

© Transfer – all rights reserved by Bevink Edities  
Amsterdam, 1980.  
Creation: Jannis Datthijn  
Design: Jack Botermans, ADM International bv, Amsterdam  
Lithography: AB Graphic Amsterdam, Manufacturing: BCF  
Borne, The Netherlands. Transfer is a produkt of Bevink  
Edities Amsterdam

# TRANSFER

---

## **Transfer, het grote spel om de Europa-Cup.**

Welke voetbalnatie heeft de laatste jaren het meest opzien gebaard? Waar zou dan het eerste complete voetbalspel vandaan moeten komen? Juist – uit Nederland.

Transfer biedt alles wat het internationale voetbal biedt: Financiën, transfer-beleid en ... spannende wedstrijden.

Transfer kunt u spelen met 3 t/m 6 personen vanaf ±13 jaar. U speelt het in het gezin, met vrienden en kennissen, in competitie-verband of als strategisch spel met echte kenners.

## **Dit is de inhoud van uw Transfer spel:**

1 spelbord  
14 stadions met clubnamen  
6 spelerstableaux (6 velden met elk twee zijanten)  
112 spelerskaarten  
33 match-kaarten  
33 money-kaarten  
18 pionnen (6 kleuren à 3)  
2 dobbelstenen  
1 scorebloc  
6 potloodjes  
18 cheques à 400.000  
27 cheques à 200.000  
36 cheques à 100.000  
45 cheques à 50.000  
1 spelregelboekje

**Lees eerst de spelregels helemaal door.**



### Vorbereidingen voor het spel:

- A. Onderdelen uitpakken.
- B. Spelbord op tafel leggen.
- C. Stadions met clubnamen uit de kaart drukken.



### 1. Ieder kiest de club waarvoor hij 'manager' wil zijn, en plaatst zijn stadion op het dichtstbijzijnde vakje met een VOETBAL op het spelbord.

Men kiest zijn favoriete club en het bijbehorende stadion, maar er mag maar door één van de deelnemers een Nederlandse club worden gekozen. Er zijn 14 clubs in het spel, de niet gekozen clubs doen niet mee.

### 2. Cheques uitdelen: Ieder krijgt 3 x 400.000, 4 x 200.000, 5 x 100.000 en 6 x 50.000. De rest van de cheques blijft in de bank.

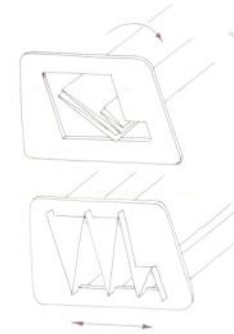
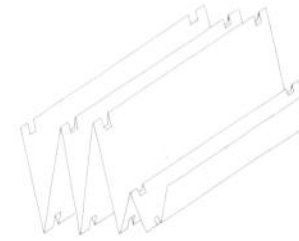
Bij Transfer is het geld middel en geen doel. Het blijft heel belangrijk uw financiën goed in de gaten te houden, want een club die niet aan zijn verplichtingen kan voldoen, wordt gediskwalificeerd en mag niet verder meespelen.

### 3. Pionnen uitdelen: Ieder krijgt drie pionnen van dezelfde kleur en zet er één van op zijn eigen 'stadion'.

Elke pion heeft de functie van 'coach'. Erg belangrijk, want straks moet u, na elke verloren wedstrijd, een pion inleveren, dus eigenlijk een 'coach' vervangen. Wie zijn drie pionnen kwijt is, is uit de strijd.

### 4. De Match- en Money-kaarten goed schudden en 'blind' op het spelbord leggen in de vakken 'Match' en 'Money'.

De Match-kaarten worden alleen dan getrokken als er wedstrijden worden gespeeld. Zij geven voor die wedstrijd de kwaliteit aan van uw elftal en van dat van de tegenstander. De Money-



kaarten hebben te maken met geldelijke mee- en tegenvallers en enkele bieden extra transfermogelijkheden.

### 5. Iedere deelnemer gaat nu zijn spelers-tableau samenstellen waarop hij zijn elftal kan gaan opstellen.

Dit bestaat uit twee zijkanten die het te vouwen middenstuk omsluiten. Druk de zijkanten uit de kaart, vouw het middenstuk als een harmonika en steek de zijkanten eraan.

U heeft nu een veld om uw elftal in lijnes op te stellen. De rode lijne het verst van u af, de groene het dichtst bij u. De andere deelnemers kunnen uw opstelling niet zien.

### 6. De spelerskaarten (voetballers) zéér goed schudden en uitdelen: Elke deelnemer krijgt 13 kaarten, ongezien voor de anderen.

De spelerskaarten zijn het belangrijkste in het spel. Elke kaart laat zien hoe sterk de speler is (elke ster is een punt), wáár hij het sterkst is (rood=aanval, geel=middenveld, groen=verdediging) en welke nationaliteit hij heeft. Er zijn twee 'superstars' in het spel met 6 sterren van alle drie de kleuren. Zij zijn in elke lijne 6 punten waard. NB. De keepers zijn groen (verdediging), en hebben een zwarte broek en V-shirt.

### 7. De Transfermarkt, de 2 x 6 vakken op het midden van het bord, vullen met opengelegde spelerskaarten. De overige spelerskaarten 'blind' in het vak Stock.

Deze 12 vakken vormen de zgn. Transfermarkt. Het is de plaats waar de 'manager', u dus, spelers kan kopen en verkopen als hij recht van Transfer heeft. (Uitleg volgt.)

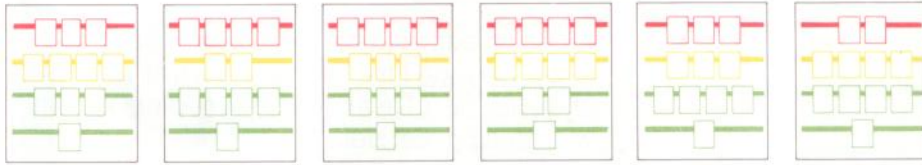
### 8. Een scoreblaadje plus potloodje voor iedere deelnemer.

Iedere deelnemer krijgt een scoreblaadje en

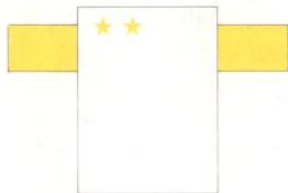
een potloodje om straks de puntenwaarden van de eigen linies te noteren en om de kracht van de tegenstanders bij te houden.

### 9. Het opstellen van elf spelers op het spelers-tableau.

U mag maximaal 4 en minimaal 2 spelers per linie opstellen plus 1 man in het doel (hoort bij de achterhoede). U kunt dus kiezen uit de volgende 6 opstellingen (systemen).



U mag een veldspeler in het doel opstellen (behalve een 6-sterren-superstar). Een keeper echter (groen, zwarte broek en V-shirt) mag niet in het veld worden opgesteld. (Als u bij uw eerste 13 kaarten geen keeper treft, dan zet u voorlopig een veldspeler in het doel.)



2 sterren = 2 punten  
juiste linie = 1 punt  
totaal = 3 punten



B.v. U speelt voor Liverpool  
3 sterren = 3 punten  
juiste linie = 1 punt  
Engelse nationaliteit = 1 punt  
totaal = 5 punten

### De kracht van uw spelers.

Elke speler is zoveel punten waard als hij sterren heeft.

Elke speler in de juiste linie (bv. een middenvelder op het middenveld) telt 1 punt extra.

(Een echte keeper in het doel dus ook 1 punt extra, een veldspeler in het doel nooit.)

Elke speler van de nationaliteit van uw club krijgt 1 punt extra. (Bv. een Engelsman als u voor Liverpool speelt.)

Zo maakt u uw (voorlopige) opstelling het sterkst:

- Aanvallers (rood) in de aanval (rode linie).
- Middenvelders (geel) in het middenveld (gele linie).
- Verdedigers (groen) in de verdediging (groene linie).

(Het zal blijken dat u niet altijd direkt het ideale elftal kunt opstellen. U heeft bv. naar verhouding

teveel aanvallers zodat u ze elders moet plaatsen. Het is uw taak om gedurende het spel uw elftal op niveau te brengen).

### Zo telt u de kracht van uw linies.

Tel eerst het aantal sterren in de linie.

Tel daarbij 1 punt extra voor elke speler in de juiste linie. (Ook voor keeper in het doel.)

Tel daarbij 1 punt extra voor elke speler van de nationaliteit van uw club.

NB: De keeper wordt bij de achterhoede gerekend.

Alle deelnemers hebben nu:

- hun elftal opgesteld
- 2 reserves
- hun eerste pion op hun stadion gezet
- op hun scoreblaadje hun eigen kracht per linie genoteerd (voor-midden-achter)
- 2,8 miljoen als startkapitaal voor hun club.



B.v. U speelt voor Liverpool  
7 sterren = 7 punten  
2 spelers in juiste linie = 2 punten  
1 speler eigen nationaliteit = 1 punt  
totale kracht van de linie = 10 punten

Het spel kan nu beginnen. Degene die voor de Nederlandse club speelt, mag beginnen door met twee dobbelstenen te gooien en zijn pion vanaf zijn stadion te verplaatsen op de vakken (met de klok mee).



### Neem een Money-kaart:

Money-kaarten betekenen voordeel of nadeel in financieel opzicht. Trekt u een Transfer-bewaarkaart, dan mag u die, op uw beurt, gebruiken, of verkopen aan een andere club, altijd en voor elke prijs.



U mag maximaal twee spelers kopen en/of verkopen, zowel via de Transfermarkt op het bord, alsook via andere clubs. Een Money-kaart met Transfer-recht biedt dezelfde mogelijkheden.

De geldwaarde der spelers:

- Bij koop van de Transfermarkt 200.000 per ster, bv. een drie-ster-speler kost 600.000.
- Bij verkoop aan de Transfermarkt 100.000 per ster,

dwz. 50% van de kostprijs. (Verkochte spelers worden onder Stock gelegd.)  
- Bij onderlinge transfers zijn de prijzen vrij.

NB. U moet minimaal 12 spelers 'onder contract' houden, dwz. altijd een reserve achter de hand hebben.



Neem van de Stock zoveel nieuwe spelerskaarten als er één-ster-spelers op de Transfermarkt zijn, en leg deze, open, daarop. Vul ook evt. lege vakken op.

Deze vakken betekenen verandering en verbetering van de Transfermarkt. De één-ster-spelers worden door nieuwe (betere?) spelers bedekt.



Neem van de Stock zoveel nieuwe spelerskaarten als er twee-ster-spelers op de Transfermarkt zijn en leg deze (open) daarop. Vul ook evt. lege vakken.



**Geheime Transfer:** U mag, door 200.000 aan de bank te betalen, de bovenste speler van de Stock kopen (ongezien).

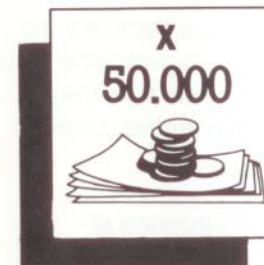
Voor 200.000 koopt u misschien een zeer sterke speler zonder dat de anderen dat weten. U kunt hem bij een volgende wedstrijd als een geheim wapen inzetten.



**Toto:** U mag een gokje wagen, door te gooien met één dobbelsteen. Gooit u oneven, 1, 3 of 5, dan moet u 1, 3 of 500.000 aan de bank betalen. Gooit u even, 2, 4 of 6, dan ontvangt u van de bank 2, 4 of 600.000.



U moet uw spelers salaris uitbetalen, betaal 600.000 aan de bank.



U ontvangt van de bank het getal van uw worp waarmee u op dit vak komt x 50.000.

Sportsubsidie die aldus maximaal  $12 \times 50.000 = 600.000$  en minimaal  $2 \times 50.000 = 100.000$  kan bedragen.



**De bank betaalt u 200.000.**

NB. Eénmalig recht op een lening: Zit u in geldnood, dan mag u, éénmaal gedurende het spel, een beurt overslaan en met uw pion naar het vak BANK gaan. De bank leent u dan 800.000. Vanaf dat moment betaalt u, telkens als u een wedstrijd wint, (de door de bank ingezette) 400.000 terug aan de bank. Deze verplichting geldt voor de rest van de speelduur. Bij verlies of gelijkspel hoeft u niets te betalen.



### Lotingvak: Zie Loting

Een vak met een voetbal dat niet als stadion in gebruik is genomen, is een lotingvak. Het aantal lotingvakken neemt af naarmate er meer clubs meedoen aan het spel en omgekeerd.

Komt men op een vak dat als stadion in gebruik is genomen, dan is men slechts op bezoek.

### De Loting

Een deelnemer komt op een vak Loting (een vak met een Voetbal dat niet als stadion in gebruik is genomen). Hij gooit nu met één dobbelsteen. Gooit hij 1, dan gaat hij met zijn pion naar het eerstvolgende stadion van een club. Gooit hij 2, dan gaat hij naar het tweede volgende stadion van een club. Hetzelfde geldt voor 3-4-5-6. Komt men op deze manier op zijn eigen stadion, dan is men vrijgeloot.

Komt men op deze manier op een stadion van een andere club, dan moet men tegen deze club een CUP-wedstrijd spelen. Degene van wie het stadion is, brengt ook zijn pion naar het (eigen) stadion.

Ongeoefende Transfer-spelers kunnen afspreken dat de lotingvakken pas in werking treden nadat iedere deelnemer drie maal aan de beurt is geweest. Hierdoor leert men eerst het spel enigermate kennen voordat de eerste wedstrijd wordt gespeeld.

### Zo wordt er een Cup-wedstrijd gespeeld:

**A. Beide clubs maken een zo sterk mogelijke opstelling.**

Kies een systeem of opstelling waarmee u denkt de tegenstander in minstens twee linies de baas te zijn.

**B. Beide clubs zetten elk 200.000 in, op het midden van het bord. De bank doet daar 400.000 bij, de recette bedraagt nu 800.000.**

U moet dus altijd zorgen minstens 200.000 beschikbaar te hebben. De club die bij een wedstrijd de inzet niet kan betalen, is uitgeschakeld.

**C. Beide clubs trekken een Match-kaart, lezen deze hardop voor en verrekenen deze in de telling van de betreffende linies. Na het trekken van de Match-kaart mag de opstelling niet meer gewijzigd worden.**

De Match-kaarten geven de 'vorm van de dag' aan. Uw elftal kan op papier zeer sterk zijn maar men kan uit vorm zijn, of juist in vorm. Na de wedstrijd worden de Match-kaarten weer onder de stapel gelegd.

### De wedstrijd begint:

#### 1. Voorhoede A tegen Verdediging B.

De 'thuisclub' valt eerst aan, dwz. hij heeft de puntenwaarde van zijn voorhoede geteld (rode linie) en zegt: "Ik val aan met ... punten." De tegenstander heeft de puntenwaarde van zijn verdediging geteld en zegt: "Ik verdedig met ... punten." De winnaar van deze konfrontatie scoort 1-0, bij gelijke krachten blijft het 0-0.

#### 2. Voorhoede B tegen Verdediging A.

Nu de 'counter': De club die eerst verdedigde, gaat nu aanvallen. Hij valt aan met ... punten, tegen ... punten voor de verdediging van de thuisclub. Ook deze konfrontatie kan voor één van beide clubs een doelpunt opleveren.

#### 3. Middenveld A tegen Middenveld B.

De derde konfrontatie is het meten van de krachten van de middenvelden tegen elkaar. Ook dit kan voor één van beide clubs resulteren in een doelpunt.

Er is nu een winnaar of er is een gelijkspel behaald. Als er een winnaar is, krijgt hij de recette. De verliezer krijgt niets en moet zijn pion bij de bank inleveren. Bij een gelijkspel wordt de