

1ST & GOAL™

Roll, Pass & Kick
your way to victory!

Ein Football Spiel für 2 - 4 Spieler

Spielplan



6 Punkte-/ Timeout Scheiben



1 First Down Flaggenmarker



1 Football Plättchen



7 Team Würfel



HINWEIS: Vor dem ersten Spiel müssen die farbigen Sticker auf die entsprechenden Würfel geklebt werden.

3 Spielwürfel (weiß)



60 grüne Angriffskarten



60 schwarze
Verteidigungskarten



2 Fake/Kick Karten



1 RFL* Münze



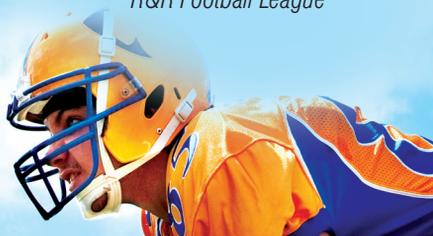
ÜBERSICHT

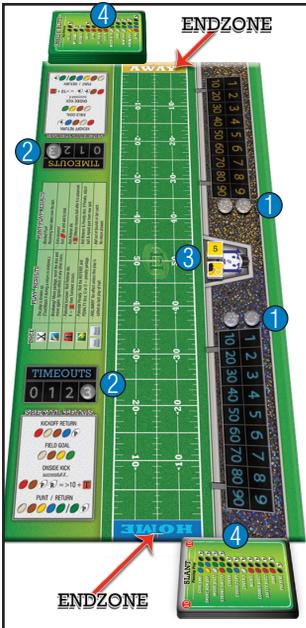
1st & Goal ist ein Mann-gegen-Mann Football Spiel, das in zwei Halbzeiten gespielt wird. Die Spieler wählen Angriffs- und Verteidigungszüge aus ihren Handkarten aus und würfeln, um den Football zu bewegen. Die ganze Spannung eines Footballspiels ist hier zu finden: Breakaway Spielzüge, Sacks, Strafstöße und mehr. Im 2-Personen-Spiel führt jeder ein Team, entweder Heim- oder Auswärtsteam. Anmerkung zur Übersetzung: Die amerikanischen Begriffe wurden weitgehend beibehalten, weil sie für diese Sportart typisch sind und international gebräuchlich.

DAS SPIEL MIT 3 ODER 4 SPIELERN

Entweder spielen 2 gegen 1 Spieler, oder 2 gegen 2 Spieler. Bei Teams mit zwei Spielern spielt ein Spieler die Angriffskarten und der andere die Verteidigungskarten. Vor dem Kickoff (Anstoß) muss entschieden werden, ob diese beiden „Trainer“ ihre Spielzüge diskutieren dürfen oder nicht.

*R&R Football League





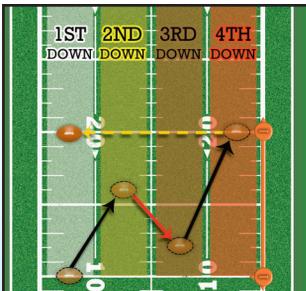
VORBEREITUNG

Die Spieler machen unter sich aus, wer das Heimspiel hat und wer das Auswärtsspiel. Dann wird die RFL-Münze geworfen (das Auswärtsteam sagt „Kopf oder Schwanz“), um zu bestimmen, welches Team der ANGREIFER ist und den ersten Kickoff erhält. (Hinweis: Das andere Team beginnt die 2. Halbzeit mit dem Ball).

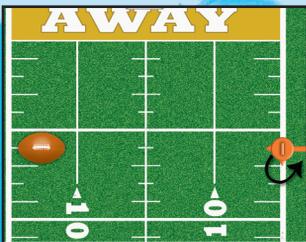
- ① Zwei durchsichtige Scheiben werden neben jede Punkteleiste gelegt.
- ② Die beiden übrigen durchsichtigen Scheiben werden jeweils auf die „3“ der Timeout Bereiche gelegt.
- ③ Schiedsrichter- und Strafstoßwürfel werden auf ihre vorgesehenen Plätze des Spielplans gelegt.

Jeder Spieler erhält eine Fake/Kick Karte. Der Angriffsspieler erhält den Football, die Angriffskarten und den First Down Marker, der andere Spieler die Verteidigungskarten. Beide Spieler mischen ihren Kartenstapel, ziehen davon 8 Handkarten und legen den Stapel verdeckt vor sich auf den Tisch. Jede Karte stellt einen Spielzug dar und zeigt die möglichen Würfel, die je nach Spielzug des Gegners geworfen werden können.

- ④ Nach jedem Spielzug werden die dafür benutzten Karten offen neben ihren jeweiligen Kartenstapeln abgelegt.



Bsp. Der Ball beginnt auf der 10 Yard Linie. Der erste Spielzug bringt ihn 6 Yards vorwärts zum 2. Down. Im nächsten Spielzug geht er 4 Yards zurück, zum dritten Down. Der 3. Versuch bringt ihn 8 Felder vorwärts zum nächsten 1st Down.



Bsp. Der 1st and Goal Marker wird seitwärts gedreht.

VORBEREITUNG

Das Spielfeld ist in vier Spalten unterteilt, welche die vier Downs (Angriffsversuche) darstellen, um 10 Yards Boden zu gewinnen. Die First Down Flaggen markieren die 10 Yards Bodengewinn, die für weitere vier Downs erforderlich sind. Wenn mit dem Ball ein First Down auf der 9 Yard Linie vor der gegnerischen Endzone oder weniger erzielt wird, wird der First Down Marker seitwärts gedreht, um 1st and Goal anzuzeigen.

Wenn ein Angriff begonnen wird, ist der Ball auf einer Yardlinie in der linken Spalte. Jeder Punkt eines Würfelwurfs entspricht 1 Yard auf dem Spielplan und bewegt den Ball um so viele Linien vorwärts. Nachdem der Ball durch den Spielzug vorwärts (oder rückwärts) 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.

WÜRFELÜBERSICHT

Die Zahlen auf den Würfeln geben die gewonnenen Yards (Linien) an. Ein Würfelerggebnis von fünf bedeutet also 5 Yards Bodengewinn (5 Linien).



 ROT  ELFENBEIN  BRAUN - **Yard Würfel**

Diese werden hauptsächlich für vorwärts stürmende Spielzüge benutzt.

 GELB  BLAU  GRÜN - **Yard Würfel:**

Diese werden hauptsächlich für Spielzüge mit Pässen benutzt.

 **SCHWARZ** - Verteidigungswürfel: Dieser Würfel wird in jedem Spielzug vom Verteidigungsspieler benutzt. Das ist normalerweise ein negativer Wert, der vom positiven Gesamtwert der Angriffswürfel abgezogen wird. Manche Spielzüge erfordern mehrfache Würfel mit diesem Würfel, deren Ergebnisse zusammengezählt werden.

 **WEISS** - Spielwürfel: Dieser Würfel wird bei jedem Spielzug geworfen, um zu sehen, ob irgendetwas Besonderes passiert.

 **WEISS** - Schiedsrichterwürfel: Dieser Würfel wird gelegentlich geworfen als Reaktion auf den Schiedsrichterwürfel.

 **WEISS** - Strafstoßwürfel: Dieser Würfel wird zusammen mit dem Schiedsrichterwürfel geworfen, wenn bei den Spielzügen das Ergebnis P oder T ist.



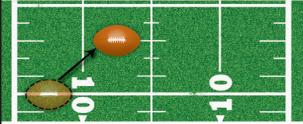
SPIELABLAUF

- Der Verteidiger macht den Kickoff gegen das Angreiferteam.
- Verteidiger und Angreifer wählen eine ihrer Handkarten und decken sie gleichzeitig auf.
- Die entsprechenden Würfel werden gewürfelt. Der Spielwürfel wird ausgewertet, dann wird der Ball entsprechend den geürfelten Ergebnisse zur neuen Yardlinie bewegt und um eine Spalte nach rechts gerückt, um den nächsten Angriffsversuch anzuzeigen. Die Karten werden auf den jeweiligen offenen Ablagestapel gelegt und jeder Spieler zieht eine neue Karte.
- Der Angreifer hat vier Versuche (Downs), um 10 Yards Boden zu gewinnen. Falls das gelingt, hat er erneut vier Versuche. Andernfalls gibt es einen Turnover - der Ball wird dem Verteidiger übergeben.
- Diese Schritte werden wiederholt, bis ein Punt, Turnover oder ein Punktgewinn erfolgt. Dann mischen die Spieler ihre Handkarten in ihre Kartenstapel ein und tauschen diese mit ihrem Gegner. Beide Spieler ziehen anschließend wieder 8 Handkarten von ihrem Stapel.

Bsp. Gespielte Angriffs- und Verteidigungskarten

Für diesen Spielzug geworfene Würfel.

 = 3 ↑

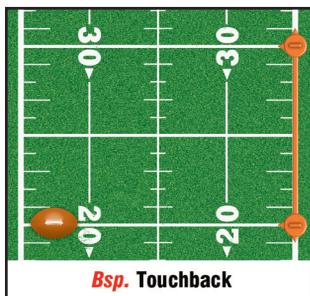


Bsp. Der Ball geht 3 Yards vorwärts: 3 Linien hoch und in die nächste Spalte (2.Down).

Die Spielregeln

KICKOFF

Kickoffs finden zu Spielbeginn statt, zu Beginn der 2. Halbzeit und jedes Mal, nachdem ein Team Punkte erzielt hat.



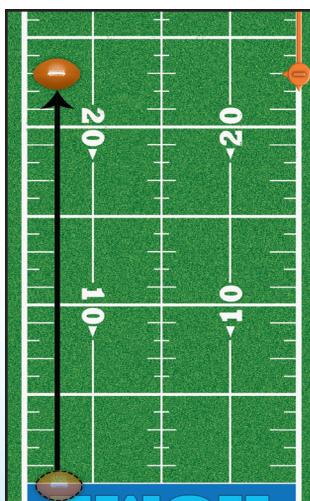
Bsp. Touchback

Das verteidigende Team entscheidet, ob es ein Touchback oder ein Run the Ball out machen will. Nachdem die Entscheidung getroffen wurde, wird der Ball folgendermaßen platziert:

1. Touchback: Der Ball wird auf die 20 Yard Linie gelegt.
-oder-
2. Run the Ball out: Diese Würfel werden geworfen



Ausgehend von der Torlinie in der eigenen Endzone wird der Football so viele Yards nach vorne gelegt, wie das Würfelergebnis vorgibt. Der weiße Spielwürfel kann dieses Ergebnis beeinflussen (s. Seite 6).



Bsp. Run the ball out



(Beispiel für einen Würfelwurf in diesem Spielzug)

Der Ball wird, egal ob man auf der 20-Yard Linie beginnt oder woanders, auf die Linie in der linken Spalte gelegt, was ein 1st Down bedeutet. Der rote 1st Down Marker wird so gesetzt, dass ein Flaggenzeiger auf die Linie zeigt, auf welcher der Ball liegt und der andere auf die 10 Yards, die für das nächste 1st Down gewonnen werden müssen.

DAS SPIEL

1. Beide Spieler wählen eine Karte aus ihrer Hand und legen sie verdeckt vor sich ab oder rufen ein TIMEOUT (Auszeit) aus.

Falls einer der Spieler ein TIMEOUT ausgerufen hat, dürfen beide Spieler eine der folgenden Aktionen ausführen:

- A. Heimlich ihren Ablagestapel durchsuchen und daraus eine Karte ihrer Wahl auf die Hand nehmen.
- B. Ihre Handkarten in ihren Stapel einmischen und die gleiche Anzahl Karten nachziehen.

Auf dem Spielplan wird markiert, wie viele TIMEOUTS der Spieler noch hat, der sie ausgerufen hatte. Wenn ein Spieler null TIMEOUTS hat, kann er in dieser Halbzeit kein TIMEOUT mehr ausrufen.

Beispiel: Der Angreifer ruft ein TIMEOUT aus, nimmt heimlich eine Karte aus seinem Ablagestapel und spielt sie verdeckt vor sich aus. Der Verteidiger kann nun eine Karte aus seiner Hand spielen, oder eine Karte aus seinem Ablagestapel spielen, oder seine Handkarten in seinen Stapel einmischen, 8 neue Karten ziehen und eine davon spielen.



Bsp. TIME OUT

Der auswärts spielende Spieler ruft ein TIMEOUT aus.



- Die Spieler decken ihre Karten gleichzeitig auf und geben ihre Spielzüge bekannt. Falls der Angreifer ein Running spielt, wird sofort die oberste Karte seines Stapels „verbrannt“, d. h., auf seinen Ablagestapel gelegt. Falls der Stapel leer ist, muss er eine seiner Handkarten abwerfen. Running verbraucht einfach mehr Spielzeit.

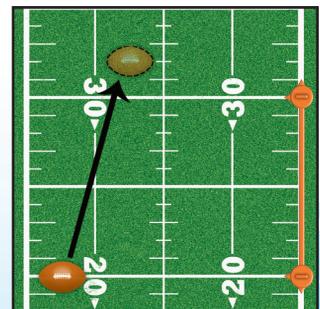
Angriffs- und Verteidigungskarte werden abgeglichen, um zu sehen, welche Würfel geworfen werden (A). Der Angreifer wirft seine farbigen Würfel (falls überhaupt) und den weißen Spielwürfel (s. Seite 6 für dessen Auswirkungen). Der Verteidiger wirft seinen schwarzen Würfel. Der Ball wird dann um so viele Yards bewegt, wie das Gesamtergebnis angibt (B). Wenn der Ball die Linie des 1st Down Markers erreicht oder überschreitet, wird der Ball in die linke Spalte (1st Down) gelegt und der 1st Down Marker wird so versetzt, dass eine Flagge die Linie markiert, auf welcher der Ball liegt, und die andere Flagge die Linie, die 10 Yards weiter vorne ist (C). Andernfalls wird der Ball in die nächste Spalte rechts gelegt, um den nächsten Down anzuzeigen. Das wird wiederholt, bis der Angreifer Punkte erzielt, oder einen Turnover oder einen Punt macht.

1st DOWNS: Der Angreifer hat 4 „Downs“ (Angriffe), um den Ball 10 Yards vorzutreiben. Falls das gelingt, erhält er weitere 4 Downs, um abermals vorzupreschen, usw. Sobald der Ball die Endzone erreicht, bedeutet dies 1st Down and Goal. Der Angreifer hat dann noch ein letztes Mal 4 Downs übrig. Der 1st Down Marker wird seitwärts gedreht, um dies anzuzeigen. Beim vierten Down muss der Angreifer dann entweder einen Punt (Abschlag aus der Hand) machen, um den Ball dem Verteidiger zu übergeben, ein Field Goal (Feldtor) versuchen oder einen letzten Spielzug machen, um das Ziel zu erreichen. Wenn es nicht gelingt, den 1st Down Marker mit dem vierten Down zu erreichen, erhält das andere Team den Ball dort, wo er liegt (in derselben Spalte). Der 1st Down Marker wird nun umgesetzt, um die neue Spielrichtung anzuzeigen.

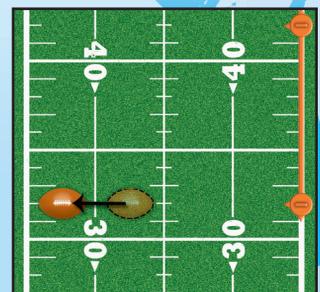
- Nachdem die Ergebnisse der Spielzüge feststehen und ausgeführt wurden, ziehen die Spieler eine neue Karte von ihrem Stapel, falls sie weniger als 8 Handkarten haben.

BALLWECHSEL

Wenn der Ball zum anderen Team wechselt (nach einem Punt, Punktergebnis oder Turnover), legen die Spieler ihre Handkarten auf ihren restlichen Stapel, mischen diesen dann und geben ihn dem anderen Spieler. Der angreifende Spieler hat immer die Angriffskarten und der verteidigende Spieler immer die Verteidigungskarten. Beide Spieler ziehen 8 Handkarten (weniger, wenn der Stapel dabei leer wird), bevor das Spiel fortgesetzt wird.



B-Den Ball um das Gesamtergebnis und in die nächste Spalte bewegen.



C-1st down geschafft! Ball und Marker entsprechend versetzen.



DER SPIELWÜRFEL

Der Spielwürfel kann folgende Ergebnisse zeigen:



X

Das Spiel wird unterbrochen. Die farbigen Yardwürfel haben in diesem Spielzug alle den Wert „0“. Wenn bei einem Kickoff Return ein „X“ gewürfelt wird, bedeutet das ein Touchback und der Ball wird auf die 20 Yard Linie gelegt.



⚡

Breakaway! Der Spieler bewegt den Ball vorwärts oder rückwärts entsprechend dem Ergebnis der farbigen Würfel. Dann würfeln beide Spieler dieselben Würfel erneut, bewegen den Ball erneut, würfeln weiter, wenn das ⚡ Symbol wieder gewürfelt wird. Die Wurfwiederholung endet erst, wenn ein anderes Symbol gewürfelt wird. Die Bedeutung anderer Symbole wird bei der Wurfwiederholung ignoriert.



T

Möglicher Turnover! Der Ball wird entsprechend dem Ergebnis der farbigen Würfel bewegt. Dann wird der Schiedsrichterwürfel geworfen. Falls damit ein „T“ gewürfelt wird, gibt es ein Turnover (Fumble/Pass Interception). Es findet ein Ballwechsel statt (siehe **BALLWECHSEL**, Seite 5) und der 1st Down Marker wird entsprechend umgesetzt. Jedes andere Ergebnis des Schiedsrichterwürfels bedeutet KEIN TURNOVER. Ein Turnover in der gegnerischen Endzone bedeutet ein Touchback. Das neue Team übernimmt den Ball auf ihrer 20-Yard Linie.



P D

Möglicher Strafstoß! Bevor der Ball bewegt wird, werden der Schiedsrichterwürfel und der Strafstoßwürfel geworfen. Falls mit dem Schiedsrichterwürfel ein D gewürfelt wird, richtet sich der Strafstoß gegen den Verteidiger und er verliert Boden. Falls ein P gewürfelt wird, richtet sich der Strafstoß gegen den Angreifer und er verliert Boden. (In beiden Fällen zeigt der Strafstoßwürfel das Ergebnis.) Jedes andere Ergebnis des Schiedsrichterwürfels bedeutet KEIN STRAFSTOSS und der Ball wird dem Würfelergebnis entsprechend bewegt.



5

Ergebnisse des Strafstoßwürfels:

5 = 5 yards, der Ball wird um 5 Yards bewegt.

5A = 5 yards mit automatischem 1st Down, wenn der Strafstoß gegen den Verteidiger gerichtet ist. Der 1st Down Marker wird an den neuen Platz des Balles versetzt.

10 = 10 yards, der Ball wird um 10 Yards bewegt.

15 = 15 yards, der Ball wird um 15 Yards bewegt.



6

Bei Strafstoßen wird die gewürfelte Yardzahl ignoriert und der Down wird nicht aktualisiert; der Down wird wiederholt. (Die einzige Ausnahme dazu ist der automatische 1st Down.) Da ein Strafstoß auch die Spielzeit anhält, wird keine Karte für den Angriffsspielzug "verbrannt", auch wenn er abgelehnt wird.

Bei einem Strafstoß gegen den Verteidiger kann der angreifende Spieler den Strafstoß ablehnen; in dem Fall wird der Ball wie üblich bewegt und der Down wird aktualisiert.

Falls bei einem Strafstoß gegen den Angreifer der Ball in dessen Endzone zurückkommt, wird der Ball um die halbe Entfernung bis zur Torlinie (abgerundet) bewegt, aber nicht weiter als bis zur 1-Yard Linie. Auch der Verteidiger kann einen Strafstoß ablehnen und das Spiel so belassen, wie es ist.

HAIL/MARY - HAIL/MARY hat keine Bedeutung, außer bei einem Hail Mary Spielzug (*Seite 10*) oder bei einem Punt (s. u.).

SPEZIALTEAMREGELN

Die Spielzüge Kickoff Return, Field Goal, Onside Kick und Punt/ Return sind auf dem Spielplan unter „Special Teams“ aufgeführt.

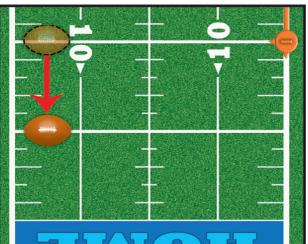
Kickoff Return 

Das Team, das den Kickoff zugesprochen bekommt, wählt eine dieser Optionen:

1. Touchback. Der Ball wird auf die 20 Yard Linie gelegt.
oder
2. Run the Ball out: Beginnend auf der Torlinie wird der Ball um das gewürfelte Ergebnis bewegt.

Field Goal 

Beide Seiten spielen ihre Fake/ Kick Karten (Täuschung/ Schuss) (s. *Seite 11*). Falls der Kick nicht angetäuscht war, wirft der Verteidiger den weißen Schiedsrichterwürfel und Spielwürfel, um zu versuchen, diesen Kick abzublocken. Falls zwei „X“ gewürfelt werden, wird das Field Goal abgeblockt und es findet ein Turnover dort statt, wo der Ball gerade ist. Andernfalls wirft der Angreifer die Yardwürfel und bewegt den Ball entsprechend. Falls der Ball die 0-Yard Linie in der Endzone nicht erreicht oder überquert, übernimmt das gegnerische Team den Ball an der Stelle des Versuchs. Falls der Ball die 0-Yard Linie in der Endzone erreicht oder überquert, hat das Team ein Field Goal erzielt. Es erhält 3 Punkte, dann hat das andere Team Kickoff.



Bsp. Strafstoß während eines Spielzuges

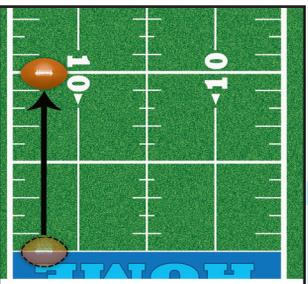
1 2 1 10 -1 = 3 ↑

Möglicher Strafstoß! Für Strafstoß würfeln.



Strafstoß gegen Angreifer, 5 Yards Raumverlust. Down wird wiederholt.

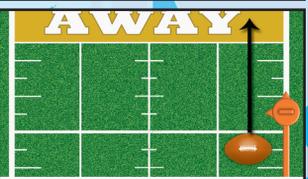
Hail Mary



Der Spieler wählt Run the Ball out.

0 2 1 7 Mary = 10 ↑

(Beispiel für einen Würfelwurf in diesem Spielzug)



Der Verteidiger scheitert beim Versuch, ein FG zu blocken.



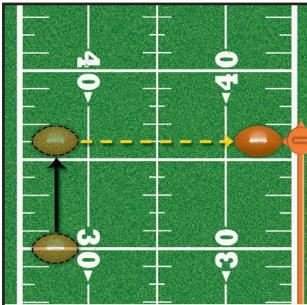
Würfelwurf des Angreifers:

1 3 5 10 = 19 ↑

Der Ball gelangt in die Endzone.

Field Goal! 3 Punkte für den Angreifer!



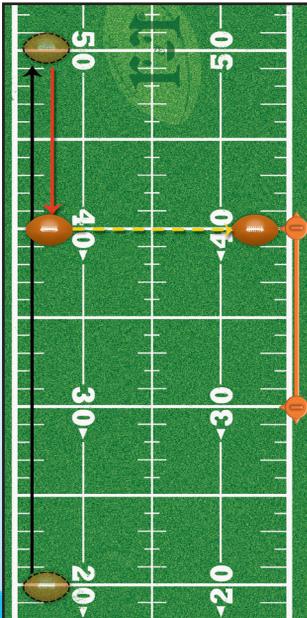


Onside Kick Würfelfurf



Der Onside Kick misslingt, die Summe ist geringer als 10

Das verteidigende Team erhält den Ball und aktualisiert den 1st Down Marker



Der Angreifer macht einen Punkt von 20 aus. Der Verteidiger erzielt einen Return von 10 Yards.



Onside Kick = >10 +

Ein Spieler kann einen Onside Kick ausführen statt eines normalen Kickoffs, um den Ball nach einem Punktgewinn direkt wieder zu erhalten. Der Ball wird auf die 30-Yard Linie gelegt und der Spieler wirft den roten Würfel, den elfenbeinfarbenen Würfel, Spielwürfel und Schiedsrichterwürfel. Der Ball wird um die gewürfelte Entfernung bewegt. Damit der Kick erfolgreich ist, müssen zwei Dinge passieren:

1. Die Würfelsumme muss mindestens 10 betragen und ...
2. ... auf mindestens einem der beiden weißen Würfel muss ein „T“ gewürfelt sein.

Falls diese beiden Voraussetzungen zutreffen, behält der Angreifer den Ball und bleibt Angreifer. Andernfalls erhält der Verteidiger den Ball.

Punt /

Falls der Angreifer im vierten Down keinen Abschluss sucht, macht er einen Punt (Handabschluss). Beide Seiten spielen ihre Fake/ Kick Karte (s. Seite 11). Falls der Punt nicht angetauscht ist, geschieht Folgendes:

1. Der Angreifer wirft alle „Punt“ Würfel und der Verteidiger kann entweder die Return Würfel werfen (oben nach dem Schrägstrich abgebildet) oder einen Fair Catch erklären und den Ball dort übernehmen, wo er landet.

oder

2. Er kann einen Würfel seiner Wahl entfernen und ihn durch den Spielwürfel ersetzen. In diesem Falle hat der Spielwürfel folgende besondere Bedeutungen:

 **Abgeblockter Punt!** Das verteidigende Team übernimmt den Ball.

 **Zusätzlicher Aufprall!**  wird gewürfelt und zum Gesamtergebnis hinzugezählt.

 Der Schiedsrichterwürfel wird geworfen. Ein „T“ bedeutet, dass der Angreifer den Ball Downfield übernimmt.

 Schiedsrichterwürfel und Strafstoßwürfel werfen. Falls ein Strafstoß resultiert, wird der Ball entsprechend versetzt, dann wird der Punt an der neuen Stelle wiederholt. (Achtung, ein Strafstoß kann dem den Punt ausführenden Team einen neuen 1st Down einbringen).

  Ball im Aus oder Fair Catch. Kein Return erlaubt.

In beiden Fällen wird der Ball um die gewürfelte Entfernung bewegt. Falls der Verteidiger einen Return versucht, würfelt er mit dem grünen Würfel und dem Spielwürfel. Falls der Ball bei einem Punt die gegnerische Torlinie überquert, bedeutet das ein Touchback und der Ball wird auf die 20-Yard Linie gelegt.



PUNKTGEWINN

Punktgewinne werden mit den durchsichtigen Scheiben auf den entsprechenden Wertungsleisten angezeigt.

TOUCHDOWN

Falls während eines Spielzuges der Ball die 0-Yard Linie des gegnerischen Teams überquert, erhält der Angreifer 6 Punkte. Er muss anschließend versuchen, noch einen zusätzlichen Punkt zu bekommen, indem er den Schiedsrichterwürfel und den Spielwürfel wirft. Wenn er zwei „X“ würfelt, wird der Versuch abgeblockt. Jedes andere Ergebnis bedeutet einen zusätzlichen Punkt, insgesamt also 7.

FIELD GOAL

Falls der Angreifer noch mindestens ein Down und eine Karte übrig hat, kann er versuchen, ein Field Goal zu schießen. Falls der Ball dann die 0-Yard Linie der Endzone erreicht oder überquert, erhält er 3 Punkte.

TWO POINT CONVERSION

Anstatt zu versuchen, noch einen zusätzlichen Punkt zu bekommen, hat der Angreifer die Möglichkeit, nach einem Touchdown zwei weitere Punkte zu erhalten. Der Ball wird dafür auf die 2-Yard Linie gelegt und der Spieler versucht, ihn in einem Spielzug in die Endzone zu bringen. Falls das gelingt, erhält er zwei zusätzliche Punkte, andernfalls überhaupt keine. Falls dabei ein Turnover oder Strafstoß gegen den Angreifer passiert, erhält er ebenfalls keine Punkte.

SAFETY

Falls der Ball in die Endzone des Angreifers gerät, erhält der Verteidiger 2 Punkte. Der Angreifer gibt den Ball dann dem Verteidiger, indem er einen normalen Punt von seiner 20-Yard Linie ausführt.

SPIELZEIT

TIME OUTS

Falls beide Spieler noch keine Karte gespielt haben und darauf warten, dass der andere ein TIMEOUT aufruft, muss sich der Angreifer zuerst entscheiden.

ENDE DER HALBZEIT

Die Halbzeit endet sofort, wenn der Angreifer keine Karten mehr in seinem Stapel und auf seiner Hand hat. Sobald der Angreifer keine Karten mehr hat, sind eventuell noch übrige TIMEOUTS nutzlos. Das in der ersten Halbzeit zu Beginn verteidigende Team führt zu Beginn der zweiten Halbzeit den Kickoff aus. Die TIMEOUTS für beide Seiten werden auf 3 zurückgesetzt.



Zwei Touchdowns geschafft... 14 Punkte!

Der Angreifer versucht eine 2-Point-Conversion.

(Beispiel für einen Würfelwurf in diesem Spielzug)



Der Verteidiger vereitelt den Versuch Die 2-Point-Conversion misslingt.

Der Spielzug des Angreifers führt zu einem Safety.

(Beispiel für einen Würfelwurf in diesem Spielzug).



Der Angreifer wird zurückgedrängt. Safety! Der Verteidiger erhält 2 Punkte!



SPIELENDEN

Nach zwei Halbzeiten hat das Team mit mehr Punkten gewonnen. Bei Gleichstand wird die RFL-Münze geworfen, um zu sehen, wer einen Angriff mit dem Ball beginnt. Das Spiel wird mit einer neuen Verlängerungshalbzeit und 3 neuen TIMEOUTS für beide Seiten fortgesetzt. Das erste Team, das dann in dieser Verlängerung Punkte erzielt, hat gewonnen.

REGELN FÜR BESONDERE SPIELSITUATIONEN

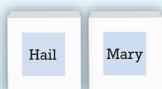
WAHL DES SPIELZUGES IN DER ROTEN ZONE

Manche Angriffs-Passkarten haben eine rote „10“ oder „20“ in der oberen Ecke. Karten mit einer „10“ dürfen nicht auf oder jenseits der 10-Yard Linie gespielt werden, d. h., innerhalb einer Entfernung von 10 Yards vor der gegnerischen Endzone. Entsprechend dürfen 20er-Karten nicht innerhalb einer Entfernung von 20 Yards vor der gegnerischen Endzone gespielt werden.



SPIELZEIT VERSTREICHEN LASSEN

Der Angreifer kann sich dafür entscheiden, nach einem Complete Pass (d. h. kein Sack, Spiel nicht untergebrochen und kein Turnover) die Zeit verstreichen zu lassen, indem er das ankündigt und eine Karte von seinem Stapel "verbrennt". Der Verteidiger kann dies verhindern (auch beim "verbrennen" während eines normalen Running Spielzuges!), indem er sofort ein TIMEOUT ausruft. (Dieses TIMEOUT wird von beiden Spielern ganz normal ausgeführt, die Karte wird nicht "verbrennt".)



HAIL MARY PASS

Der Angreifer kann als absolut letzten Spielzug einer Halbzeit einen Hail Mary Pass versuchen. Dafür muss er:

1. Nur noch 1 oder 2 Handkarten haben.
2. Er muss auf oder jenseits der 35-Yard Linie sein.

Der Spieler wirft den Schiedsrichterwürfel und den Spielwürfel. Falls er sowohl „HAIL“ als auch „MARY“ würfelt, hat er einen Touchdown erzielt!

UNSPIELBARE HANDKARTEN – Falls der Angreifer keine Karte spielen kann (weil er nur noch eingeschränkte Pässe hat), wirft er 1 oder 2 Karten ab und zieht genau so viele nach. Falls nötig, wird dieser Vorgang wiederholt. Falls keine Karten mehr nachgezogen werden können, endet die Halbzeit.

QUARTERBACK KNEEL – Falls sein Stapel aufgebraucht ist, kann der Verteidiger sich „hinknien“, um Spielzeit zu „verbrennen“. Er wirft dann eine Handkarte ab und verliert ein Yard und ein Down.



QUARTERBACK SNEAK – Kann nur ausgerufen werden, wenn der Angreifer nur noch 1 Yard für den 1st Down braucht. Er ruft QB Sneak und würfelt mit dem Spielwürfel.

Spielwürfelwurf	Ergebnis
Hail Mary, oder 	Der Ball wird 1 Yard vor bewegt zum neuen 1 st Down.
X oder T	Der Ball wird nicht vor bewegt, 1 Down Verlust.
	Schiedsrichter- und Strafstoßwürfel werfen. Bei 1D oder 10 wird ein normaler Strafstoß ausgeführt. Bei jedem anderen Ergebnis wird der Ball nicht vor bewegt, 1 Down Verlust.

FAKE PUNT/FIELD GOAL – Jeder Spieler hat eine Fake/Kick Karte. Vor JEDEM Punt und Field Goal muss jeder Spieler heimlich eine Seite wählen, beide Spieler decken ihre Karte dann zugleich auf.

Wahl des Angreifers	Wahl des Verteidigers	Ergebnis
KICK	KICK	Fieldgoal oder Punt wie üblich.
KICK	FAKE	Angreifer erhöht die gewürfelte Entfernung für den Fieldgoal Versuch oder den Punt um 5 Yards.
FAKE	KICK	Der Kick ist angetäuscht! Angreifer & Verteidiger wählen und spielen eine Karte wie üblich. Der Spielzug wird ausgeführt, OHNE den schwarzen Verteidigungswürfel zu werfen.
FAKE	FAKE	Der Täuschungsversuch misslingt! Das Spiel wird unterbrochen. Ein Turnover findet dort statt, wo der Ball liegt.

OPTIONAL REGELN

TURNOVERS – Bei einem Turnover wird immer mit dem Schiedsrichterwürfel und Strafstoßwürfel geworfen. Falls der Angreifer in seinem Spielzug einen Pass gespielt hat, findet eine Interception statt (der Ball wird in der Luft abgefangen), falls T oder 15 gewürfelt wird. Außerdem wird bei jedem Turnover der rote und der schwarze Würfel geworfen und der Ball entsprechend bewegt, um zu sehen, wo er landet und wieder aufgenommen wird.

BREAKAWAYS – Für eine zusätzliche Stärkung der Breakaways kann man diese Regel verwenden. Wenn drei Mal nacheinander ein Breakaway  gewürfelt wird, hat sich der Spieler mit dem Ball eine Bahn gebrochen und rennt zum sofortigen Touchdown in die Endzone. Treffer!

SQUIB KICK – Dies ist ein Kickoff über kurze Entfernung, bei dem der Ball direkt in die Verteidiger geschossen wird, um ein Return zu vermeiden. Der Ball wird auf die 30 Yard Linie des angreifenden Teams gelegt und diese Würfel werden geworfen:



Ein Return Würfelwurf ist nicht gestattet.

STRATEGIE

Allgemein bedeuten ein Mangel an Farbe und mehr schwarze Bälle, dass das Ergebnis dieses Spielzuges eher zugunsten des Verteidigers ist. Viel Farbe bedeutet, dass das Ergebnis eher den Angreifer bevorzugt. Rot, elfenbeinfarbig und braun bedeuten meist geringeren Bodengewinn; gelb, blau und grün bedeuten eher größeren Bodengewinn. Spielzüge oben oder unten auf den Karten haben meist großes Potenzial für Bodengewinn, falls die falsche Verteidigung gespielt, aber auch großen Verlust, falls die richtige Verteidigung gewählt wurde. Spielzüge in der Kartenmitte sind eher konservativ, was Bodengewinn und –verlust angeht.

ERWEITERUNGSTEAMS

Die Hinzunahme von Würfeln für Erweiterungsteams ermöglichen es, ein Team mit anderer Ausrichtung zu haben als das Grundteam, das in diesem Spiel enthalten ist. Ihr habt die Wahl aus Teams mit besserem Pass-Spiel, stärkeren Läufern oder einer besseren Verteidigung usw. Es gibt 24 RFL Erweiterungsteams in sechs Spielklassen mit je 4 einzigartigen Teams. Schaut auf www.RnRgames.com nach Spielhilfen für Ligaspiele. Erweiterungsteams ermöglichen euch und euren Freunden auch, eine ganze Saison auf die Beine zu stellen, deren Höhepunkt dann der 1st & Goal Bowl ist!

SPIELAUTOR: Stephen "Gridiron" Glenn

ENTWICKLUNG & HERAUSGEBER: Frank "Fourth Down" DiLorenzo

REGELBEARBEITUNG: Anthony "Red Zone" Rubbo

SPIELCOACH: Dan "Dropkick" DiLorenzo

GRAFISCHE GESTALTUNG: Jennifer "Juke" Vargas

ILLUSTRATIONEN: Scott "Fleaflipper" Fleenor & Matthan "Heisman" Heiselt

DEUTSCHE REGEL: Ferdinand "Kicker" Köther

GRAFISCHE GESTALTUNG: Gerhard "Goal!" Göldenitz

Besonderer Dank für verdienstvolle Testspiele:

Brad Fuller, Valori Glenn, Alexander Marcelo, Robert Fox,

Jon Pessano, Joe DiVecchio and Chuck & Peggy Ledger.

**Besucht uns auf www.RnRgames.com
für weitere Informationen und Spielhilfen.**

