

# Millionen von Schwalben

## Und sie dreht sich doch

um den Titel, die **Fussball-WM!** Um nationale Ehre, um Ruhm für die Ewigkeit!

Aber du wirst von Fata Morgana doch nicht ein Spiel erwarten, das nationalistische Gefühle hoch leben lässt!?

Richtige Überlegung. Du führst gleich mehrere Teams durch die Endrunde der Fussball-WM, der Weltmeistertitel wird sich für den Teamchef auszahlen... aber da sind einige Spezialinteressen zu beachten, die sich noch besser auszahlen können. Dein Erfolg wird am Ende in Millionen Rubel bemessen.

## Am Anfang war

der Spielplan.<sup>1</sup> Der wird vor jedem Spiel neu zusammengestellt.

Für den Anfang empfehlen wir eine WM alten Stils mit 16 Teams in vier Vorrunden-Gruppen.<sup>2</sup>

Vorab werden die **Gruppenköpfe** fest zugeteilt und eingetragen. Dies sind

Argentinien als Kopf der Gruppe A

Brasilien als Kopf der Gruppe B

Frankreich als Kopf der Gruppe C

Deutschland als Kopf der Gruppe D.<sup>3</sup>

Aus den übrigen Nationen wählt Ihr zwölf weitere WM-Teilnehmer nach Belieben aus und **verteilt** den ganzen Haufen **unter die Mitspieler**.<sup>4</sup>

Nächstes Traktandum: Die Zulosung der Teams in die Vorrundengruppen.<sup>5</sup>

Jetzt rüstet ihr eure Teams mit **Aktionskarten** aus.

Davon gibt's drei Sorten: Offensivkarten (grün), Defensivkarten (blau) und Spezialkarten (rot).

Vorab werden die einigen Teams fix zugeteilten Spezialkarten ausgegeben.<sup>6</sup>

Die übrigen Spezialkarten werden, wie die Offensiv- und Defensivkarten, verdeckt an die Teams verteilt. Auf der Mannschaftskarte ist angegeben, wie viele Karten jedes Typs das Team insgesamt erhält.

Die unverteilter Karten aller Art werden zusammen gemischt und bilden den verdeckten Stapel.

---

<sup>1</sup>Den findet ihr als A4-Block, wobei zwei Vorgruppen auf der Vorderseite, weitere zwei auf der Rückseite aufgeführt sind. Am besten setzt ihr zwei Blätter ein, legt sie nebeneinander in die Tischmitte und erhaltet so ein Spiel-Tableau für eine Welt- oder Europameisterschaft mit 16 Teams.

Wer bei dieser Gelegenheit das Material kontrollieren möchte... bitte schön. Das Spiel enthält auch noch einen kleinen Block mit Wetzetteln, einen Würfel, 55 Nationenkarten, 329 Aktionskarten in drei Farben, eine Schirikarte und als kleines Extra 54 Ereignisse aus der Geschichte der Fussball-WM.

<sup>2</sup>Bis 1978 trugen jeweils 16 Teams die WM-Endrunde unter sich aus. Ihr könnt ohne weiteres auch eine Europameisterschaft austragen. Hier sind 16 Teams korrekt.

<sup>3</sup>Bei einer Europameisterschaft schlagen wir Tschechien, Italien, Frankreich und Deutschland als Gruppenköpfe vor. Oder einfach die vier Teams mit der stärksten Lobby.

<sup>4</sup>Die Spieler wählen jeweils reihum ein Team aus, wobei die Wahlreihenfolge nach jeder Runde wendet, und der am letzten zum Zuge gekommene Spieler als Erster sein nächstes Team wählen darf. Allenfalls überzählige Teams fallen den bisher am schwächsten dotierten Spielern zu, aber nicht dem Deutschland-Spieler.

<sup>5</sup>Ob ihr frei zulost (empfohlen) oder eine blattersche Show mit Töpfen und Untertöpfchen veranstaltet, sei euch überlassen. Eine Einschränkung ist aber zu beachten: höchstens zwei Teams eines Spielers dürfen der gleichen Gruppe zugelost werden!

<sup>6</sup>Dies sind Argentinien, Brasilien (2), Frankreich, Deutschland (2), Italien, Saudi-Arabien/Bahrain, Griechenland, Tschechien, Portugal, England, Uruguay und die Schweiz. Falls eine oder mehrere der genannten Mannschaften nicht teilnehmen, werden ihre Karten aus dem Spiel genommen.

Du darfst nun die Karten deiner Teams anschauen und dir einen **Überblick** über ihr Spielvermögen verschaffen.

**Verboten** ist das Verschieben von Karten von einem Team zu anderen. Die Aktionskarten gehören den Teams, nicht dem Spieler<sup>7</sup>, der mehrere Teams managt.

## Wetten, dass...

Jeder Spieler erhält ein **Wettblatt** mit einem Guthaben von **100 Millionen**.  
(100 Millionen Rubel. Wir wollen nicht übertreiben. Immerhin gut 3 Millionen Euro.)

Damit kannst du auf beliebig viele (na ja - soweit der Rubel reicht) Teams wetten. Auf eigene wie auf fremde.

Der **Wetteinsatz** entspricht für jedes Team der Spielstärke: der Zahl rechts oben auf der Nationenkarte, der Gesamtzahl von Aktionskarten, die das Team zu Beginn erhalten hat.<sup>8</sup>  
In Millionen Rubel, versteht sich.

Du darfst für jedes Team eine der folgenden Wetten eingehen:

- |   |   |                                 |
|---|---|---------------------------------|
| auf <b>Sieg</b> (Turniersieg, S)            | - | wenn zutreffend: Gewinn 56 Mio. |
| auf <b>Finalteilnahme</b> (1. oder 2., F)   | - | wenn zutreffend: Gewinn 36 Mio. |
| auf Erreichen des <b>Viertelfinales</b> (V) | - | wenn zutreffend: Gewinn 16 Mio. |

Du darfst auf jedes Team höchstens 1 Wette platzieren. Brasilien auf Finale und auf Sieg zu wetten ist unzulässig und bringt keinesfalls 92 Mio. ein.<sup>9</sup>

Hingegen darfst du die gleiche Wette für mehrere Teams eingehen. Du darfst also z.B. mehrere Teams auf 'Sieg' wetten.

Die Wette ist das festgelegte Minimalziel.<sup>10</sup>

Du darfst dein ganzes Vermögen verwetten oder auch fast nichts. Bloss 1 Wette ist allen vorgeschrieben: **alle wetten auf Deutschland!** Ob du Deutschland als Weltmeister (S), im Endspiel (F) oder bloss im Viertelfinale (V) siehst, bleibt dir überlassen. Aber auf dem Wettblatt müssen die Jungs stehen.

Die Wetten werden den Verlauf der WM stark prägen.<sup>11</sup>

Alle geben nun bekannt, wie viel von ihren anfänglichen 100 Millionen sie noch übrig haben. Was sie gewettet haben, bleibt aber geheim. Die Wettblätter dürfen den Mitspielern nicht gezeigt und selbstredend ab sofort auch nicht mehr verändert werden.

## Lasst die Spiele beginnen!

Der Spielplan gibt die Reihenfolge der Partien vor.

---

<sup>7</sup>Seit vielen Jahren haben wir in unseren Spielregeln die SpielerINNEN angesprochen. Ausgleichende Gerechtigkeit, meinten wir. Nun verdanken wir Tom Werneck, Bayerns reputiertestem Spielekritiker, den klaren Hinweis, dass das gebräuchliche 'Spieler' die Spielerinnen mit einschliesst. Wir wollen uns diesem Trend des neuen Jahrtausends, der Regelschreibern und Rezensenten das Handwerk erleichtert, nicht verschliessen. Obwohl die deutschen Frauen nicht übel Fussball spielen.

<sup>8</sup>Beispiel: Brasilien 18, Italien 14, Bahrain 5.

<sup>9</sup>Brasilien auf Viertelfinale ist ohnehin ein Verlustgeschäft.

<sup>10</sup>Wenn du Mexiko auf Final wettetest und die Kerle dann gar Weltmeister werden, ist die Wette erfüllt und du erhältst deine 36 Mio. (aber nicht etwa 56 Mio. - darauf hast du nicht gewettet. Und wenn sie im Halb- oder Viertelfinale ausscheiden, kriegst du auch nicht 16 Mio. Dann ist deine Wette nämlich gescheitert.)

<sup>11</sup>Erlaubt ist ein lockeres Tischgespräch, öffentliche Empfehlungen und Warnungen. Verboten ist die Einsichtnahme in die Karten fremder Teams oder gar ein Austausch von Karten - soweit darf die Absprache nicht reichen.

## Die magische 7

Und das ist der Ablauf der einzelnen Fussballpartien:

Das erstgenannte Team ist die Heimmannschaft. Es spielt in seinem Heimstadion, hat hier vor Tausenden begeisterter Fans trainieren können und ist ausgeruht.<sup>12</sup> Deshalb erhält das Heimteam vorab die oberste Karte des Stapels.

Die **Gäste beginnen**, indem sie eine erste Offensivkarte (grün) spielen. Bitte Text und Wert der Aktion deutlich verlesen. Der Angriff wird vollständig abgehandelt: allfällige Verteidigungskarten des Gegenspielers, evtl. Torschuss und Torhüterkarten.

Danach geht die Initiative an das **Heimteam** über, das jetzt eine Offensivkarte spielt.

**Abwechselnd** werden **weitere Angriffe** gespielt und abgehandelt, so lange bis eines der Teams keine Offensivkarte mehr spielen will oder kann.

Von diesem Augenblick an darf dieses Team keine grünen Karten mehr spielen. Es darf sich freilich noch (mit blauen Karten) verteidigen.

Das andere Team hingegen darf nach Belieben weitere Angriffe unternehmen.

Das Spiel endet, wenn auch das zweite Team keine Offensivkarte mehr spielen will.<sup>13</sup>

### Angriff (grüne Karte)

Ist der Wert 0, so bleibt die Aktion ohne Folgen und die Initiative geht an den Gegner über.

Ist der Wert **'Angriff' grösser als 0**, so ist der Angriff erfolgsversprechend (na.... mehr oder weniger).

Der Gegner hat darauf die Wahl unter drei Optionen:

- a) er spielt eine blaue **Foulkarte**<sup>14</sup> oder
- b) eine blaue **Offsidekarte**<sup>14</sup> oder
- c) er unternimmt vorerst **nichts** und lässt den Angreifer zum Torschuss kommen.

### Foul (blaue Karte)

Ein **Foul stoppt den Angriff**. Der gestoppte Angreifer kommt nicht zum Abschluss.

Allerdings hat diese Reaktion einen Haken: Der Verteidiger muss würfeln.

Bleibt der Würfelwert (Foulwert + Würfelaugen) unter 7, so war die Intervention zulässig. Der Angriff ist gescheitert. Die Initiative wechselt, das Spiel wird mit einer Offensivkarte des jetzigen Verteidigers fortgesetzt.

Steigt der **Würfelwert auf 7 oder mehr**, wird's kritisch. Die Aktion wird als Foul gewertet.

Liegt der Tatort ausserhalb des Strafraums<sup>15</sup>, so pfeift der Schiedsrichter einen

**Freistoss**: der Angreifer schießt mit **Angriffswert 2** aufs Tor.

Liegt der Tatort innerhalb des Strafraums, so entscheidet der Schiedsrichter auf

**Penalty**: der Angreifer schießt mit **Angriffswert 5** aufs Tor.

Steigt der **Würfelwert gar auf 10 oder mehr**, war das Foul brutal.

Der Schiedsrichter entscheidet zusätzlich auf **Platzverweis**. Er sieht sich die Karten des fehlbaren Teams an und entfernt daraus - auf Nimmerwiedersehen - eine Karte seiner Wahl.<sup>16</sup> Natürlich führt das Foul auch in diesem Fall zu einem Freistoss resp. Penalty.

<sup>12</sup>Dass die Gruppenköpfe ein Heimstadion zugeteilt erhalten, ist eine der kleinen Annehmlichkeiten, welche die gesetzten Mannschaften an der WM üblicherweise geniessen.

<sup>13</sup>Beide Teams müssen aber - sofern vorhanden - mindestens je eine grüne Karte (Offensive) spielen.

<sup>14</sup>Das Standardwerk „Deutsche Ausdrücke für das Fussballspiel“ des Allg. Deutschen Sprachvereins aus dem Jahr 1902 ist uns bestens bekannt. Demgemäß wurde aus dem **Foul** die „Ungehörigkeit“, aus dem **Offside** das „Abseits“, aus dem **Goalie** der „Malwächter“ (später „Torwart“), aus dem **Dribbling** das „Treiben“, aus dem **Corner** die „Ecke“, aus dem **Penalty** der „Strafstoß“ (später auch „Elfmeter“). Wir halten uns an die alte, internationaler ausgerichtete Sprachregelung. Dafür ist die Metasprache hypermodern (vgl. Fn 7).

<sup>15</sup>Für Fussball-Verächter sei erwähnt, dass der Strafraum **16 m vor dem Tor** (auch seitlich davon) beginnt. Abstände von 17 m oder mehr liegen ausserhalb des Strafraums, ebenso deuten Flurnamen wie „Mittelfeld“, „Aussenlinie“, „Cornerflagge“ auf ein Geschehen ausserhalb des Strafraums hin, während Torraum, Torpfosten - überhaupt das Tor samt Zubehör - innerhalb des Strafraums liegen.

Bei einer Flanke/Vorlage, einem Pass/Corner „in den Strafraum“ liegt der Tatort innerhalb - der Empfänger wird angegangen. Sagen wir: die Flanke ist bereits unterwegs.

Später wird von Fouls und Schwalben **an der Strafraumgrenze** die Rede sein. Zu dieser umstrittenen Kategorie gehören auch das „Eindringen in den Strafraum“, „in den Strafraum hinein fallen“, „16m“ et altri.

### Offside (blaue Karte)

Der Verteidiger würfelt.

Bleibt der Würfelwert (Kartenwert + Würfelaugen) unter 7, so war's leider kein Offside und der Angreifer setzt seine Aktion ungehindert fort, d.h. er kommt zum Torschuss.

Steigt der **Würfelwert auf 7 oder mehr**, so wird der Angriff als Offside abgepfiffen und ist beendet.

*Merke: Bei FOUL ist ein tiefer Kartenwert von Vorteil - damit die Aktion, die den Angriff ohnehin stoppt, nicht als strafwürdig erkannt wird -, bei OFFSIDE ist ein hoher Kartenwert günstig, damit die Abseitsposition als solche erkannt und damit der Angriff gestoppt wird.*

### Torschuss

Hat der Verteidiger

keine Karte gespielt (c)

oder ist er mit einer Offsidekarte (b) abgeblitzt,

oder hat der Schiedsrichter nach einem Foul (a) auf Freistoss/Penalty entschieden,

so kommt der Angreifer zum Torschuss. Er würfelt.

Liegt der Würfelwert (Angriffswert + Würfelaugen) unter 7, so hat der Schuss das Tor verfehlt.

Erreicht er aber 7 oder mehr, kommt der **Schuss aufs Tor**.

Noch einmal hat der Verteidiger die Möglichkeit, zu reagieren.

Er kann eine **Goaliekarte** spielen, die den Würfelwert unter 7 drückt.

Damit ist der Schuss gehalten/abgewehrt.

Spielt der verteidigende Spieler keine solche Goaliekarte, fällt ein **TOR**.<sup>17</sup>

Die Initiative wechselt, das Spiel wird mit einer Offensivkarte des verteidigenden Teams fortgesetzt.

### Schwalbe (grüne Karte)

Der Offensivspieler kann an Stelle einer grünen Angriffskarte auch eine **Schwalbe** spielen. Der Angreifer versucht nicht, einen Torschuss anzubringen, sondern lässt sich kunstvoll fallen und will den Schiedsrichter zu einem Freistoss- oder Penalty-Entscheid veranlassen.

Der Verteidiger kann dabei nur tatenlos zuschauen (und protestieren - nützt aber nichts).

Der Offensivspieler würfelt.

Liegt der Würfelwert (Foulwert der Schwalbe + Würfelaugen)

unter 2, so erkennt der Schiri die plumpe Schwalbe und stellt einen Angreifer vom Platz (vgl. Platzverweis bei Fouls). Die Initiative wechselt.

Von 2 bis 6 passiert nichts. Die Initiative wechselt.

Von 7 bis 9 fällt der Schiedsrichter auf die Schwalbe rein und pfeift:

Penalty (Angriffswert 5) innerhalb des Strafraums (vgl. Fn 15)

Freistoss (Angriffswert 2) ausserhalb des Strafraums.

Bei 10 oder mehr verweist der Schiri zudem einen Spieler des verteidigenden Teams vom Platz (vgl. Platzverweis).

### Spezialkarten (rot)

Auf jeder Spezialkarte ist angegeben, wann sie gespielt werden darf.

Einige Spezialkarten werden an Stelle einer grünen oder blauen Karte gespielt, andere sind Zusatzkarten/Modifikatoren (z.B. *vor Freistoss zu spielen*).<sup>18</sup>

Im Gegensatz zu allen anderen Karten werden die roten **Spezialkarten** beim Ausspiel nicht abgelegt. Sie können **zurückgenommen** und in künftigen Partien - nicht in dieser Partie! - **wieder verwendet** werden.

---

<sup>16</sup>Ausnahme: Die einigen Mannschaften fix zugeteilten **Spezialkarten sind tabu** - kein Schiedsrichter kann es sich leisten, einen Star vom Feld zu stellen.

<sup>17</sup>Einige Karten führen direkt zum Tor, wobei der Stürmer ein Foul begeht. Wird dieses erkannt, so war die Aktion erfolglos. Die Initiative wechselt.

<sup>18</sup>Spezialkarten dürfen - wo dies einen Sinn ergibt - auch kumuliert werden. Ein hervorragender Freistossschütze, dazu ein Wühler in der Mauer machen Sinn.

Nach Abschluss der Partie werden Resultat und Punkte auf dem Spielplan notiert:

3 Punkte für den Gewinner, bei Unentschieden je 1 Punkt.

Die Teams erhalten **neue Karten vom Stapel**.<sup>19</sup>

bei Unentschieden: je 2 Karten - die erstgenannte Mannschaft nimmt zuerst - ,

bei einem Sieg mit 1 Tor Differenz: 3 Karten für den Sieger, dann eine für den Verlierer,

bei einem Sieg mit 2 oder mehr Toren Differenz: 4 Karten für den Sieger, keine für den Verlierer.

## Teilnehmen ist wichtiger als Siegen

Der hübsche Trostspruch kommt zur Anwendung, wenn die Partien der Vorrunde - in der vorgegebenen Reihenfolge - gespielt sind. In die Viertelfinals gelangen nur die Teams auf Rang 1 und 2 der Gruppen A bis D, die Hälfte der Teams muss ausscheiden.<sup>20</sup>

### Ausführungsbestimmungen:

Teams, die nach ihrer letzten Vorrundenpartie klar ausgeschieden sind, nehmen keine neuen Karten auf. Ausgeschiedene Teams geben ihre Karten ab. Ihre Nationenkarten werden aus dem Spiel entfernt.

Die Qualifizierten haben etwas Zeit zur Erholung und Stärkung. Sie erhalten je eine zusätzliche **Spezialkarte**.<sup>21</sup>

Alle abgelegten Karten und allfällige verbleibende Spezialkarten werden wieder in den Stapel eingemischt

## Vogel, friss oder stirb!

Ab den Viertelfinals gilt das **K.o.-System**: der Verlierer scheidet aus dem Turnier aus.

Die Spielregeln gelten bis zum Finale unverändert.

Im Fall eines Unentschiedens kommt es zu einer **Verlängerung**. Beide Teams, angefangen mit dem Gästeteam, dürfen wieder Offensivkarten spielen - müssen aber nicht.

Steht die Partie nach der Verlängerung immer noch unentschieden, entscheidet das **Penaltyschiessen**: beide Teams schießen je fünf Penalties (mit Grundwert 5). Selbstverständlich können Goalies eingesetzt werden.

Steht die Partie danach immer noch unentschieden, schießen die beiden Teams so lange je einen Penalty, bis sich eine Entscheidung ergibt.<sup>22</sup>

Die zwei besten Teams treffen im grossen **WM-Finale** aufeinander.

Sämtliche Spieler sind voll motiviert und kämpfen bis zum Umfallen. Beide Teams müssen **all ihre Offensivkarten** ausspielen.

*Deren Reihenfolge und weitere taktische Massnahmen (Verteidigung und Spezialkarten) bleiben dem Teamchef vorbehalten.*

Kommt es zum Penaltyschiessen, sind die Goalies erpicht darauf, sich auszuzeichnen. Goaliekarten müssen zur Abwehr eingesetzt werden.<sup>23</sup>

---

<sup>19</sup>Die Karten werden in der angegebenen Reihenfolge oben vom verdeckten und gut gemischten Stapel genommen, unbesehen ihrer Farbe.

<sup>20</sup>Bei Punktgleichheit mehrerer Teams entscheidet über die Rangierung:

1. die Tordifferenz aus allen Vorrundenspielen
2. die Zahl der erzielten Tore
3. die Punkte aus den direkten Partien der punktgleichen Teams
4. die Tordifferenz aus diesen Partien
5. die Zahl der in diesen Partien erzielten Tore
6. das Los. Losentscheide werden erst nach Beendigung sämtlicher Vorrundenspiele vorgenommen.

<sup>21</sup>Verdeckt gezogen aus den im Stapel verbliebenen und den von den Ausgeschiedenen abgegebenen unpersönlichen Spezialkarten. Finden sich da nicht genügend rote Karten, werden auch nicht (mehr) verwendete persönliche Spezialkarten beigegeben.

<sup>22</sup>Der Sieger nach Verlängerung oder Penaltyschiessen erhält nur zwei Karten vom Stapel - für das Unentschieden nach der regulären Spielzeit.

<sup>23</sup>Natürlich nur, wenn der Einsatz zur Verhinderung eines Tors führt (Schiri kontrolliert).

## Und der Rubel rollt

Nach dem grossen WM-Finale erhalten die Teamchefs (die Spieler) folgende **Erfolgspremien**:

- 16 Millionen Rubel für den Weltmeister
- 10 Millionen für den unterlegenen Finalisten
- 7 Millionen für die unterlegenen Halbfinalisten
- 4 Millionen für die unterlegenen Viertelfinalisten

Die Wetten werden bekannt gegeben und die Wettgewinne ausbezahlt.

Das Vermögen (Total des unverwetteten Geldes + Wettgewinne + Erfolgspremien +/- allfällige Bestechungen) entscheidet über den Sieg in 'Millionen von Schwalben'.

## Wer hat Angst vorm schwarzen Mann?

Ein letztes delikates Thema steht noch aus: die Schiedsrichter.

Jede Partie wird von einem solchen geleitet, und zwar vom Inhaber der SCHIRI-Karte.

Zu Turnierbeginn liegt die SCHIRI-Karte beim Spieler, der Deutschland führt. Wer eine Partie gepfiffen hat, gibt sie an seinen Nachbarn zur Linken weiter.

Wer mit einer oder beiden Mannschaften an der bevorstehenden Partie beteiligt ist, kann diese selbstverständlich nicht leiten. Er gibt die SCHIRI-Karte nach links weiter.

Jeder Spieler hat das Recht, **einmal** während des Turniers **vor einer Partie** einen Schiedsrichter **zurückzuweisen**. Der Zurückgewiesene gibt die SCHIRI-Karte nach links weiter.<sup>24</sup>

### Die Rechte und Pflichten des Schiedsrichters?

Nun - er leitet die Partie, achtet darauf, dass die Mannschaften ihre Karten regelgemäss spielen. Zudem schlichtet er einige Zweifelsfälle:

- wenn ein Foul oder eine Schwalbe an der **Strafraumgrenze** geschehen (vgl. Fn 15), so entscheidet der Schiri, ob der Tatort ausserhalb (mit Folge Freistoss) oder innerhalb (mit Folge Penalty) lag.
- bei sämtlichen **Schwalben, Fouls und Offsides** hat der Schiri einen gewissen **Ermessensspielraum**. Er kann die Würfelwerte nach Gutdünken um einen Punkt erhöhen oder senken.<sup>25</sup>

Der Schiedsrichter kann selbstverständlich **keine Schüsse manipulieren**.

Ferner hat jeder Spieler das Recht, **einmal während des Turniers** als Schiri aus heiterem Himmel einen **Penalty** zu pfeifen. Er kann dies auch in der 91. Minute einer Partie tun, nachdem beide Teams ihre Offensivaktionen bereits abgeschlossen haben.<sup>26</sup>

Wer einen Schiedsrichter zurückweist oder selber als Schiedsrichter einen willkürlichen Penalty pfeift, streicht dies zur Kontrolle auf seinem Wettblatt ab.

---

<sup>24</sup>Auch Spieler, die an der Partie nicht direkt beteiligt sind, dürfen von ihrem einmaligen Recht Gebrauch machen und einen unfähigen Pfeifenmann ablehnen - sagen wir: als FIFA-Schiedsrichterkommission.

<sup>25</sup>Aus einer 6 kann der Schiedsrichter eine 7 machen oder umgekehrt, aus einer 9 eine 10 oder umgekehrt, sogar aus einer 2 eine 1.

Beispiel: Eine Schwalbe an der Strafraumgrenze mit Würfelwert 6 (und damit eigentlich wirkungslos) kann der Schiri

- a) sehen ( $6+1 = 7$  / Foul), und er kann sie
- b) im Strafraum sehen und deshalb Penalty pfeifen.

Umgekehrt kann er ein Foul oder ein Offside mit Wert 7 auf 6 reduzieren und damit übersehen.

<sup>26</sup>Eine **Spezialregelung** gilt für die Spiele im **K.o.-System** (nach der Vorrunde):

Hier pfeift der Schiri keinen solchen willkürlichen Elfmeter bei unentschiedenem Spielstand während der regulären Spielzeit. Verlängerungen sind das Salz in der WM-Suppe. Es steht ihm aber frei, einen solchen bei unausgeglichenem Spielstand oder in der Verlängerung zu pfeifen.

## Wir wollen fairen Handel

Wir müssen den Tatsachen ins Auge blicken.

Gewisse **Zuwendungen** an Schiedsrichter sind unschön, sollen aber vorkommen. Deshalb bemühen wir uns, derartige Deals zumindest etwas zu regeln.

Werden sich Schiri und eine Mannschaft **vor dem Match** einig, überträgt der spendable Teamchef das Geld sogleich und unwiderruflich auf das Konto des Schiris.

Der geschmierte Pfeifenmann darf in der gekauften Partie in Zweifelsfällen (Strafraumrand) nicht gegen die zahlende Mannschaft entscheiden und Würfelwerte nicht zu ihren Ungunsten manipulieren. Und selbstverständlich keinen Extra-Penalty gegen sie pfeifen...<sup>27</sup>

Ach - noch eine kleine feine Regel:

Dass ein Schiri **gegen Deutschland** pfeift, geht natürlich nicht an.

Wenn das einer wagen sollte (Würfelwertmanipulation, Strafraumgrenzentscheid oder gar Extra-Penalty gegen unsere Jungs), kann er das tun, jeder hat mal 'nen schwarzen Tag.

Aber diesen Schweinepriester wollen wir an dieser WM höchstens noch als Kartenabreisser sehen.

Er wird an dieser WM keine einzige Partie mehr pfeifen!

Er wird als Schiedsrichter vom Turnier ausgeschlossen.<sup>28</sup>

## Hunde, wollt ihr ewig spielen?

Schon bei einer Europameisterschaft oder einer Weltmeisterschaft mit 16 Teams ist mit **2 Stunden Spielzeit** zu rechnen. Mit Anfängern und Juristen dauert's inkl. Vorbereitungen eher länger.

Manche Spielrunde könnte doch mal Lust verspüren, eine **volle WM mit 32 Teams** durchzuspielen. Bitte sehr! Wie in natura zieht sich ein solches Turnier lange hin, ist aber nicht ohne strategische Feinheiten.

Dafür gelten wie folgt angepasste Regeln:

1. Jedes Team erhält eine Karte weniger als angegeben - nach Wunsch des Teamchefs eine Offensiv- oder Defensivkarte.
2. Gewettet wird nach wie vor auf Viertelfinale, Finale oder Sieg. Die Gewinnquoten sind aber höher: 25 fürs Viertelfinale, 50 fürs Finale, 80 für den Sieg.
3. Die Trainerprämien: 3 fürs Achtelfinale, 6 fürs Viertelfinale, 10 fürs Halbfinale, 16 fürs Finale, 24 für den WM-Titel.

Ihr könnt für das 32er-Tableau einfach zwei 16er-Spielpläne benützen und die Sieger gegeneinander zum grossen Finale antreten lassen. Einen waschechten WM-Spielplan für 32 Teams bieten wir auf [www.fatamorgana.ch/schwalben](http://www.fatamorgana.ch/schwalben) zum Download an.

## Fata Morgana - dein Freund und Helfer

**Wetten auf fremde Mannschaften** ist zulässig und meist auch notwendig, wenn du in der Endabrechnung gewinnen willst. Die Erfolgsprämien sind relativ zu den Wettgewinnen gering - du musst nicht unbedingt eine eigene Mannschaft zum Weltmeistertitel durchboxen. Selbst wenn deine Teams früh ausscheiden, bist du keineswegs chancenlos - du kommst dafür in der Endphase vermehrt als Schiedsrichter zum Einsatz, und das ist nicht ganz ohne.

Bedenke aber, dass deine lieben Mitspieler unter Umständen eine kartenreiche Mannschaft zu Gunsten einer anderen absaufen - vorsätzlich ausscheiden - lassen und deine Wette so zunichte machen können, vor allem, wenn sie eine weitere Mannschaft in derselben Vorrundengruppe leiten.

**Glänzende Vorrundenergebnisse** sind kein Ausdruck hoher Fussballkunst. Bedenke, dass neue Aktionskarten nur spärlich herein tropfen. Es empfiehlt sich, mit den guten Karten sparsam zu haushalten und mit minimalem Aufwand die Qualifikation oder den Gruppensieg anzustreben.

---

<sup>27</sup>Es steht ihm aber frei, ob er sich bei Würfelwerten „fair“ verhalten und sie unverändert belassen will, oder ob er massiv zu Gunsten seines Sponsors manipuliert.

<sup>28</sup>Im Spezialfall, dass sämtliche möglichen Schiris entweder vom Turnier ausgeschlossen oder refusiert worden sind, kommt ein **neutraler Dummy-Schiri** zum Einsatz. Er lässt Würfelwerte unverändert. Sämtliche strafwürdigen Aktionen an der Strafraumgrenze (16 m) sieht er „knapp ausserhalb“ und entscheidet auf Freistoss.

**Begegnungen zweier eigener Mannschaften** sind vorteilhaft. Wenn beide bloss einen Angriff mit Wert 0 spielen, bedeutet dies ein Unentschieden mit minimalem Substanzverlust (sofern der Schiri nicht noch drein funkt und das Wunschergebnis durch einen Penalty auf den Kopf stellt). Soll das eine Team gewinnen, ist ein Angriff mit Wert 1 im Strafraum ideal, den das unterlegene Team mit einem sackgroben Foul beantwortet, was meist zu einem Penalty und zum gewünschten 1:0 führt.

**Absprachen** sind erlaubt. Zwei Spieler können sich auf ein 0:0 oder sonst ein Ergebnis einigen, um ihre Teams zu schonen. Immerhin muss je eine Offensivkarte gespielt werden und der Schiri ist ein Gefahrenherd.

Andererseits kannst du eine Absprache verweigern und eine deiner Mannschaften aufopferungsvoll kämpfen lassen, um einen Favoriten zu stoppen oder zu schwächen.

Der **Spielplan** der Fussball-WM ist stets darauf ausgerichtet, dass Deutschland und Brasilien - wenn sie ihre Vorgruppen gewinnen - frühestens im Endspiel aufeinander treffen. Das Tableau solltest du bei deinen Wetten und auch für deine Taktik bei den Gruppenspielen beachten. Wenn deine auf Sieg gesetzten Teams bereits im Viertelfinale aufeinander treffen, ist dies ein Kunstfehler.

Reale Kontinental- und Weltmeisterschaften können die **Kräfteverhältnisse der Nationalteams** auf den Kopf stellen. Um mit der spielerischen WM aktuell zu bleiben, veröffentlichen wir auf der Seite [www.fatamorgana.ch/schwalben](http://www.fatamorgana.ch/schwalben) Korrekturen zu den Teams, die ohne weiteres mit einigen Bleistiftstrichen übernommen werden können.

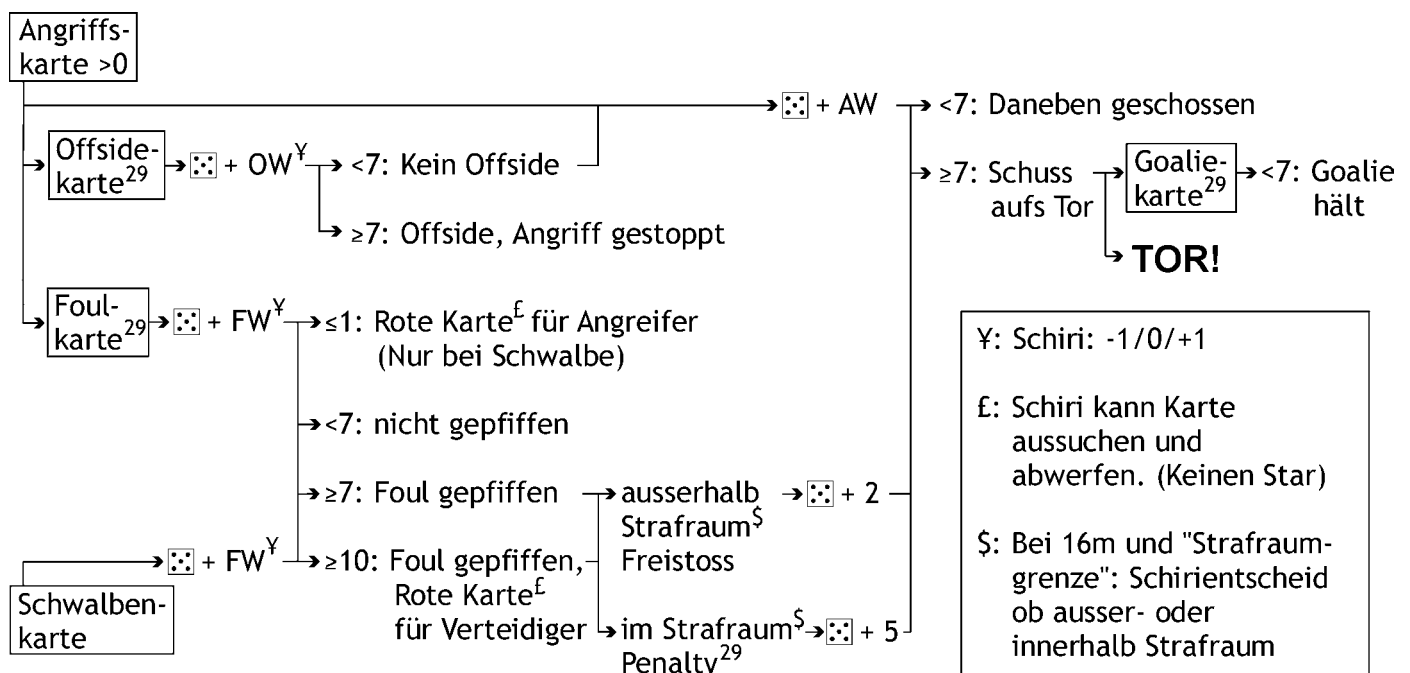
Nun viel Spass.

P.S. Mit 54 Häppchen aus der Geschichte der Fussball-WM könnt ihr euch auf das grosse Ereignis einstimmen. Die Lösung - die Jahrzahl des Geschehens - findet ihr jeweils auf der Rückseite.

Die 54 Karten bilden eine Mini-Serie des Spieles ANNO DOMINI ([www.fatamorgana.ch/annodomini](http://www.fatamorgana.ch/annodomini)) und können mit Fragen aus anderen Themenbereichen beliebig gemischt werden.

©2006 Fata Morgana Spiele, Bern. Autor: Urs Hostettler, Grafik: Res Brandenberger.

## Der Weg zum Erfolg



<sup>29</sup>Offside = „Abseits“, Foul = „Ungehörigkeit“, Goalie = „Torwart“, Penalty = „Elfmeter“, vgl. auch Fn 14.