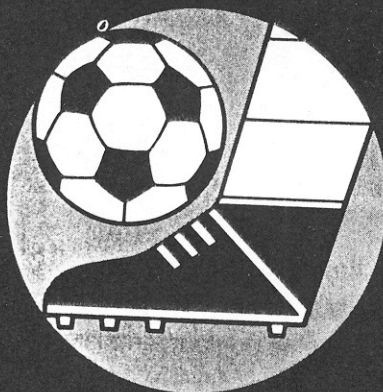


MB
SPELLEN

Kick-Off



INSTRUCTIES

ernational B.V. onder Berne & Universal
vention.

4278-XNL 281

Kick-Off

Het klassieke voetbalkaartspel

2-4 spelers

INHOUD

1 speelbord

56 speelkaarten

1 bal

Instructies

DOEL VAN HET SPEL

De meeste doelpunten maken in twee speelronden.

VERDELEN VAN DE KAARTEN

Maak teams, bij meer dan 2 spelers:

bij 3 spelers: 2 tegen 1

bij 4 spelers: 2 tegen 2. ..

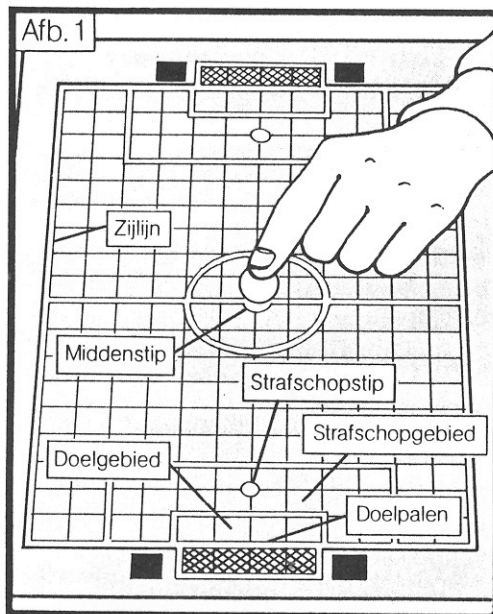
Verwijder de titelkaart en schud de overige. Verdeel de kaarten als volgt.

2 spelers: elk 8 kaarten.

3 spelers: 6 kaarten voor de spelers van het team met 2 spelers en 8 kaarten voor de derde speler.

4 spelers: iedere speler 6 kaarten.

Leg de overige kaarten gedekt op tafel.



SPELREGELS

Leg de bal op de middenstip (zie afb. 1). De spelers van elke partij spelen om de beurt.

Bijv. bij 3 spelers. A speelt tegen B en

C. A begint, gevolgd door B, dan weer A en vervolgens C, enz.

Dus nooit spelen twee spelers van 1 team achter elkaar. Stel vast wie er begint en naar welk doel hij zal spelen.

1. Als je aan de beurt bent, speel je 1 kaart uit, (Lees voor de uitzonderingen punten 5 t/m 9), waarna je de bal verplaatst. Op de kaart staan een pijl en een cijfer.

De pijl geeft de richting van de bal aan en het cijfer het aantal vakken, dat de bal verplaatst wordt.

2. Speel altijd van je eigen goal af en neem aan het eind van je beurt weer zoveel kaarten, dat je hetzelfde aantal verkrijgt als aan het begin van het spel.

3. Aftrap

De aftrap moet **altijd** geschieden met een "aanvalkaart", herkenbaar aan de symbolen in de linkerbovenhoek: een hand, een rode- of een blauwe vlag.

Leg je kaart open op tafel naast de stapel overige kaarten.

Speel de bal in de richting als aangegeven en tel het aantal vakken, beginnende vanaf één van de twee vakken in de middencirkel aan jouw kant van de middellijn.

Neem een nieuwe kaart van de stapel.

4. Kaarten en zetten Aanvalkaarten

Deze kaarten worden gebruikt om de bal van het eigen doel weg te spelen. De vlag- en handsymbolen op de kaarten worden gebruikt om het resultaat te bepalen bij een strafschoep of corner.

5. Vrije schopkaarten

Deze kaarten kunnen altijd gebruikt worden, behalve wanneer de bal zich in het penalty-gebied bevindt

De stippellijnen geven de keus aan hoe te spelen.

Als je een vrijeschopkaart uitspeelt, moet je tevens een aanvalkaart uitspelen.

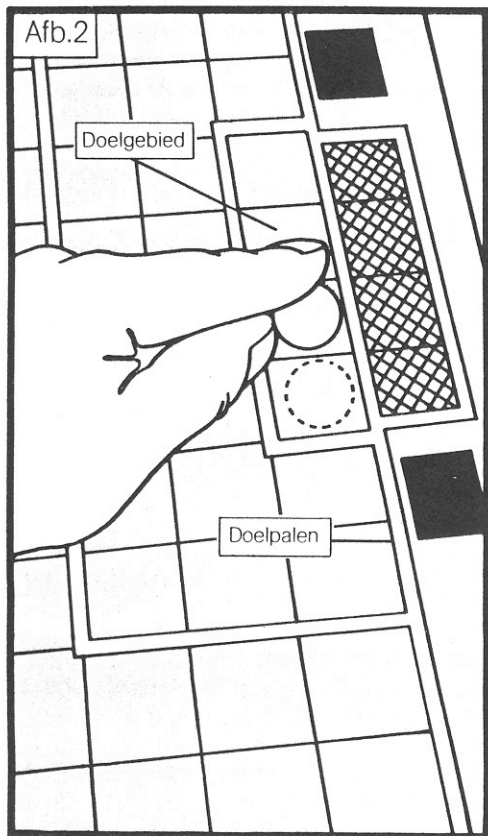
Verplaats de bal naar het totaal van de twee kaarten. Kom je daarmee in het strafschoep-gebied, dan mag je ook nog in dezelfde beurt een penalty-kaart uitspelen. Neem daarna van de stapel weer het benodigde aantal kaarten.

Als je met een vrije-schoepkaart direct op doel kunt schieten, is geen aanvalkaart benodigd.

6. Doelschoppen

Om een doelschoep te nemen, gebruik je een aanval- of keeperkaart. Wanneer de bal achter gaat, neemt de verdedigende speler een doeltrap vanaf de linker- of de rechterkant van de goal, al naar gelang waar de bal uit is gegaan.

De doeltrap wordt genomen vanaf één van de twee vakjes links en rechts in het doelgebied. (zie afb. 2).



7. Keeperkaart

Wanneer een speler de bal in het doel heeft geschoten, kan de volgende speler door een keeperkaart uit te spelen alsnog een doelpunt voorkomen.

De bal gaat dan in de richting die de pijlen aangeven.

8. Hoekschopkaarten

Een doelpunt kan ook voorkomen worden door een hoekschopkaart te spelen, echter alleen wanneer de bal door de tegenpartij in het doel is geschoten. Op deze kaarten staat een vlag, rood of blauw, leg de bal op het hoekvak met dezelfde kleur als de kleur van de cornervlag.

De volgende speler neemt een kaart uit de gesloten stapel en als deze kaart een vlag heeft in dezelfde kleur als de plaats waar de bal ligt, dan is er een doelpunt gemaakt. Stop de kaart terug in de stapel. Als er een doelpunt gemaakt is, gaat de bal naar de middellijn en wordt er weer afgetrapt.

Als er geen vlag op de getrokken kaart staat, maar een hand of een vlag met een andere kleur, dan is er geen doelpunt gemaakt.

Leg de bal nu ergens op een vak in het strafschopgebied en de verdedigende partij neemt een doelschop.

9. Strafschopkaart

Als je de bal binnen het strafschoopgebied hebt gebracht, mag je in dezelfde beurt de strafschoopkaart gebruiken. Leg je strafschoopkaart op de stapel en de bal op de strafschoopstip. (zie afb.3).



De speler van de tegenpartij neemt nu een gedeelte van de gesloten stapel kaarten en toont de onderste kaart. Staat er een hand op deze kaart, dan is de strafschoop gestopt en wordt de bal in het doelgebied gelegd en wordt er een doelschoop genomen door de verdedigende partij. Staat er geen hand op, dan is er een doelpunt gemaakt en gaat de bal naar de bekende plaats aan de middellijn.

10. Ingooien

Als de bal over de zijlijn gaat, moet de volgende speler ingooien. Leg eerst de bal op het vierkant waar hij het speelveld heeft verlaten. Verplaats dan de bal 1 vakje in een richting naar keuze. Speel dan een kaart uit en verplaats de bal. Wordt de bal diagonaal over de zijlijn geschoten, dan wordt de bal teruggelegd op het vak, dat het laatst werd aangeraakt. Dit geldt ook voor een diagonaal schot via de hoekvlag. Overige handelingen als bovenomschreven.

11. Op doel schieten

Zodra de bal over de doellijn gaat tussen de doelpalen is het een doelpunt, tenzij de verdedigende partij een keeperkaart of hoekschoopkaart kan uitspelen.

Houd de stand goed bij!

12. Einde van de eerste helft

Het spel wordt in twee helften gespeeld, precies als een echte wedstrijd.

Als er nog 3 of minder kaarten over zijn, is de laatste speler aan de beurt. Hij speelt 1 of meer kaarten, neemt nieuwe kaarten en de tweede helft begint. Was het laatste schot op doel, dan mag de tegenpartij nog een keeper- of hoekschopkaart uitspelen om het doelpunt te voorkomen. Daarna begint de tweede helft.

Als de laatste kaart een strafschoopkaart was, dan neemt de tegenpartij de stapel met afgelegde kaarten, schudt ze en neemt er één uit om te bepalen of het een doelpunt was of niet. (zie strafschoopkaart).

13. Tweede helft

In de tweede helft behouden alle spelers hun kaarten. De overige kaarten worden geschud. Zorg ervoor, dat iedereen weer met het juiste aantal kaarten begint.

De teams verwisselen van doel en de partij die in de eerste helft begon met verdedigen, mag nu de aftrap nemen.

14. Einde van het spel

Wanneer voor de tweede maal het gehele pak kaarten doorgespeeld is. Gebruik bij het einde van het spel de spelregels die aan het einde van de eerste helft worden gebruikt.

15. De winnaar

Het team, of de speler die de meeste doelpunten heeft gescoord.