

Stephen Glenn's

# 1ST & ROLL

## Würfeln, passen & zum Sieg kicken!



AB 14+ JAHREN



### SPIELPLAN



### FOOTBALL



### FIRST DOWN MARKER



### ZEITMARKER



### 6 MAGNETMARKER



### Münze



### OFFENSE-WÜRFEL



Rot  
Laufen



Gelb  
Passen/Laufen



Grün  
Passen

### DEFENSE-WÜRFEL



Rot  
Laufen



Gelb  
Passen/Laufen



Grün  
Passen

### SONDERWÜRFEL



Strafstoß



Kick



Zeituhr

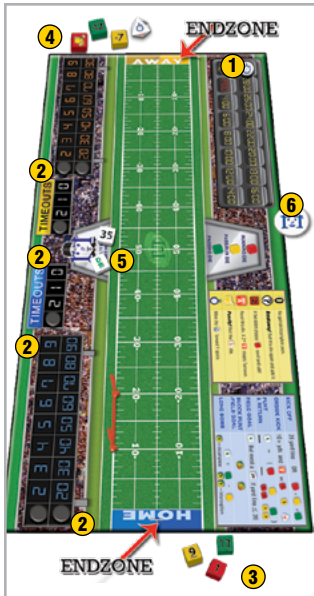
### ÜBERSICHT

1st & Goal ist ein Mann-gegen-Mann (oder Team gegen Team) Football Spiel. Die Spieler führen Angriffs- und Verteidigungszüge aus, indem sie einen Würfel wählen und gleichzeitig vorzeigen. Die ganze Spannung eines Footballspiels ist hier zu finden: Breakaway Spielzüge, Sacks, Strafstoße, Long Bombs, Fumbles, Interceptions und mehr.

*Anmerkung zur Übersetzung:* Die amerikanischen Begriffe wurden weitgehend beibehalten, weil sie für diese Sportart typisch sind und international gebräuchlich. Der Übersetzer hat keine Ahnung vom Football, sich aber bemüht, etwas zu lernen und versucht, die Regel so gut wie möglich zu übersetzen, Football-Experten mögen Fehler und/oder falsche Ausdrücke verzeihen.

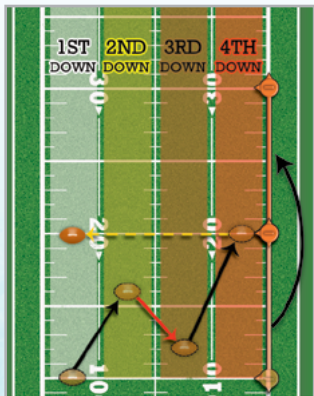
### REGELN FÜR 2, 3 ODER 4 SPIELER

Bei 2 Spielern wählt jeder ein Team, entweder Home oder Away. Bei 3 oder 4 Spielern können zwei Spieler ein Team gemeinsam führen. Ein Spieler wählt und wirft die Würfel, wenn sie die Offense bilden, und der andere Spieler wählt und wirft die Würfel, wenn sie die Defense bilden.



## SPIELAUFBAU:

- 1 Der Zeitmarker wird auf 30:00 des Zeitbereichs gesetzt.
- 2 2 Magnetmarker werden jeweils neben die Wertungsbereiche gelegt und je einer auf die „3“ der Time Out Bereiche.
- 3 Die 3 Offense-Würfel (positive Werte) werden für den Offense-Spieler bereitgelegt.
- 4 Die 3 Defense-Würfel (negative Werte) werden für den Defense-Spieler bereitgelegt.
- 5 Der Strafstoß- und Kickwürfel werden auf ihren jeweiligen Platz des Feldes gelegt.
- 6 Die Münze wird geworfen und ein Spieler sagt Kopf oder Zahl. Falls er richtig getippt hat, kann er entscheiden, in der ersten Halbzeit mit Ballbesitz zu starten (Offense) oder den Ball wegzukicken. Wer den Ball wegkickt, beginnt die zweite Halbzeit mit Ballbesitz.



## DAS SPIELFELD

Das Spielfeld ist in vier Spalten unterteilt, welche die vier Downs (Angriffsversuche) darstellen, um 10 Yards Boden zu gewinnen. Der First Down Flaggenmarker markiert die 10 Yards Bodengewinn, die für den nächsten ersten Down erforderlich sind.

Wenn eine Angriffsserie begonnen wird, ist der Ball auf einer Yardlinie in der linken Spalte. Der Gesamtwert der geworfenen Würfel entspricht der Yardzahl auf dem Spielplan, um die der Ball bewegt wird. Nachdem der Ball vorwärts (positives Gesamtergebnis) oder rückwärts (negatives Gesamtergebnis) bewegt wurde, wird er um eine Spalte nach rechts gelegt, um ein neues Down anzuzeigen. Die zweite Spalte von links ist das zweite Down, die dritte Spalte von links ist das dritte Down und die vierte Spalte von links das vierte.

### Beispiel: Down Marker

Der Ball startet auf der 10-Yard-Linie.

1. Spiel bewegt den Ball auf 6 Yards zum
2. Down. Nächstes Spiel -4 Yards zurück,
3. Down.
3. Spiel 8 Yards vorwärts und neues 1. Down.

## SPIELÜBERSICHT

1. Die Defense kickt den Ball zum Receiving Team, der Offense. Die Offense wirft alle 3 Würfel ( ), um mit dem Ball herauszulaufen oder akzeptiert, dass der Ball auf die 25-Yard-Linie gelegt wird.
2. Die Offense und die Defense nehmen heimlich je einen ihrer 3 Würfel ( ) in die Hand. Die Defense nimmt den Zeituhr-Würfel hinzu . Beide Spieler zeigen die Würfel in ihrer Hand gleichzeitig vor.
3. Falls die Würfel dieselbe Farbe haben, werden alle gewählten Würfel geworfen. Falls nicht, wirft die Offense ihren Würfel und die Defense wirft nur den Zeituhr-Würfel. Die gewürfelten Zahlenwerte werden addiert und der Ball um diese Anzahl Yards bewegt. Das Ergebnis des Zeituhr-Würfels wird angewandt.
4. Die Offense hat 4 Versuche (Downs), den Ball um 10 Yards zu bewegen. Fass sie damit erfolgreich ist, hat sie erneut 4 Downs, andernfalls wird der Ball der Defense übergeben.
5. Dies wird wiederholt, bis ein Punt, Touchdown oder Score erfolgt. Zu diesem Zeitpunkt tauschen die Spieler gegenseitig ihre Würfel aus.

## KICKOFF

Ein Kickoff findet zu Beginn jeder Halbzeit statt und jedes Mal, nachdem ein Team Punkte erzielt hat. Das Team, das den Kickoff macht, entscheidet, ob es einen regulären oder einen Onside Kick macht.

## REGULÄRER KICK:

Das Receiving Team kann wählen:

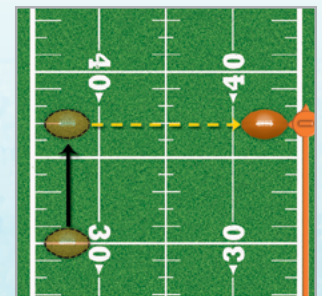
- (a) Touchback. Der Ball startet auf der eigenen 25-Yard Linie. *ODER*
- (b) Run the ball out. Der Spieler wirft alle 3 Würfel und bewegt den Ball von der eigenen Goal-Linie aus so viele Yards vor, wie die gewürfelte Gesamtsumme. Eine gewürfelte Zahl in einem Kreis bedeutet, dass dieser Würfel erneut gewürfelt werden darf, bis eine Zahl ohne Kreis geworfen wird. Alle gewürfelten Werte werden addiert.



Breakaway  
Wurfwiederholung

$$6 + 5 + 0 + 4 = 15 \downarrow$$

Das Receiving Team läuft mit dem Ball



Beispiel: Onside Kick

$$1 + 6 + \text{Clock} = 7 \uparrow$$

Onside Kick misslingt, weil Summe kleiner als 10.  
Das Receiving Team erhält den Ball und passt den First Down Marker an.

## DIE SPIELZÜGE

Vor jedem Spielzug wählen beide Spieler einen ihrer Würfel und nehmen ihn heimlich in die Hand. Der Defense-Spieler nimmt den Zeituhr-Würfel hinzu. Beide Spieler zeigen die Würfel in ihrer Hand gleichzeitig vor. *Hinweis: Der Defense-Spieler sollte versuchen, dieselbe Farbe zu wählen wie der Offense-Spieler.*

**Verschiedene Farben:** Falls der Offense-Spieler eine andere Farbe gewählt hat als der Defense-Spieler, wirft er seinen Würfel und der Defense-Spieler wirft nur den Zeituhr-Würfel. Die Offense bewegt dann den Ball um so viele Yards wie das Würfelerggebnis. Der Downmarker (Flaggenmarker) wird entsprechend versetzt.

**Dieselbe Farbe:** Falls beide Spieler dieselbe Farbe gewählt haben, werfen auch beide ihre Würfel. Der Ball wird vorwärts oder rückwärts bewegt, je nach dem Gesamtergebnis beider Würfel, **es sei denn, die Defense hat eine Strafstoßflagge geworfen (s. STRAFSTOß)**.



**ZEITUHR:** Der Zeitmarker wird um 1 Feld vor bewegt.



**TURNOVER:** Dieser Würfel wird erneut geworfen. Falls geworfen wird, wird der Zeitmarker um 1 Feld vor bewegt. Falls erneut geworfen wird, gibt es ein Turnover. Der Ball wird um das Gesamtergebnis der Würfel bewegt. Dann würfelt die Defense für einen Return, je nachdem welche Farbe von der Offense in diesem Spiel benutzt wurde, und zwar folgendermaßen:

<b>Red gespielt</b>	Kein Return, Defense gewinnt den Ball dort wieder, wo er beim Fumble liegen geblieben ist.
<b>Gelb gespielt</b>	Defense macht Return, indem sie beide rote Würfel wirft  .
<b>Grün gespielt</b>	Defense macht Return, indem sie beide gelbe Würfel wirft  .

**Returns -** Der Defense-Würfel gilt nicht für die Bewegung und wird nur ein Mal geworfen, um auf Strafstoß zu prüfen. Falls eine **Strafstoßflagge** geworfen wird, wird der Ball entsprechend des Offense-Würfels bewegt, dann wird gewürfelt und die Strafe angewandt (**05** und **D5** werden ignoriert). Breakaways gelten wie üblich. Die Defense übernimmt jetzt den Ballbesitz.

## BREAKAWAY

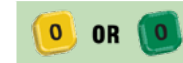
Der höchste Wert auf jedem Offense-Würfel ist von einem Kreis umgeben. Jedes Mal, wenn der Offense-Spieler diese Werte würfelt, hat der Spieler freie Bahn und läuft weiter. Der Offense-Spieler darf diesen Würfel erneut werfen. Das darf er so oft tun, bis er ein anderes Ergebnis wirft als Breakaway. Der Ball wird um die Anzahl Yards bewegt wie die Summe der gewürfelten Werte.

## DURCHBROCHENES TACKLE

Wenn die Offense den roten Würfel zum Laufen gewählt hat und die Defense nicht, kann der Runner ein Tackle durchbrechen, um weiter zu laufen. Falls (nur) beim ersten Wurf die rote 2 im Quadrat geworfen wird, wird ein Tackle durchbrochen. Der Würfel wird erneut geworfen und sein Ergebnis hinzugezählt. Ein Breakaway Ergebnis bei diesem Wurf bedeutet, dass so lange erneut gewürfelt und das Ergebnis hinzugezählt wird, bis kein Breakaway gewürfelt wird.

## LONG BOMB

Nach einem erfolgreichen GRÜNEN Spiel (die Offense spielt einen grünen Würfel und die Defense nicht) kann die Offense entscheiden, stattdessen einen Long Bomb zu werfen, BEVOR der grüne Würfel geworfen wird. Um das zu tun, wirft die Offense den grünen Würfel, den Kick-Würfel und den gelben Würfel. Der Wert des gelben Würfels wird von der Summe der Werte des grünen und des Kick-Würfels abgezogen ( $K + G - Y$ ). Dann wird der Ball entsprechend bewegt, **außer mit dem grünen oder gelben Würfel wurde eine 0 geworfen.**



**Unvollständiger Pass.** Verlust des Down.



**Abgefangen!** Der Ball wird um so viele Yards bewegt, wie das Ergebnis des Kick-Würfels . Die Defense macht einen Return, indem sie beide grünen Würfel wirft . (Breakaways gelten wie üblich.)

## PUNT

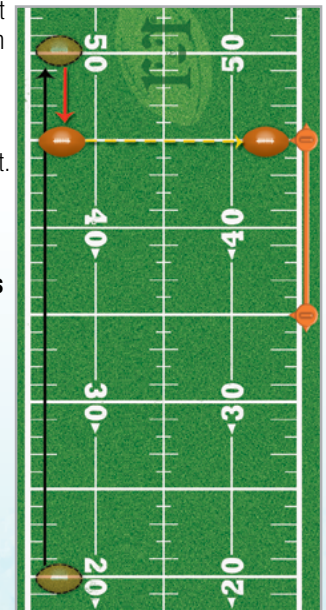
Die Spieler können einen Punt beim vierten Down machen. Die Defense wirft zwei beliebige ihrer Würfel, um den Punt zu blocken. Falls sie zwei Strafstoßflaggen wirft, ist der Punt geblockt. Der Zeituhr-Würfel wird geworfen. Falls erzielt wird, ist das ein Turnover und die Defense kann einen Return machen (siehe unten). Andernfalls holt die Offense den Ball zurück und beide Seiten werfen ihren roten Würfel. Falls die Offense einen ersten Down macht, fährt sie fort wie üblich, andernfalls übernimmt die Defense den Ball dort, wo er liegt.

Falls nicht geblockt wird, wirft die Offense den Kick-Würfel und einen beliebigen Offense-Würfel. Der Ball wird um die Summe der geworfenen Werte bewegt, wobei **Breakaways ignoriert** werden. Falls ein Punt in die Endzone des Gegners geht, ist das ein Touchdown und der Ball wird auf die 25-Yard-Linie gelegt und die Defense übernimmt den Ballbesitz. Andernfalls kann die Defense

- einen Fair Catch ansagen und den Ball dort nehmen, wo er landet
- wählen, einen Return in die eigene Hälfte zu machen. Dafür wirft die Defense beide gelbe Würfel. Negative Werte werden ignoriert, aber Breakaways und Strafstoße gelten wie üblich.

<b>Punt-Würfel</b>	+ (  /  /  )
<b>Punt-Return</b>	

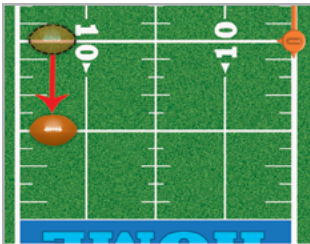
Falls eine Strafstoßflagge gewürfelt wird, wird der Strafstoßwürfel geworfen . Akzeptierte Offensivstrafstoße bewegen den Ball und veranlassen, dass der vierte Down wiederholt wird. Akzeptierte Defensivstrafstoße bewegen den Ball. Die Offense hat dann entweder einen neuen ersten Down oder wiederholt den vierten Down.



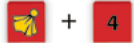
Offense macht einen Punt von der 20-Yard-Linie. Defense macht einen Return um 5 Yards.

$$20 + 10 = 30 \uparrow$$

$$5 - 8 = 5 \downarrow$$



Beispiel: Strafstoß bei einem Spiel.



Strafstoß! Strafstoßwürfel werfen.



Strafe gegen Offense, 5 Yards Verlust.  
Down wiederholen.

## STRAFSTOß

Falls die Defense eine **Strafstoßflagge** würfelt, wird der Strafstoß-Würfel geworfen und der Ball entsprechend bewegt:

<b>O5</b>	Falscher Start! Der Ball wird 5 Yards zurückbewegt.
<b>O10</b>	Festgehalten! Der Ball wird 10 Yards zurückbewegt.
<b>O15</b>	Spielerfoul! Der Ball wird 15 Yards zurückbewegt.
<b>D5A</b>	Festgehalten! Der Ball wird 5 Yards vor bewegt und der Spieler erhält automatisch den ersten Down.
<b>D5</b>	Abseits! Der Ball wird 5 Yards vor bewegt.
<b>D15</b>	Spielerfoul! Der Ball wird 15 Yards vor bewegt.

Falls die Strafe akzeptiert wird, werden die Werte der Spielwürfel ignoriert und der Ball wird entsprechend viele Yards bewegt. Der Downmarker wird nicht bewegt, stattdessen wird der Down wiederholt.

Falls die Strafe zurückgewiesen wird, wird der Ball um die Werte der Spielwürfel bewegt.

Hinweis: Falls eine Strafe gegen die Defense dazu führt, dass der Ball die Torlinie überquert, wird die Straftfernung geändert und der Ball wird nur um die Hälfte des Werts bewegt. Wenn die **O10** Strafe stattfindet und der Ball über die Torlinie in die Endzone kommen würde, wird für die Defense ein Safety gewertet.

Sonderfall: Bei einem Return werden **O5** und **D5** (Falscher Start und Abseits) Strafen ignoriert.

## BEWEGUNG DES DOWNMARKERS

Nach jedem Spiel wird der Downmarker bewegt. Falls die Offense keinen ersten Down gemacht hat, indem sie den Ball mindestens 10 Yards vor bewegt hat, wird der Downmarker eine Spalte vor bewegt. Falls die Offense den ersten Down macht, wird der Downmarker auf Spalte 1 zurückbewegt. Falls die Offense ein viertes Down spielt und es nicht erzielt, findet sofort ein Turnover für die Downs statt. Der Downmarker wird so bewegt, dass die neue Richtung des Balls angezeigt wird.

## PÄSSE IN DIE ROTE ZONE

Falls die Offense den Würfel benutzt (Pass-Würfel) und die gewürfelte Bewegung den Ball um mehr als 2 Yards über die Torlinie hinaus bewegt, ist dies automatisch ein unvollständiger Pass. Die Offense verliert ein Down.



Beispiel: Pass in die Rote Zone

11 Yards erforderlich, 14 gewürfelt  
= unvollständiger Pass!

## WERTUNG

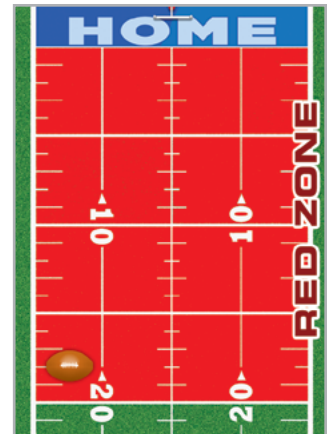
### FIELD GOAL

Wenn ein Spieler ein Field Goal versuchen möchte, wirft er den Kick-Würfel. Falls die aktuelle Yard-Linie gleich oder geringer ist als der gewürfelte Wert, ist das Field Goal geglückt und der Spieler erhält 3 Punkte.

Allerdings sind Field Goals auf oder innerhalb von 20 Yards (Rote Zone) nicht automatisch geglückt. Falls die Offense eine 20 wirft, muss sie nochmals würfeln. Falls sie dann wieder 20 würfelt, ist das Field Goal nicht geglückt.

Die Defense kann einen Field Goal Versuch blocken, indem sie zwei Würfel wirft und mit beiden eine Strafstoßflagge erzielt.

Falls das Field Goal nicht glückt oder geblockt wird, wird der Ball sofort dort, wo er ist, an die Defense übergeben. Die Spieler tauschen ihre Würfel und richten den Downmarker in die neue Richtung aus.



Beispiel: FG-Versuch in Roter Zone

20 → 40  
WIEDERHOLUNG

FG ist geglückt.

20 → 20  
WIEDERHOLUNG

FG ist nicht geglückt.

### TOUCHDOWN

Wenn die Offense den Ball auf oder über die Goal-Linie hinaus bewegt, erhält sie 6 Punkte. Sie kann nun versuchen, einen Extra-Punkt zu bekommen (PAT), oder eine 2-Punkt-Conversion zu versuchen.

PAT: Der Zeituhr- und Kick-Würfel ( + ) werden geworfen. Falls das Ergebnis T und 20 ist, ist der PAT nicht geglückt. Andernfalls ist er geglückt.

2-Punkt-Conversion: Der Spieler versucht ein Spiel von der 2-Yard-Linie aus. Die Defense wählt einen Würfel wie üblich, aber würfelt nicht den Zeituhr-Würfel. Falls der Spieler +2 Yards gewinnt, ist die 2-Punkt-Conversion geglückt.

### SAFETY

Wenn der Ball in die Endzone der Offense gerät, erhält die Defense 2 Punkte. Die Offense übergibt den Ball dann an die Defense mit einem Punt-Kick von ihrer 20-Yard-Linie aus.


### HAIL MARY PASS

Der Offense-Spieler kann als absolutes letztes Spiel der Hälfte einen Hail Mary Pass versuchen. Dafür muss er auf der 35-Yard-Linie sein oder darüber hinaus. Der Zeitmarker muss auf dem Feld sein und es dürfen keine Timeouts mehr übrig sein. Der Spieler wirft den gelben und grünen Würfel. Falls er mit beiden einen Breakaway ( + ) erzielt, ist der Pass geglückt und der Spieler hat einen Touchdown erzielt!



## SPIELZEITUHR

### DIE ZEIT LÄUFT AB

Der Offense-Spieler kann die Zeit ablaufen lassen, wenn er einen Laufspielzug ausführt. Wenn er einen Laufspielzug erfolgreich abschließt (d. h., ein roter Offense-Würfel wird geworfen und kein roter Defense-Würfel), kann er den Zeitmarker um 1 Feld vorrücken, falls dieser NICHT auf dem 2-Minuten-Feld ist .

### TIMEOUTS

Jederzeit wenn der Zeitmarker vorgerückt wird, kann jeder der Spieler eine Timeout beanspruchen, um die Zeituhr anzuhalten. Dadurch wird verhindert, dass der Marker auf das nächste Feld bewegt wird. Der Magnetmarker wird auf die nächste Zahl geschoben um anzuzeigen, wie viele Timeouts der Spieler noch hat. Wenn dieser Marker auf null ist, kann der Spieler die Bewegung des Zeitmarker nicht mehr verhindern.

### ENDE DER HÄLFTE

Die Hälfte endet sofort, sobald der Zeitmarker das letzte Feld der Anzeigeleiste erreicht hat. Der Spieler, der die erste Hälfte mit Ballbesitz begonnen hat, entscheidet nun, ob er eine normalen Kick macht oder einen Onside-Kick. Die timeouts beider Spieler werden wieder auf 3 gesetzt und der Zeitmarker kommt zurück auf 30. Nun beginnt die zweite Hälfte.

### SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, sobald der Zeitmarker in der zweiten Hälfte das letzte Feld der Anzeigeleiste erreicht hat. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel!

### OVERTIME

Im Falle eines Gleichstands können die Spieler das Spiel mit einer Overtime fortsetzen. Zufällig wird ein Spieler gewählt, der den Ball erhält/kickt wie zu Spielbeginn. Das Spiel wird wie üblich gespielt und das erste Team, das einen Punkt oder Punkte erhält, gewinnt.

## CREDITS

**SPIELAUTOR:** Stephen "Gridiron" Glenn

**ENTWICKLUNG & REDAKTION:**

Frank "Fourth Down" DiLorenzo,

Vincent 'Safety' Salzillo

**SPIELTRAINER:**

Chris 'Muffed' Mischo, Warren 'John' Madden,

Gabe 'Blitz' Barrett

**GRAFISCHE GESTALTUNG:**

Jennifer "Juke" DiFranco

**DEUTSCHE REGEL:** Ferdinand Köther

**BESONDERER DANK FÜR VERDIENSTVOLLE  
TESTSPIELE:**

Brad Fuller, Dan DiLorenzo ud Vincent Salzillo.



**THE GAMES  
YOU WANT  
TO PLAY!**

**www.RnRgames.com**

©2018 R&R Games, Inc., Alle Rechte vorbehalten

