

Fußball Ligretto®

Football
Calcio
voetbal
Fútbol

Sara
9.



Luca
2



6. MAX
XY

7 LEA





Fußball Ligretto®

Inhalt

150 Karten:

75 Karten für das rote Team

75 Karten für das blaue Team



Teamkarten
(68 pro Team)

Spielziel

Ihr tretet in zwei Teams in einer turbulenten Partie gegeneinander an. Durchsucht möglichst schnell eure Karten und versucht, eine passende Karte in die Tischmitte zu legen, bis ein Tor fällt. **Das Team, das zuerst 3 Tore schießt, gewinnt.**



Gelbe Karte
(3 pro Team)



Aktionskarten
(4 pro Team)

Vor dem Anpfiff

Zunächst teilt ihr euch in die beiden Teams auf. Bei 2 und 4 Personen, sind in beiden Teams gleich viele Personen. Spiel ihr zu dritt, tritt 1 Person gegen 2 Personen an.

Jedes Team erhält alle Karten einer Rückseitenfarbe **ROT** oder **BLAU**.

In jedem Kartenset sind 3 Gelbe Karten. Legt 2 davon zur Seite, sodass in jedem Kartenset noch 1 gelbe Karte verbleibt. Mischt dann eure Karten und teilt sie wie folgt auf:

1 Person pro Team: Nimm dir das komplette Kartenset deines Teams. Lege 4 Karten offen nebeneinander vor dir ab. Lass daneben Platz für den Ablagestapel. Die restlichen Karten nimmst du als verdeckten Handkartenstapel in die Hand.

2 Personen pro Team: Teilt die Karten eures Teams gleichmäßig unter euch auf. Legt beide jeweils 2 Karten offen nebeneinander vor euch. Rechts davon lasst ihr Platz für den eigenen Ablagestapel. Die restlichen Karten nehmt ihr jeweils als verdeckten Handkartenstapel in die Hand.



Auslage einer Person
(bei 2 Personen pro Team)

Ablagestapel



Handkarten-
stapel

Hinweis: Deckt ihr in der Spielvorbereitung Aktionskarten, Gelbe Karten oder eine Karte mit der Zahl 4 (in der Mitte der Karte **4 MILO/NOAH**) auf, mischt ihr sie wieder in euren Kartenstapel und legt eine neue Karte aus.

Anpfiff!

Damit der Ball ins Spiel kommt, muss eine Karte mit der Zahl **4** in die Tischmitte gelegt werden.

Auf ein Zeichen fangt ihr alle gleichzeitig an, euren Handkartenstapel nach einer Karte mit der Zahl 4 – entsprechend der Regeln unten – zu durchsuchen.



Regeln fürs Ablegen der Karten

- Drehe immer **2 Karten** deines Handkartenstapels zusammen um und lege sie offen auf deinen Ablagestapel.
- Du darfst eine Karte aus deiner **offenen Auslage** oder die **oberste Karte** deines **Ablagestapels** spielen.

- Spielst du eine Karte aus deiner offenen Auslage, lege die oberste Karte deines Handkartenstapels in die Auslage.
- Ist dein Handkartenstapel aufgebraucht, nimm alle Karten aus deiner offenen Auslage und vom Ablagestapel. Mische sie kurz durch und nimm sie als neuen Handkartenstapel auf die Hand. Fülle dann wieder deine Auslage auf 2 (oder 4) Karten auf und weiter geht's!

Sobald jemand eine **4** in die Tischmitte legt, sucht jedes Team schnellstmöglich nach einer jeweils passenden Karte, um sie auf die Karte in der Mitte abzulegen. **In der Tischmitte liegt also immer nur ein Kartenstapel.**

Die Farbe der obersten Karte des Kartenstapels in der Tischmitte zeigt immer an, welches Team am Ball ist, das heißt, welches Team angreift und welches verteidigt.

Beispiel:

Das rote Team ist als Team Angriff am Ball.
Das blaue Team ist das Team Verteidigung.



Das blaue Team ist als Team Angriff am Ball.
Das rote Team ist das Team Verteidigung.



Team Angriff

Als angreifendes Team sucht ihr schnellstmöglich eine Karte, mit eurem Teammitglied, das auf der Karte in der Ecke abgebildet ist (Trikot mit Namen und Zahl). Auf der Karte, die ihr sucht, muss der gleiche Name und die gleiche Zahl in der Mitte der Karte stehen.

Habt ihr eine passende Karte gefunden, legt sie sofort auf die Karte in der Mitte und der Ball ist nun abgegeben zum nächsten Mannschaftsmitglied. So legt ihr, wenn möglich, weiter Karten ab, bis eine Karte mit Torsymbol in der Mitte liegt.

Team Verteidigung

Liegt eine Karte des gegnerischen Teams in der Mitte, befindet sich euer Team in der Verteidigung. Ihr sucht nun schnellstmöglich nach einer Karte, die das **Symbol** zeigt, das auf der Karte in der Ecke abgebildet ist (Fußball, Pokal, Fußballschuh, Eckfahne, Trillerpfeife, Handschuhe).

Habt ihr eine passende Karte gefunden, legt sie auf die Karte in der Tischmitte.

Beispiel: Team Angriff schießt ein Tor

Milo (4) ist am Ball.

Er spielt auf Lina (7). Das blaue Team sucht eine Karte mit Lina in der Kartenmitte.

Das blaue Team legt Nico (10) und sucht jetzt Paul (11).

Das blaue Team legt Lina (7). Lina ist jetzt am Ball und spielt an Nico (10) ab.

Das blaue Team legt Paul (11), der ein Tor schießt.



Ihr habt dem gegnerischen Team den Ball abgenommen und seit jetzt Team Angriff. Das generische Team wird zum Team Verteidigung.

Beispiel: Team Verteidigung nimmt dem Team Angriff den Ball ab.

Milo (4) ist am Ball.

Das blaue Team sucht Lina (7), das rote Team eine Karte mit Trillerpfeife.

Das rote Team ist schneller und Ben ist jetzt am Ball.



Eckfahne, übernimmt den Ball und ist jetzt wieder das Team Angriff.

Tor!



Sobald ein Team eine passende Torkarte ablegt, ist die Runde

zu Ende. Nehmt die Torkarte vom Stapel und legt sie beim Team, das das Tor geschossen hat, ab. Die restlichen Karten aus der Tischmitte sortiert ihr wieder nach ihren Rückseiten. Jedes Team nimmt nun wieder alle seine Karten (auch die, die noch vor euch ausliegen) und verteilt sie wieder neu, wie oben beschrieben » *Vor dem Anpfiff* ».

Das Team, das in der zurückliegenden Runde **kein Tor** geschossen hat, nimmt sich eine zusätzliche Gelbe Karte (seiner Teamfarbe) und mischt sie in sein Kartenset.

Das Team, das als erstes 3 Tore geschossen hat, gewinnt das Spiel.

Hinweis: Im sehr seltenen Fall, dass niemand mehr eine passende Karte in die Mitte legen kann, bevor ein Tor geschossen wurde, startet einfach eine neue Runde.

Aktionskarten



Konterspiel: Du kannst diese Karte, wenn du sie aufdeckst, oder sie in deiner offenen Auslage liegt, auf den Stapel in der Tischmitte legen, egal welche Karte dort gerade oben liegt. Jetzt suchen beide Teams gleichzeitig und schnellstmöglich nach einer Karte mit einer der angegebenen Zahl. Das Team, das zuerst eine passende Karte legt, ist am Ball und im Angriff.



Abschlag: Du kannst diese Karte, wenn du sie aufdeckst, oder sie in deiner offenen Auslage liegt, auf die Karte in der Tischmitte legen, egal welche Karte dort gerade oben liegt. Jetzt suchen beide Teams gleichzeitig und schnellstmöglich nach einer Karte mit einem der angegebenen Symbole. Das Team, das zuerst eine passende Karte legt, ist am Ball und im Angriff.



Gelbe Karte: Du kannst eine Gelbe Karte, wenn du sie aufdeckst, direkt vor eine Person des gegnerischen Teams legen. Diese Person muss sofort aufhören ihre Karten zu durchsuchen. Sie nimmt alle vor ihr liegenden Karten zusammen und mischt sie mit ihrem Handkartenstapel. Dann legt sie wieder zwei neue Karten aus und spielt weiter. Nachdem ein Tor gefallen ist, nehmt ihr ausgespielte Gelbe Karten wieder zurück in euer Kartenset.

Hinweis: Ihr könnt eine Aktionskarte auch auf eine andere Aktionskarte legen. Die neue Karte deaktiviert dann die darunterliegende Aktion.



Fußball Ligretto[®] Football

Contenu

150 cartes :

75 cartes pour l'équipe rouge

75 cartes pour l'équipe bleue



Cartes d'équipe
(68 par équipe)

But du jeu

Deux équipes s'affrontent dans un jeu plein de rebondissements. Cherchez dans votre jeu pour trouver le plus rapidement possible une carte correspondante à celle au centre de la table jusqu'à ce qu'un but soit marqué. **La première équipe à marquer 3 buts gagne.**



Carton jaune
(3 par équipe)



Cartes d'action
(4 par équipe)

Avant le coup d'envoi

Formez d'abord deux équipes. Pour 2 et 4 personnes, il y a le même nombre de personnes dans les deux équipes. Si vous jouez à trois, une personne affronte deux personnes.

Chaque équipe reçoit toutes les cartes d'une couleur de dos, rouge ou bleu.

Chaque paquet comprend 3 cartons jaunes. Mettez-en deux de côté afin qu'il n'en reste plus qu'une dans chaque paquet. Mélangez les cartes et distribuez-les :

1 personne par équipe : prenez toutes les cartes de votre équipe. Placez 4 cartes côte à côte, face visible, devant vous. Laissez de la place pour la pile de défausse. Prenez les cartes restantes en main sous forme de pile de cartes face cachée.

2 personnes par équipe : distribuez équitablement les cartes de votre équipe. Placez chacun.e 2 cartes côte à côte, face visible, devant vous. Laissez de la place à droite pour les piles de défausse. Prenez les cartes restantes en main sous forme de pile de cartes face cachée.



Cartes retournées d'une personne
(pour 2 personnes par équipe)

Pile de
défausse



Cartes en
main

Remarque : si, pendant la préparation du jeu, vous retournez des cartes action, des cartes carton jaune ou une carte avec le chiffre 4 (au centre de la carte **4** MILO/NOAH), remettez-les sous votre paquet et posez une nouvelle carte.

Coup de sifflet !

Pour que la balle entre en jeu, il faut placer une carte avec le chiffre **4** au centre de la table.

Au signal, vous commencez tous en même temps – conformément aux règles ci-dessous – à chercher dans le paquet de cartes que vous avez en main une carte avec le numéro de joueur 4.



Règles pour poser les cartes

- Retournez **toujours 2 cartes à la fois** et placez-les face visible sur votre pile de défausse.
- Vous pouvez jouer une de vos **cartes retournées** ou la **carte supérieure** de votre **pile de défausse**.

- Si vous jouez l'une de vos cartes retournées, remplacez-la ensuite par la carte supérieure de votre pile de défausse.
- Lorsque vous n'avez plus de cartes en main, prenez toutes les cartes retournées ainsi que la pile de défausse. Battez-les rapidement et faites-en votre nouveau paquet de jeu. Retournez à nouveau 2 ou 4 cartes, et c'est reparti !

Dès que quelqu'un pose un **4** au centre de la table, chaque équipe cherche le plus rapidement possible une carte correspondante pour la poser sur la carte au centre. Il n'y a donc qu'une seule pile de cartes au centre de la table à la fois.

La couleur de la carte retournée au centre de la table indique toujours quelle équipe a la balle, c'est-à-dire quelle équipe a le ballon et quelle équipe est en défense.

Exemple :

L'équipe rouge a le ballon (attaque).
L'équipe bleue est en défense.



L'équipe bleue a le ballon (attaque).
L'équipe rouge est en défense.



Équipe Attaque

Lorsque votre équipe a le ballon, cherchez le plus rapidement possible dans votre jeu une carte avec le coéquipier représenté dans le coin sur la carte au centre de la table (maillot avec nom et numéro). Le même nom et le même numéro doivent figurer au centre de la carte que vous cherchez.

Si vous avez trouvé une carte qui correspond, placez-la immédiatement sur la carte au centre ; le coéquipier suivant a alors le ballon. Continuez à poser des cartes de cette manière jusqu'à ce qu'une carte avec un symbole but se trouve au milieu.

Équipe Défense

Si la carte au milieu de la table montre la couleur de l'équipe adverse, votre équipe est en défense. Cherchez le plus rapidement possible une carte affichant le symbole représenté dans le coin de la carte au centre de la table (ballon, coupe, chaussure, drapeau de corner, sifflet, gants). Lorsque vous trouvez une carte qui correspond,

Exemple: L'équipe attaquante marque un but

Milo (4) a le ballon.
Il passe à Lina (7).
L'équipe bleue cherche une carte avec Lina au centre de la carte.

L'équipe bleue pose Nico (10) et cherche Paul (11).



L'équipe bleue pose Lina (7). Lina a maintenant le ballon et fait une passe à Nico (10).

L'équipe bleue place Paul (11), qui marque un but.

placez-la sur la carte au milieu de la table. Vous avez pris le ballon à l'équipe adverse, vous avez maintenant le ballon. L'autre équipe se met alors en défense.

Exemple : l'équipe Défense prend le ballon à l'équipe Attaque.

Milo (4) a le ballon.

L'équipe bleue cherche Lina, l'équipe rouge une carte avec un sifflet.

L'équipe rouge est plus rapide et Ben a maintenant le ballon.



L'équipe rouge est plus rapide et pose une carte avec un sifflet. C'est maintenant Noah (4) qui a le ballon. L'équipe rouge cherche Ben, l'équipe bleue une carte avec un sifflet.

L'équipe bleue est plus rapide, pose une carte avec un

drapeau de corner, prend le ballon et est maintenant à nouveau l'équipe d'attaque.



But !

Dès qu'une équipe pose une carte de but, le tour est terminé.

Prenez la carte but de la pile et placez-la à côté de l'équipe qui a marqué le but. Redistribuez les cartes placées au milieu de la table en fonction de leur dos. Chaque équipe reprend toutes ses cartes (même celles qui sont encore retournées) et les redistribue.

» Avant le coup d'envoi.

L'équipe qui n'a pas marqué de but au tour précédent prend un carton jaune supplémentaire (de la couleur de son équipe) et la mélange à son paquet.

L'équipe qui a marqué 3 buts en premier gagne le match.

Remarque : dans le cas très rare où personne ne peut plus poser de carte au centre avant qu'un but ne soit marqué, la partie se termine par un match nul et vous recommencez un nouveau tour.

Cartes d'action



Contre-attaque : si vous retournez cette carte, vous pouvez la placer sur la pile au centre de la table, quelle que soit la carte sur le dessus. Les deux équipes cherchent alors en même temps et le plus rapidement possible une carte avec l'un des chiffres indiqués. L'équipe qui pose en premier une carte correspondante prend le ballon.



Coupe : si vous retournez cette carte, vous pouvez la placer sur la pile au centre de la table, quelle que soit la carte sur le dessus. Les deux équipes cherchent alors en même temps et le plus rapidement possible une carte avec l'un des symboles indiqués. L'équipe qui pose en premier une carte correspondante prend le ballon.



Carton jaune : si vous retournez une carte carton jaune, vous pouvez la placer directement devant une personne de l'équipe adverse. Cette personne doit immédiatement arrêter de fouiller ses cartes. Elle rassemble toutes les cartes qui se trouvent devant elle et les mélange au paquet de cartes qu'elle a en main. Puis elle retourne à nouveau deux nouvelles cartes et continue à jouer. Après avoir marqué un but, remettez les cartes carton jaune jouées dans votre paquet.

Remarque : vous pouvez placer une carte action sur une autre carte action. La nouvelle carte désactive alors l'action précédente.



Fußball Ligretto[®] Calcio

Contenuto

150 carte:

75 carte per la squadra rossa

75 carte per la squadra blu



Carte squadra
(68 per squadra)

Obiettivo del gioco

Vi sfidate in una partita avvincente. Cercate tra le vostre carte il più velocemente possibile e provate a giocare quella giusta al centro del tavolo, finché non viene segnato un gol. **Vince la squadra che segna per prima 3 gol.**



Cartellino giallo
(3 per squadra)



Carte azione
(4 per squadra)

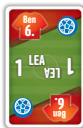
Prima del calcio d'inizio

Per prima cosa, dividetevi in due squadre. Se giocate in 2 o 4, le squadre avranno lo stesso numero di giocatori. Se giocate in tre, 1 giocatore sfiderà gli altri 2.

Ogni squadra riceve tutte le carte con il dorso di un unico colore, **ROSSO** o **BLU**. In ogni mazzo di carte ci sono 3 cartellini gialli. Mettetene da parte 2 in modo che rimanga 1 cartellino giallo in ogni mazzo di carte. Poi mescolate bene le carte e distribuitele come segue:

1 giocatore per squadra: prendi il mazzo della tua squadra. Disponi 4 carte scoperte una accanto all'altra davanti a te. Lascia dello spazio a fianco per la pila degli scarti. Tieni le carte rimanenti in mano senza mostrarle agli altri giocatori.

2 persone per squadra: distribuite in parti uguali le carte della vostra squadra. Disponete 2 carte scoperte una accanto all'altra davanti a voi. Alla destra di queste carte, lasciate spazio per la pila degli scarti. Tenete le carte rimanenti in mano senza mostrarle agli altri giocatori.



Carte scoperte di una persona
(con 2 persone per squadra)

La pila
degli scarti



Mazzo di
carte

Nota: se durante la preparazione del gioco scoprite una carta azione, un cartellino giallo o una carta con il numero 4 (al centro della carta **4 MILO/NOAH**) reinseritela nel mazzo e sostituirla con una nuova carta.

Calcio d'inizio!

Per mettere il pallone in gioco, è necessario posizionare al centro del tavolo una carta con il numero del giocatore **4**.

Al via, cercate tutti contemporaneamente nel vostro mazzo una carta con il numero 4 – secondo le regole riportate di seguito.



Regole per giocare le carte

- Gira **sempre 2 carte alla volta** dal tuo mazzo e mettile scoperte sulla tua pila degli scarti.
- Puoi giocare una carta dalla **fila delle tue carte scoperte** o la carta in cima alla tua pila degli scarti.

- Se giochi una delle tue carte scoperte, sostituiscila con la prima carta della tua pila degli scarti.
- Una volta esaurite tutte le carte del tuo mazzo, prendi tutte le tue carte scoperte e quelle della pila degli scarti. Mescolale brevemente e crea un nuovo mazzo di carte. Poi rimetti in gioco 2 (o 4) carte scoperte come prima e continua a giocare!

Non appena un giocatore posiziona una carta **4** al centro del tavolo, ogni squadra deve cercare il più in fretta possibile una carta corrispondente per sovrapporla alla carta al centro. **Al centro del tavolo c'è quindi sempre una sola pila di carte.**

Il colore della carta in cima al mazzo al centro del tavolo indica sempre quale squadra possiede la palla, cioè quale squadra sta attaccando e quale sta difendendo.

Esempio:

La squadra rossa è in campo come squadra in attacco. La squadra blu è la squadra in difesa



La squadra blu è in campo come squadra in attacco. La squadra rossa è la squadra in difesa



Squadra in attacco

Quando giocate come squadra in attacco, cercate il più velocemente possibile una carta con lo stesso giocatore della squadra raffigurato nell'angolo della carta (maglia con nome e numero) al centro del tavolo. La carta che stai cercando deve avere lo stesso nome e lo stesso numero al centro della carta.

Una volta trovata la carta corrispondente, posizionalatela immediatamente sulla carta al centro e la palla passa al prossimo giocatore della squadra. Se possibile, continuate a giocare le carte fino a quando non viene giocata una carta con il simbolo del gol.

Squadra in difesa

Se una carta della squadra avversaria si trova al centro del tavolo, la tua squadra gioca in difesa. Ora cercate il più velocemente possibile una carta che mostri il simbolo raffigurato sulla carta al centro del tavolo nell'angolo (calcio, coppa, scarpa da calcio, bandiera d'angolo, fischietto, guanti). Una volta trovata una carta corrispondente,

Esempio: La squadra in attacco segna un gol

Milo (4) ha la palla. La passa a Lina (7). La squadra blu cerca una carta con Lea al centro.

La squadra blu gioca Nico (10) e ora cerca Paul (11).

La squadra blu gioca Lina (7). Lina ora ha la palla e la passa a Nico (10).

La squadra blu gioca Paul (11), che segna un gol.



posizionatela sulla carta al centro del tavolo. Avete preso la palla dalla squadra avversaria e ora siete la squadra in attacco. La squadra avversaria diventa la squadra in difesa.

Esempio: la squadra in difesa prende la palla dalla squadra in attacco.

Milo (4) ha la palla.
La squadra blu cerca Lina, la squadra rossa cerca una carta con un fischietto.

La squadra rossa è più veloce e ora Ben ha la palla.



La squadra rossa è più veloce e gioca una carta con un fischietto. Ora Noah (4) ha la palla. La squadra rossa cerca Ben, la squadra blu cerca una carta con un fischietto.

Ora la squadra blu è più veloce, gioca una carta con una bandierina

d'angolo, entra in possesso della palla e torna a essere la squadra in attacco.



Gol!

Non appena una squadra gioca una carta con il simbolo del

gol corrispondente, il round termina. Prendete la carta gol dalla pila e mettetela accanto alla squadra che ha segnato il gol. Le altre carte al centro del tavolo vengono ridistribuite alle rispettive squadre in base al colore del dorso. Ogni squadra riprende tutte le proprie carte (anche quelle ancora in gioco) e le ridistribuisce come descritto precedentemente » *Prima del calcio d'inizio.*

La squadra che nel turno precedente non ha segnato gol prende un cartellino giallo aggiuntivo (del colore della propria squadra) e lo aggiunge al proprio mazzo di carte.

La prima squadra che segna 3 gol vince la partita.

Nota: nel caso molto raro in cui nessuno riesca a posizionare una carta al centro prima che venga segnato un gol, la partita termina in parità e si ricomincia un nuovo turno.

Carte azione



Contropiede: Puoi posizionare questa carta in cima al mazzo al centro del tavolo quando la scopri o se si trova tra le tue carte scoperte, indipendentemente dalla carta attualmente in cima al mazzo. Ora entrambe le squadre cercano contemporaneamente e il più velocemente possibile una carta con uno dei numeri dei giocatori indicati. La squadra che gioca per prima una carta corrispondente conquista la palla e passa in attacco.

Nota: è possibile giocare una carta azione su un'altra carta azione. La nuova carta annulla l'effetto della precedente.



Rinvio: puoi posizionare questa carta in cima al mazzo al centro del tavolo quando la scopri o se si trova tra le tue carte scoperte, indipendentemente dalla carta attualmente in cima al mazzo. Ora entrambe le squadre cercano contemporaneamente e il più velocemente possibile una carta con uno dei simboli indicati. La squadra che gioca per prima una carta corrispondente conquista la palla e passa in attacco.



Cartellino giallo: quando scopri un cartellino giallo, puoi posizionarlo direttamente davanti a un giocatore della squadra avversaria. Questo giocatore deve interrompere immediatamente la ricerca tra le sue carte. Raccoglie tutte le carte scoperte davanti a sé, le mescola con il proprio mazzo di carte in mano, poi scopre due nuove carte e riprende a giocare.

Dopo che è stato segnato un gol, tutti i cartellini gialli giocati devono essere rimessi nei rispettivi mazzi di squadra.



Fußball Ligretto[®] Football

Contents

150 cards:

75 cards for the red team

75 cards for the blue team



Team cards
(68 per team)

Aim of the Game

Two teams compete against each other in a fast-paced, turbulent match. Search through your cards as quickly as possible and try to place a matching card in the centre of the table until a goal is scored. **The first team to score 3 goals wins.**



Yellow cards
(3 per team)



Action cards
(4 per team)

Before Kick-Off

First, divide into two teams. With 2 or 4 players, each team has the same number of players. With 3 players, 1 person competes against the other two.

Each team receives all the cards of one back colour – **red** or **blue**. Each set contains 3 yellow cards. Remove 2 of them so that only 1 yellow card remains in each set. Shuffle your cards well and deal as follows:

1 player per team: Take your team's entire set. Place 4 cards face-up in front of you. Leave space next to them for a discard pile. Hold the remaining cards in your hand as a face-down pile.

2 players per team: Divide your team's cards equally between you. Each player places 2 cards face-up in front of them. Leave space to the right for the discard piles. Players hold the remaining cards in their hand as a face-down pile.



One person's face-up display
(based on 2 people per team)

Discard pile



Hand deck

Note: If you turn over action cards, yellow cards or a card showing the number 4 (in the centre of the card **4 MILO/NOAH**) during setup, shuffle them back into your deck and draw a new card.

Kick-Off!

To start play, place a card with the player number **4** in the centre of the table.

On a signal, everyone searches their hand deck for a card with the number 4 as quickly as possible – in accordance with the rules below.



Rules for Playing Cards

- Always turn over **2 cards from your hand deck** and place them face-up on your discard pile.
- You may play a card from your **face-up display** or the top card of your **discard pile**.

- If you play a card from your face-up display, place the top card from your discard pile into your display.
- Once you have played all the cards in your hand, take all the cards from your face-up display and discard pile. Shuffle them briefly and take them into your hand as a new deck of cards. Refill your display to 2 (or 4) cards and continue playing.

As soon as someone places a **4** in the centre, each team searches for a matching card as quickly as possible to place on top. **There is always only one stack in the centre.**

The colour of the top card indicates which team has possession – attacking or defending.

Example:

The red team has the ball: red is attacking, blue is defending.



The blue team has the ball: blue is attacking, red is defending.



Attacking Team

The attacking team searches as quickly as possible for a card showing the team member depicted **on the corner** of the card in the centre (shirt with name and number). The card played must match the name and number exactly.

Once a matching card is played, the ball passes to the next football player. Continue playing in this way until a card with a goal symbol is placed in the centre.

Example: Attacking team scores a goal

Milo (4) has the ball.
He passes it to Lina (7). The blue team looks for a card with Lina in the centre.

The blue team plays Nico (10) then looks for Paul (11).

The blue team plays Lina (7). Lina now has the ball and passes it to Nico (10).

The blue team plays Paul (11) and scores a goal.



Defending Team

If an opponent's card is in the centre, your team is defending. Quickly look for a card showing the symbol in the corner of the centre card (football, trophy, boot, corner flag, whistle, gloves). Once you have found a matching card, place it on the card in the centre. You now take possession – your team becomes the attacking team. The other team switches to defending.

Example: The defending team takes the ball from the attacking team.

Milo (4) has the ball. The blue team looks for Lina, the red team for a card with a whistle.



The red team is faster and plays the whistle card. Noah (4) now has the ball.

The red team looks for Ben, the blue team for a card with a whistle.



The red team is faster and Ben now has the ball.



The blue team then plays the corner flag card, regains the ball, and is now the attacking team again.



Goal!

When a team plays a matching goal card, the round ends. Take

the goal card from the pile and place it next to the team that scored the goal. Sort the remaining centre cards by their back colour. Each team collects all their cards (including face-up ones) and redeals as described above » *Before Kick-Off*.

The team that did **not** score a goal in the previous round adds an extra yellow card (of their team colour) to their deck.

The first team to score 3 goals wins the game.

Note: In the very rare event that no one can place a card in the middle before a goal is scored, the game ends in a draw and you start a new round.

Action Cards



Counterplay: You may place this card on top of the centre pile when revealed or from your face-up display, regardless of the top card. Both teams then race to play a card showing one of the listed player numbers. The first team to play a matching card takes possession and attacks.



Goal Kick: You may place this card on top of the centre card when revealed or from your face-up display, regardless of the top card. Both teams then race to play a card showing one of the listed symbols. The first team to play a matching card takes possession and attacks.



Yellow Card: When you reveal a yellow card, place it directly in front of an opponent. This person must immediately stop searching their cards. They must gather up all their face-up cards and shuffle them into their hand deck. They then place two new face-up cards and continue playing. After a goal has been scored, return used yellow cards to your deck.

Note: You can place an action card on top of another action card. The new card cancels the previous action.



Fußball Ligretto[®] voetbal



Inhoud

150 kaarten:

75 kaarten voor het rode team

75 kaarten voor het blauwe team



Teamkaarten
(68 per team)

Doel van het spel

Jullie nemen het in twee teams tegen elkaar op in een turbulente wedstrijd. Doorzoek je kaarten zo snel mogelijk en probeer een passende kaart op tafel te leggen totdat er een doelpunt wordt gescoord. **Het team dat als eerste 3 doelpunten maakt wint.**



Gele kaart
(3 per team)



Actiekaarten
(4 per team)

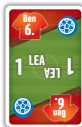
Vóór de aftrap

Jullie verdelen je eerst in twee teams. Bij 2 en 4 personen zijn beide teams even groot. Als je met z'n drieën speelt, neemt 1 speler het op tegen 2 spelers.

Elk team krijgt alle kaarten met dezelfde kleur op de achterkant, **ROOD** of **BLAUW**. Elke kaartenset bevat 3 gele kaarten. Leg er 2 weg, zodat in elke kaartenset 1 gele kaart overblijft. Schud je kaarten vervolgens goed en verdeel ze als volgt:

1 speler per team: neem de complete kaartenset van je team. Leg 4 omgedraaide kaarten naast elkaar voor je uit. Laat ernaast ruimte over voor de aflegstapel. De overige kaarten neem je als gesloten stapel in je handen vast.

2 spelers per team: verdeel de kaarten van je team gelijkmatig onder elkaar. Leg telkens 2 omgedraaide kaarten naast elkaar voor jullie uit. Laat rechts van jullie ruimte over voor de aflegstapels. De overige kaarten nemen jullie als gesloten stapel in jullie handen vast.



Rijje per persoon
(bij 2 personen per team)

Aflegstapel



Handkaarten

Opmerking: Als je tijdens de spelvoorbereiding actiekaarten, gele kaarten of een kaart met het nummer 4 (op het midden van de kaart **4 MILO/NOAH**) omdraait, dan steek je deze terug in jullie stapel en neem je een nieuwe kaart.

Aftrap! De wedstrijd begint

Om de bal in het spel te brengen, moet een kaart met het spelersnummer **4** op het midden van de tafel worden gelegd.

Op een teken kijken jullie tegelijk of jullie een kaart met het spelersnummer 4 in jullie handen hebben – volgens de onderstaande regels.



Regels voor het afleggen van kaarten

- Draai **altijd 2 handkaarten tegelijk** om en leg ze omgedraaid op je aflegstapel.
- Je mag een kaart van je **open rijtje** of de bovenste kaart van je **aflegstapel** spelen.

- Als je een kaart uit je open rijtje speelt, leg je de bovenste kaart van je aflegstapel in het rijtje.
- Als je alle handkaarten hebt opgebruikt, neem je alle kaarten van je open rijtje en de aflegstapel. Schud ze kort en neem ze als nieuwe stapel handkaarten vast. Vul daarna je open rijtje aan tot 2 (of 4) kaarten en speel verder!

Zodra iemand een 4 in het midden van de tafel legt, zoekt elk team zo snel mogelijk een passende kaart om op de kaart in het midden te leggen. **In het midden van de tafel ligt er dus altijd maar één stapel kaarten.**

De kleur van de bovenste kaart op de stapel die midden op tafel ligt, geeft altijd aan welk team aan de bal is, dus welk team aanvalt en welk team verdedigt.

Voorbeeld:

Het rode team heeft als aanvallend team de bal. Het blauwe team is het verdedigende team



Het blauwe team heeft als aanvallend team de bal. Het rode team is het verdedigende team



Aanvallend team

Zoek als aanvallend team zo snel mogelijk een kaart met de teamgenoot die staat afgebeeld in de hoek van de kaart die midden op tafel ligt (shirt met naam en nummer). De kaart die je zoekt moet dezelfde naam en hetzelfde nummer hebben als de kaart die midden op tafel ligt. Als je een passende kaart hebt gevonden, leg je die onmiddellijk op de kaart in het midden, waarna de bal wordt gepasst naar de volgende teamgenoot. Indien mogelijk blijven jullie kaarten leggen totdat er een kaart met het doelpuntsymbool in het midden ligt.

Verdedigend team

Als een kaart van de tegenstander in het midden ligt, dan is jullie team aan het verdedigen. Jullie zoeken nu zo snel mogelijk een kaart met het symbool dat staat afgebeeld in de hoek van de kaart die midden op tafel ligt (voetbal, beker, voetbalschoen, cornervlag, fluitje, handschoenen). Als je een passende kaart hebt gevonden, leg je die op de kaart die midden op tafel ligt. Je hebt de bal van de tegenstander afgepakt en bent nu het aanvallende team. Het andere team wordt het verdedigende team.

Voorbeeld: Het aanvallende team scoort een doelpunt.

Milo (4) heeft de bal.

Hij speelt naar Lina (7). Het blauwe team zoekt een kaart met Lina op het midden van de kaart.

Het blauwe team legt Nico (10) en zoekt nu naar Paul (11).

Het blauwe team legt Lina (7). Lina heeft nu de bal en speelt naar Nico (10).

Het blauwe team legt Paul (11) die een doelpunt scoort.



Voorbeeld: Het verdedigende team pakt de bal af van het aanvallende team.

Milo (4) heeft de bal. Het blauwe team zoekt naar Lina, het rode team naar een kaart met een fluitje.



Het rode team is sneller en Ben heeft nu de bal.



Het rode team is sneller en legt een kaart met een fluitje. Nu heeft Noah (4) de bal. Het rode team zoekt naar Ben, het blauwe team naar een kaart met een fluitje.



Nu is het blauwe team sneller, legt een kaart met cornervlag, pakt de bal af en is nu weer het aanvallende team.



Goal!

Zodra een team een passende doelpuntkaart aflegt, is de ronde voorbij. Neem de doelpuntkaart van de stapel en leg deze naast het team dat het doelpunt heeft gemaakt. Schud de overgebleven kaarten die in het midden van de tafel liggen met de achterkant naar boven. Elk team neemt al zijn kaarten (ook de kaarten die nog voor jullie liggen) en verdeelt ze zoals hierboven beschreven » *Vóór de aftrap.*

Het team dat in de vorige ronde **niet heeft gescoord**, neemt een extra gele kaart (van zijn teamkleur) en voegt die aan zijn kaartenset toe.

Het eerste team dat 3 doelpunten maakt, wint de wedstrijd.

Opmerking: In het zeer zeldzame geval dat niemand meer een kaart in het midden kan leggen voordat er een doelpunt is gescoord, eindigt het spel in een gelijkspel en begint u een nieuwe ronde.

Actiekaarten



Counter: Als je deze kaart omdraait of als hij in je open rijtje ligt, kun je hem op de stapel in het midden van de tafel leggen, ongeacht welke kaart daar op dat moment ligt. Beide teams zoeken nu tegelijk en zo snel mogelijk een kaart met een van de aangegeven spelersnummers. Het team dat als eerste een passende kaart legt, heeft de bal en is in de aanval.

Opmerking: Je kunt een actiekaart ook op een andere actiekaart leggen. De nieuwe kaart maakt de actie eronder ongedaan.



Doelschop: Als je deze kaart omdraait of als hij in je open rijtje ligt, kun je hem op de kaart in het midden van de tafel leggen, ongeacht welke kaart daar op dat moment ligt. Beide teams zoeken nu tegelijk en zo snel mogelijk een kaart met een van de aangegeven symbolen. Het team dat als eerste een passende kaart legt, heeft de bal en is in de aanval.



Gele kaart: Als je een gele kaart omdraait, kun je deze direct voor een tegenstander leggen. Deze persoon moet onmiddellijk stoppen met het doorzoeken van zijn of haar kaarten. Hij of zij neemt alle kaarten die er liggen en stopt deze bij de handkaarten. Daarna legt hij of zij twee nieuwe kaarten af en gaat het spel verder.

Nadat er een doelpunt is gemaakt, stoppen jullie de gespeelde gele kaarten terug in jullie kaartenset.



Fußball Ligretto[®]

Fútbol

Contenido

150 cartas:

75 cartas para el equipo rojo

75 cartas para el equipo azul



Cartas de equipo
(68 por equipo)

Objetivo del juego

Competiréis en dos equipos en un turbulento partido. Buscad entre vuestras cartas lo más rápido posible e intentad colocar una carta igual en el centro de la mesa hasta marcar un gol. Gana el equipo que marque 3 goles primero.



carta tarjeta amarilla
(3 por equipo)



Cartas de acción
(4 por equipo)

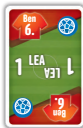
Antes del saque inicial

En primer lugar, os dividís en dos equipos. Si hay 2 y 4 personas, ambos equipos tendrán el mismo número de integrantes. Si sois tres jugando, 1 persona compite contra 2 personas.

Cada equipo recibe todas las cartas de un color, **ROJO** o **AZUL**. En cada juego de cartas hay 3 cartas tipo tarjeta amarilla. Descartad 2 de ellas para que quede 1 tarjeta amarilla en cada juego de cartas. A continuación, barajad bien las cartas y repartidlas de la siguiente manera:

1 persona por equipo: coge el juego de cartas completo de tu equipo. Coloca 4 cartas boca arriba una al lado de la otra delante de ti. Deja espacio a su lado para la pila de descartes. Las cartas restantes las coges como mazo de cartas ocultas en la mano.

2 personas por equipo: reparte las cartas de tu equipo a partes iguales entre vosotros. Cada uno, colocad 2 cartas boca arriba una al lado de la otra delante. Dejad espacio a la derecha para las pilas de descartes. Las cartas restantes las cogéis como mazo de cartas ocultas en la mano.



mano descubierta por persona
(con 2 personas por equipo)

pila de
descartes



mazo de
mano

Nota: Si durante la preparación del juego descubriste cartas de acción, cartas amarillas o una carta con el número 4 (en el centro de la carta **4 MILO/NOAH**), las volvéis a mezclar con vuestro mazo de cartas y colocáis una nueva carta.

¡Empieza el partido!

Para poner la pelota en juego, hay que colocar una carta con el número de jugador **4** en el centro de la mesa. A una señal, todos empezáis a buscar al mismo tiempo en vuestro mazo de cartas una carta con el número de jugador **4** – de acuerdo con las reglas que se indican a continuación.



Reglas para descartar cartas

- Da siempre la vuelta a **2 cartas de tu mazo de mano** juntas y colócalas boca arriba en tu pila de descarte.
- Puedes jugar una carta de tu **mano descubierta** o la **carta superior** de tu pila de descarte.

- Si juegas una carta de tu mano descubierta, coloca la carta superior de tu pila de descarte en el mazo.
- Si te has quedado sin cartas en la mano, coge todas las cartas de tu mazo descubiertas y de la pila de descarte. Barájalas rápidamente y añádelas a tu mano como nuevo mazo de cartas. Luego rellena tu mazo con 2 (o 4) cartas y ¡listo!

En cuanto alguien coloque un **4** en el centro de la mesa, cada equipo busca lo más rápidamente posible una carta igual para colocarla sobre la carta del centro. Por lo tanto, en el centro de la mesa solo hay una pila de cartas.

El color de la carta superior de la pila situada en el centro de la mesa indica siempre qué equipo tiene el balón, es decir, qué equipo ataca y cuál defiende.

Ejemplo:

El equipo rojo está atacando con el balón.
El equipo azul es el equipo de defensa.



El equipo azul está atacando con el balón.
El equipo rojo es el equipo de defensa.



Equipo de ataque

Como equipo atacante, buscad lo más rápido posible una carta con el miembro de vuestro equipo que aparece en la esquina de la carta situada en el centro de la mesa (camiseta con nombre y número). La carta que buscáis debe aparecer el mismo nombre y el mismo número en el centro de la carta. Cuando hayáis encontrado una carta que coincida, colocadla inmediatamente sobre la carta del centro y el balón pasará al siguiente miembro del equipo. Seguid colocando cartas, si es posible, hasta que haya una carta con el símbolo de un gol en el centro.

Equipo de defensa

Si hay una carta del equipo contrario en el centro, significa que vuestro equipo defiende. Ahora, buscad lo más rápido posible una carta que muestre el símbolo que aparece en la esquina de la carta situada en el centro de la mesa (balón de fútbol, copa, bota de fútbol, banderín de córner, silbato, guantes). Cuando hayáis encontrado una carta que coincida, colocadla sobre la carta del centro de la mesa. Habréis arrebatado el balón al equipo contrario y ahora seréis el equipo de ataque. El equipo genérico se convierte en el equipo de defensa.

Ejemplo: El equipo atacante marca un gol.

Milo (4) tiene el balón. Se lo pasa a Lina (7). El equipo azul busca una carta con Lina en el centro.

El equipo azul coloca a Nico (10) y ahora busca a Paul (11).

El equipo azul coloca a Lina (7). Lea tiene ahora el balón y se lo pasa a Nico (10).

El equipo azul coloca a Paul (11), que marca un gol.



Ejemplo: el equipo de defensa le quita el balón al equipo de ataque.

Milo (4) tiene el balón. El equipo azul busca a Lina; el equipo rojo busca una carta con un silbato.



El equipo rojo es más rápido y coloca una carta con un silbato. Ahora Noah (4) tiene el balón. El

El equipo rojo es más rápido y Ben tienen ahora el balón.



equipo rojo busca a Ben; el equipo azul busca una carta con un silbato.



Ahora el equipo azul es más rápido, coloca una carta con un

banderín de córner, toma posesión del balón y vuelve a ser el equipo de ataque.



¡Gol!

Tan pronto como un equipo descarte una carta de puerta

adecuada, la ronda habrá terminado. Coged la carta de gol del montón y colocadla junto al equipo que haya marcado el gol. Las cartas restantes del centro de la mesa se vuelven a clasificar según el reverso. Cada equipo vuelve a coger ahora todas sus cartas (incluidas las que están aún sobre la mesa) y las reparte de nuevo, tal y como se ha descrito anteriormente
» Antes del saque inicial.

El equipo que no haya marcado ningún gol en la ronda anterior coge una carta amarilla adicional (del color de su equipo) y la mezcla con su mazo de cartas. El primer equipo que marque 3 goles gana el partido.

Nota: En el caso muy poco frecuente de que nadie pueda colocar una carta en el centro antes de que se marque un gol, el partido termina en empate y se inicia una nueva ronda.

Cartas de acción



Contraataque: cuando descubras esta carta o cuando esté boca arriba en tu zona de juego, puedes colocarla en la pila del centro de la mesa, independientemente de la carta que haya encima en ese momento. Ahora ambos equipos buscan simultáneamente y lo más rápido posible una carta con uno de los números de jugador especificados. El equipo que coloque primero una carta que coincida tendrá el balón y estará al ataque.

Nota: también podéis colocar una carta de acción sobre otra carta de acción. La carta nueva desactiva entonces la acción situada debajo.



Descuento: cuando descubras esta carta o cuando esté boca arriba en tu zona de juego, puedes colocarla sobre la carta que esté del centro de la mesa, independientemente de cuál sea la carta que esté encima en ese momento. Ahora ambos equipos buscan simultáneamente y lo más rápido posible una carta con uno de los símbolos especificados. El equipo que coloque primero una carta que coincida tendrá el balón y estará al ataque.



Carta tarjeta amarilla: cuando descubras una carta tarjeta amarilla, puedes colocarla directamente delante de una persona del equipo contrario. Esa persona deberá dejar de buscar entre sus cartas inmediatamente. Recogerá todas las cartas que tenga delante y las mezclará con el mazo de cartas que tenga en la mano. Luego colocará dos cartas nuevas y seguirá jugando. Después de que se haya marcado un gol, volved a colocar las tarjetas amarillas jugadas en vuestro mazo.

Autorin: Britta Fiore
Layout & Grafik: Fiore GmbH
Art.-Nr. 78720

Die Autorin und der Verlag bedanken sich bei allen, die beim Spieletesten und Korrekturlesen mitgewirkt haben.

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns:
kundenservice@schmidtspiele.de

Wir helfen dir gerne weiter.

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de
www.ligretto.com



® Ligretto, registered trademark, Schmidt Spiele

