

Ausgetrickst ..

Das spannende Liga-Spiel um Siege, Punkte und Meisterschaft!

Spiel- und knobelspaß für 2 - 6 Personen (Erwachsene und Kinder ab 8 Jahren) von Heinz Fritzsche.

Spielmaterial: 1 Spielfeld, 12 Spielfiguren (für 12 Mannschaften), 11 Spielpaarungskarten, je 48 grüne, rote und weiße Chips (für Tore), 6 Plastikbeutel und diese Spielanleitung; dazu 28 Haftetiketten

Ziel des Spieles ist es, durch taktisch richtigen Einsatz von Chips und mit Hilfe guter Platzierungstips Ligameister zu werden.

Je nach Teilnehmerzahl werden vor Spielbeginn die Mannschaften (Spielfiguren) und die Tore-Chips nach folgender Tabelle verteilt:

Zahl der teilnehm. Spieler	Mannschaften (Spielfig.) je Spieler	Tore-Chips grün (1 Tor)	pro Mannsch. rot (2 Tore)	weiß (3 T.)	Ergibt ... Tore pro Mannschaft
2	6	3	3	3	18
3	4	3	3	3	18
4	3	3	3	3	18
5	2	4	2	3	17
6	2	4	4	3	21

Es ist jedem Spieler überlassen, wie er die Gesamtmenge seiner Tore-Chips für seine Mannschaften einsetzt.

Die Mannschaften (Spielfiguren) werden bei Spielbeginn auf die Startplätze 1 - 12 gestellt (0-Linie). Startplatznummern sind gleichzeitig Spielpaarungsnummern. Es ist zweckmäßig, daß die Mannschaften eines Spielers nebeneinander stehen.

Jeder Spieler erhält einen Plastikbeutel zur Aufbewahrung der Chips. Im Laufe des Spieles können die Mitspieler dann nicht sehen, wieviel Chips die einzelnen Spieler noch haben.

Die 11 Spielpaarungskarten werden gemischt und als Stapel bereitgelegt. Eine Spielpaarungskarte ist jeweils eine Runde. Nach 11 Runden - solange geht ein Liga-Spiel - ist somit jede Mannschaft einmal gegen jede andere Mannschaft angetreten.

Mit der obersten Spielpaarungskarte geht es los, sie wird von oben nach unten durchgespielt. Die beiden Spieler, die mit ihren Mannschaften gegeneinander anzutreten haben, nehmen soviel (oder sowenig oder auch gar keine) Tore-Chips in die geschlossene Hand, wie es ihrer Taktik entspricht. Wenn beide Hände auf dem Tisch sind, werden sie geöffnet. Aufgrund der eingesetzten Chips wird das Ergebnis festgestellt. Die Mannschaft mit der höheren Torezahl gewinnt und erhält dafür 2 Punkte, d.h. die Spielfigur rückt auf dem Spielfeld 2 Felder vor; die andere Mannschaft erhält 0 Punkte und bleibt somit stehen. Haben beide Mannschaften die gleiche Torezahl, wird das Spiel unentschieden gewertet. Beide Mannschaften erhalten einen Punkt, d.h. rücken je 1 Feld vor.

Die eingesetzten Chips dürfen nicht noch einmal verwendet werden, sie kommen auf einen "Ablagehaufen".

Varianten für Ausgetrickst ...

Bei der Entwicklung des Liga-Spieles wurde in erster Linie an eine Fußball-Liga gedacht. Natürlich kann man auch eine Hockey- oder Eishockey-Liga spielen lassen. Im letzteren Falle unter Verwendung sämtlicher Tore-Chips.

Wer mal keine Mitspieler hat und trotzdem seine Liga spielen lassen will (ganz gleich, ob Bundesliga, Regionalliga oder Bezirksklasse ...), kann wie folgt verfahren:

Alle grünen und roten Chips kommen in einen Beutel. Entsprechend den Spielpaarungskarten wird immer zuerst ein Chip für die erstgenannte Nummer gezogen und dann einer für die andere Nummer. Da für dieses Spiel 132 Chips benötigt werden, aber nur 96 grüne und rote Chips vorhanden sind, kommt einfach der Ablagehaufen nach 3 (oder 4) Runden nochmal in den Beutel.

Jetzt noch eine Variante für die H A N D B A L L - Freunde.

Weil im Handball viel mehr Tore fallen, erhalten die Chips andere Werte, nämlich

- grüne Chips zählen für 4 Tore
- rote Chips zählen für 7 Tore
- weiße Chips zählen je 13 Tore .

Es werden immer sämtliche Chips gleichmäßig verteilt und nach der 5.Runde wird der "Ablagehaufen" erneut gleichmäßig aufgeteilt (unteilbarer Rest bleibt liegen).

Aber: 0 Tore darf es nicht geben, es muß also immer wenigstens ein Chip eingesetzt werden. Wer zum Schluß keine Chips mehr hat und also 0 spielen muß, verliert nicht nur dieses Spiel, sondern erhält darüberhinaus noch 2 Punkte Abzug, d.h. die Spielfigur wird 2 Felder zurückgesetzt. Alle anderen Spielregeln sind gleich.

Sobald die erste Karte durchgespielt ist (es haben damit 6 Spiele stattgefunden), ist die 1. Runde beendet und mit der nächsten Spielpaarungskarte geht es in die 2. Runde; usw.

Nach der 3. Runde muß jeder Spieler für seine Mannschaften einen Platzierungstip abgeben. Auf einem einfachen Zettel wird geheim notiert, an welchem Platz die eigenen Mannschaften am Schluß (also nach der 11. Runde) stehen werden. Beispiel: Mannschaft Nr. .. kommt auf Platz .. ; oder einfach Nr. .. Platz .. !

Zwei Anmerkungen:

1. Die Mannschaften eines Spielers treten natürlich auch gegeneinander an. Hier kann man - um Tore zu sparen - 0:0 spielen, dann rückt jede der beiden Mannschaften um ein Feld vor. Soll aber eine der beiden Mannschaften gewinnen, muß mindestens ein Chip abgegeben werden.
2. Bei 5 Spielern wird nur mit 10 Mannschaften gespielt; es bleiben die Startplätze 11 und 12 frei. Die Mannschaften, die laut Spielpaarungskarte gegen die 11 und gegen die 12 anzutreten hätten, haben in dieser Runde spielfrei. Die Tore-Chips müssen somit nur für 9 Spiele/Begegnungen reichen (statt für 11 bei 12 Mannschaften).

Nach 11 Runden wird der Ligameister ermittelt:

Zuerst werden die Tabellenpunkte festgestellt; sie können auf dem Spielfeld ganz einfach abgelesen werden. Ausnahme: Die Punkte des Tabellenletzten verfallen. Sind zwei oder mehr Mannschaften auf dem letzten Platz, so verfallen bei allen diesen Mannschaften die Tabellenpunkte.

Dann gibt es Prämienpunkte für die 3 bestplatzierten Mannschaften. 5 Punkte für Platz 1, 3 für Platz 2 und 1 Punkt für Platz 3. Bei Gleichstand auf den Prämienplätzen werden die Prämienpunkte addiert und dann gleichmäßig verteilt. Zwei Beispiele:

1. Sowohl auf 1 als auch auf Platz 3 enden jeweils zwei Mannschaften. Es gibt für die ersten beiden je 4 Punkte ($5 + 3 = 8 : 2 = 4$) und für die nächsten beiden je 1 Punkt ($1 + 0 = 1 : 2 = 0,5$, hier wird aufgerundet = 1 Punkt).
2. Eine Mannschaft auf Platz 1 (= 5 Punkte), aber 3 Mannschaften auf Platz 2 = je 1 Punkt ($3 + 1 + 0 = 4 : 3 = 1,3$, hier wird abgerundet = 1 Punkt).

Tip-Punkte: Für jeden richtigen Tip (der nach der 3. Runde gemacht wurde) gibt es 3 Punkte. Liegen zwei (oder mehr) Mannschaften auf dem gleichen Platz, gilt dieser Platz für alle diese Mannschaften, der (oder die) folgende(n) Platz/Plätze fällt/fallen dann aus. Auch für den Tip Platz 12 kann man 3 Tip-Punkte erhalten (trotz Verfall der Tabellenpunkte). Sind aber z.B. zwei Mannschaften am Tabellenende gleichauf, so sind beide 11. - es gibt dann keinen 12. Platz.

Ligameister ist der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl aller seiner Mannschaften. Ist die Gesamtpunktzahl bei zwei Spielern gleich, entscheidet die höhere Zahl der Tabellenpunkte; sollte auch diese Zahl gleich sein, gibt es zwei Ligameister. Sollte sich am Schluß des Liga-Spieles jemand

a u s g e t r i c k s t fühlen, im nächsten Spiel läuft es
- vielleicht - ganz anders!

Vor dem ersten Spiel

müssen Sie die 12 Mannschaften (Spielfiguren) einkleiden.

Von den 28 Haftetiketten suchen Sie sich 12 heraus. Diese kommen um den unteren Teil der Spielfiguren. Dabei sollten Sie sehr sorgfältig arbeiten, denn wenn die Etiketten einmal kleben, lassen sie sich kaum noch verändern. Sollte es trotzdem einmal schiefgehen - Sie haben ja mehr Etiketten als Sie unbedingt benötigen. Mehr Etiketten sind es auch für den Fall, daß Sie sich weitere Spielfiguren beschaffen um Mannschaften auswechseln zu können.

Natürlich können Sie Ihren Mannschaften auch Namen geben. Die Etiketten kann man auch beschriften. Das sollte man allerdings vor dem Aufkleben tun, z.B. mit wasserfesten Stiften STAEDTLER LUMOCOLOR 313.