordt bepaald door de hoogste worp.

Als de Rivaal-kaarten door de Official zijn geschud en verdeeld krijgt elke AC drie Match-kaarten. De AC die wint, mag de Match-kaarten die hij niet heeft ingezet behouden voor zijn eigen team.

#### 6) Het wedstrijdscema bij het spelen van de Finales

DE KWART-FINALES:	DE HALVE FINALES:	DE FINALE:
A) Land 1 tegen land 5 B) Land 2 tegen land 6 C) Land 3 tegen land 7 D) Land 4 tegen land 8	Winnaar A tegen winnaar B Winnaar C tegen winnaar D	Winnaar tegen winnaar

In de Finales spelen Rivalen die mogelijk tegen elkaar uitkomen altijd eerst.  
De wedstrijden tussen de BC's worden altijd als laatste gespeeld.



### DE WINNAAR VAN HET TOERNOOI

Winnaar wordt ongetwijfeld de BC (of soms zelfs AC) met het sterkste elftal en de slimste inzet van zijn Match-kaarten. Voordat het spel wordt opgeborgen wordt de winnende Landen-kaart aan de Cup bevestigd. Bij het eerstvolgend spel dat wordt gespeeld zal dit land vooraf worden gekwalificeerd voor het nieuwe toernooi.

De Landen-kaart wordt dan in het laatste Landen-vak vanaf Start geplaatst alvorens men begint met het spelen van de 1e fase.

Veel sportief speelplezier bij de Finale van Magic Football !!

### VERANTWOORDING

In het Magic Football spelreglement hebben we gekozen voor het aanspreken met 'jij' in plaats van 'u'. Dit met alle respect; maar deze keuze past ons inziens meer bij de voetbalsport.

Ook wordt de speldelnemer met 'hij' aangeduid.

Dit om het voortdurend noemen van hij/zij te voorkomen. We vragen hiervoor begrip.