

TEAMCHEF

Ein taktisches Spiel für 3-6 begeisterte Fußballmanager ab 10 Jahren

Spielidee

Ihr steigt in die Rolle von Teamchefs, die sich sowohl um die wirtschaftlichen Belange des Teams, als auch um die Trainingsarbeit kümmern. Und wie sollte es anders sein: Am Ende gewinnt derjenige, der es mit seinem Team schafft, ganz oben in der Tabelle zu stehen.

Dabei gliedert sich das Spiel in Managementphasen und Spieltage. In den Managementphasen könnt ihr Spieler verpflichten, in euer Managementgeschick investieren oder auch das Team trainieren. Am Spieltag geht es dann um den Sieg und drei Punkte auf dem Weg zur Meisterschaft.

Komponentenliste

1 Transfermarkttabelleau	1 Rundenmarker
1 Tabellentabelleau	70 Spielermarker
1 Ablaufplan	48 Starterkarten (8 x 6)
6 Teamtableaus	51 Managementkarten (6 x 9)
18 Teammarker	36 Trainingskarten (3 x 12)
1 Startmanagerstein	1 Spielerbeutel

Spielziel

Das Ziel in „Teamchef“ ist es der erfolgreichste Manager der Liga zu sein. Um dieses Ziel zu erreichen musst du im Laufe der Saison die meisten Punkte im Laufe der Saison sammeln.

GOLDENE REGEL

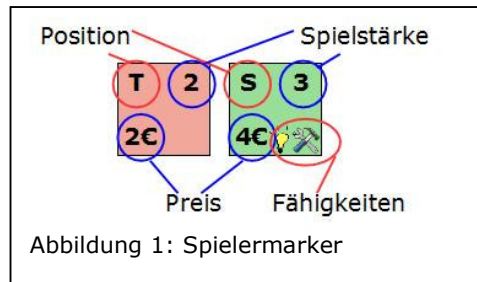
Wenn der Text auf einer Karte diesen Regeln widerspricht, so gilt in jedem Fall, dass der Text auf der Karte den Vorrang hat!

Spielkomponenten

Die Spieler

Die Spielermarker sind in vier Bereiche aufgeteilt. Die Hintergrundfarbe zeigt an, ob es ein Spieler aus dem Defensiv- (rot) oder Offensivbereich (grün) ist.

Oben links in der Ecke findet sich die Position des Spieler (**T**orwart, **A**bwehr, **M**ittelfeld und **S**turm). Der Spieler kann nur auf einem passenden Positionsfeld ins Team gebracht werden. **Oben rechts** steht die Spielstärke des Spielers. **Unten links** steht der Preis, für den der Spieler erworben werden kann. **Unten rechts** finden sich Symbole, welche die Spezialfähigkeiten eines Spielers zeigen.



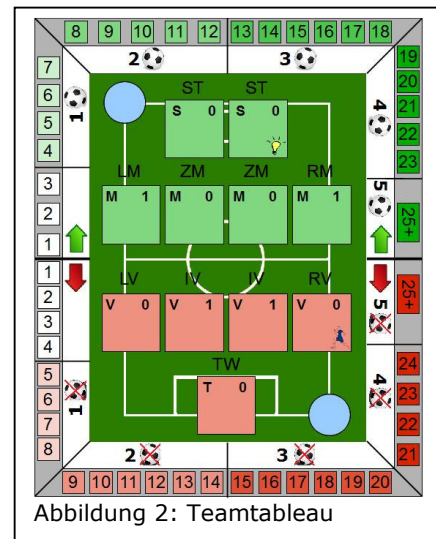
Symbol	Fähigkeit	Wirkung
	Technik	Erhöht die Offensivstärke
	Manndeckung	Erhöht die Defensivstärke
	Kreativität	Schwächt die gegnerische Defensivstärke
	Pressing	Schwächt die gegnerische Offensivstärke
	Sprint	Stärkt Offensiv- und Defensivstärke

Die Wirkung der Spezialfähigkeiten, tritt nur in Kraft, wenn der Manager am Spieltag eine entsprechende Trainingskarte spielt.

Die Teamtableaus

Auf den Teamtableaus ist zentral das Team des jeweiligen Managers abgebildet. Es besteht aus der Defensive, mit einem Torwart und vier Verteidigern, und der Offensive, mit vier Mittelfeldspielern und zwei Stürmern. Die Stärke von Defensive und Offensive wird auf den jeweiligen Leisten um das Spielfeld aufgetragen. Sie ergibt sich aus der Summe der Spieler in der Defensive, bzw. Offensive.

Die Anzeigen sollten immer auf dem aktuellen Stand gehalten werden. Die Anzeigen sind in verschiedene Bereiche unterteilt, die jeweils angeben, wie viele Tore verhindert oder erzielt werden.

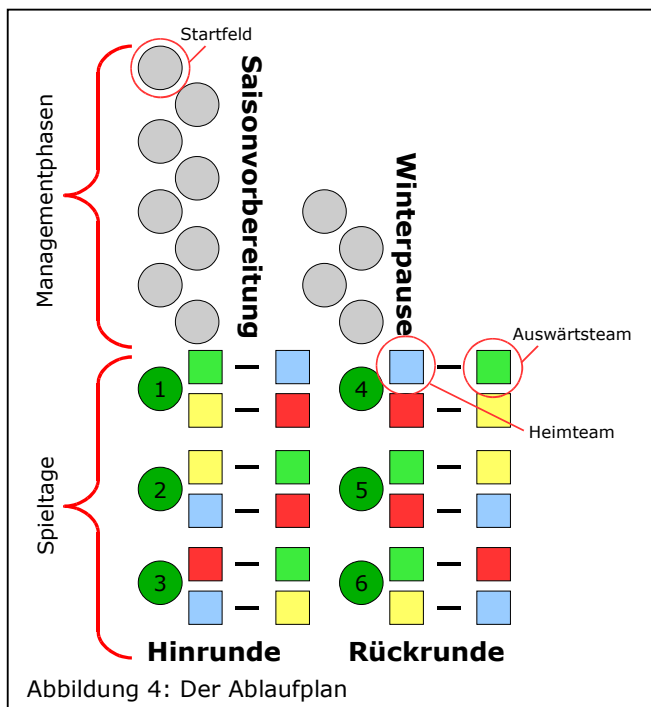
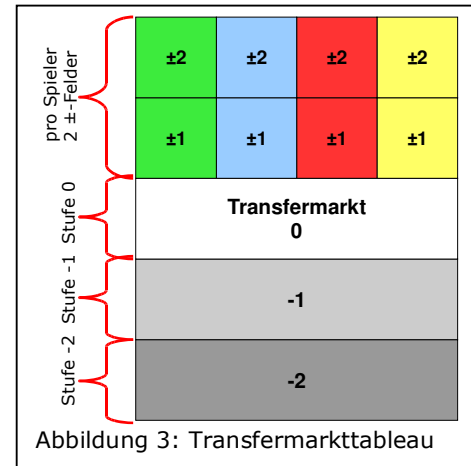


Bsp.: Im blauen Team beträgt die Offensivstärke 21 und die Defensivstärke 13. Das bedeutet, dass das blaue Team 4 Tore erzielen könnte und von den gegnerischen erzielten Toren 2 verhindert.

Das Transfermarkttableau

Auf dem Transfermarkttableau liegen im Laufe des Spiels die Spieler, die für das eigene Team erworben werden können.

Kommt ein Spieler auf den Transfermarkt, wird er in Stufe 0 gelegt. Die darüber befindlichen \pm -Felder zeigen an, wenn ein Manager mit einem Spieler verhandelt hat und dieser Spieler in der Folge für ihn günstiger und für die anderen Manager teurer wird. Auf Stufe -1 und -2 sinken die Spieler ab, die nicht nachgefragt werden. Sie sind der Stufe entsprechend günstiger zu haben.



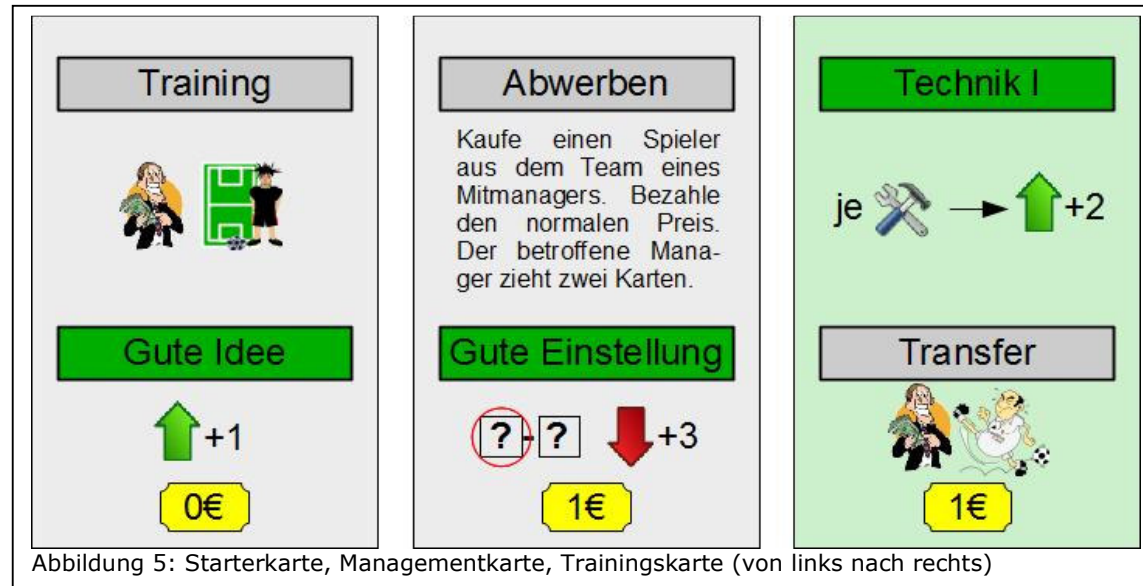
Der Ablaufplan

Auf dem Ablaufplan wird der Rundenmarker gesetzt, so dass ersichtlich ist, in welcher Spielphase sich das Spiel befindet. Nach jeder Runde wird der Rundenmarker um ein Feld nach unten versetzt. Ist der letzte Spieltag der Hinrunde erreicht, wird der Rundenmarker auf das oberste Feld der Winterpause gesetzt. Darüber hinaus finden sich auf dem Ablaufplan die Spielpaarungen.

Die Karten

Die Karten sind das zentrale Spielelement von Teamchef. Sie befähigen den Manager dazu Spieler zu kaufen, das Team zu trainieren, mit Spielern in Verhandlung zu treten oder auch die eigenen Managementfähigkeiten zu verbessern. Es gibt drei verschiedene Kartentypen: **Starterkarten**, **Managementkarten** und **Trainingskarten**. Als **Starterkarten** werden die Karten bezeichnet, die ein Manager zu Beginn von Teamchef in seinem Kartenstapel hat. **Managementkarten** dienen hauptsächlich dazu die Managementfähigkeiten zu verbessern. **Trainingskarten** werden hauptsächlich dazu genutzt, um den Ausgang der Partien an den Spieltagen zu beeinflussen. Die Hintergrundfarbe der Karte bestimmt, ob es sich um eine Starter- bzw. Managementkarte (beide mit alltäglichem Grau unterlegt) oder um eine Trainingskarte (unterlegt mit einem Fussballplatzgrün) handelt.

Auf den Karten finden sich zwei Aktionsfelder, welche angeben, zu welcher Aktion die Karte befähigt. Ist die Überschrift grau unterlegt, handelt es um eine Managementaktion, die nur in der passenden Phase ausgeführt werden kann. Ist die Überschrift grün unterlegt, handelt es sich um eine Trainingsaktion, die nur am Spieltag Auswirkungen hat.



Am unteren Rand der Karten findet sich der Preis.

Beispiel: Die Starterkarte links in Abbildung 5 ermöglicht dem Manager in den Managementphasen den Kauf einer Trainingskarte (oberes Aktionsfeld) und erhöht am Spieltag die Offensivstärke um 1 Punkt (unteres Aktionsfeld). Die Managementkarte in der Mitte ermöglicht einem Manager in den Managementphasen das Abwerben eines Spielers von einem Mitmanager (oberes Aktionsfeld) und erhöht die Defensivstärke des Heimteams am Spieltag um 3 Punkte. Die Trainingskarte rechts erhöht am Spieltag die Offensivstärke des eigenen Teams um 2 Punkte für jeden Spieler mit der Spezialfähigkeit Technik (oberes Aktionsfeld) und ermöglicht in den Managementphasen den Kauf eines Spielers vom Transfermarkt.

Kartensymbolik

Symbol	Bedeutung	Symbol	Bedeutung	Symbol	Bedeutung
	Kaufaktion		Manndeckung		Heimteam
	Karte		Technik		Auswärtsteam
	Managementkarte		Kreativität		Unentschieden
	Trainingskarte		Pressing		Karte abgeben
	Spieler		Sprint		Spieler abgeben
	Offensivstärke		Erzielte Tore		Karte ziehen
	Defensivstärke		Verhinderte Tore		gegnerische/s

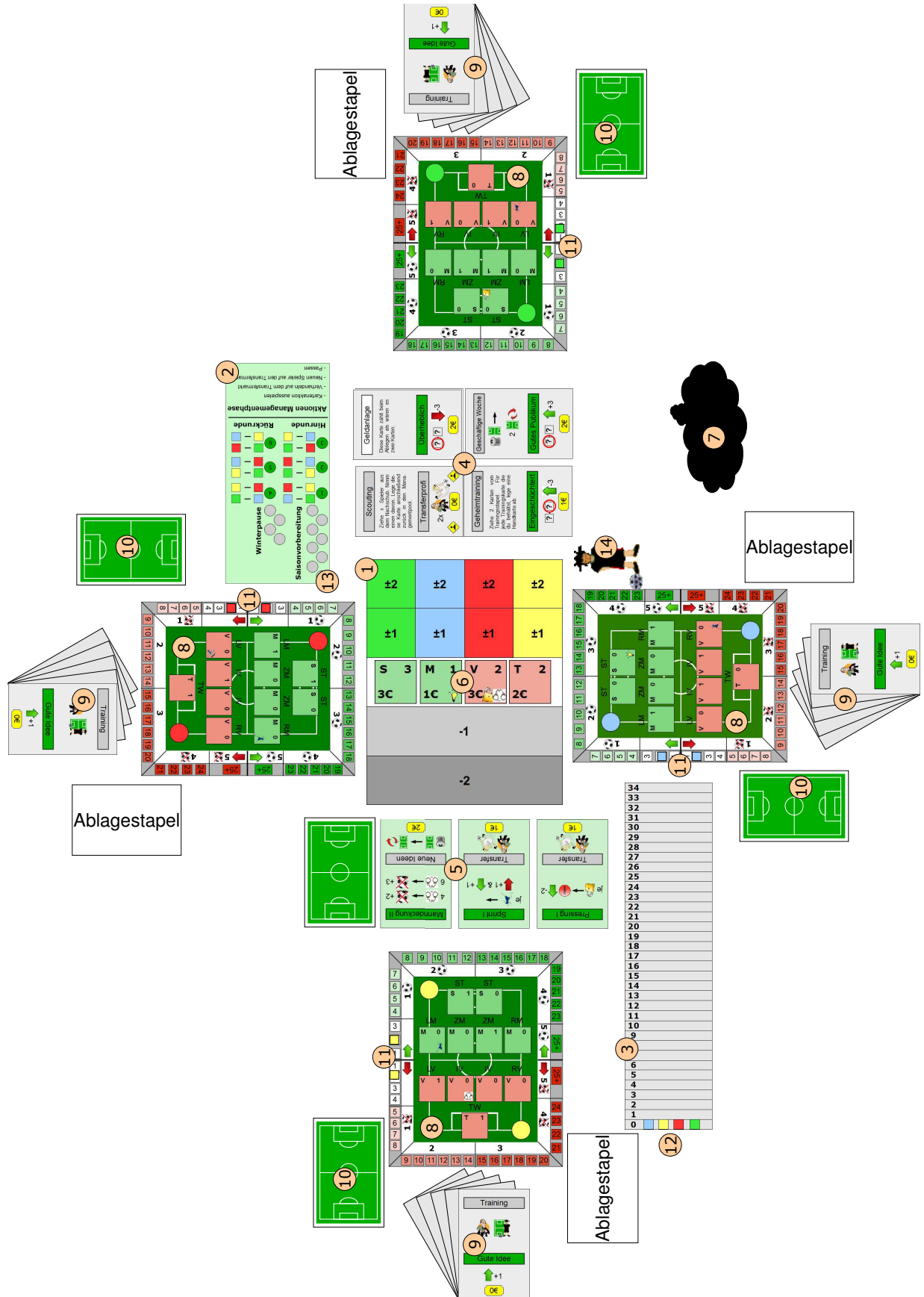
Spielvorbereitung

1. Das zur Manageranzahl passende Transfermarkttabelleau (1) wird in die Mitte des Spieltisches für alle Manager gut erreichbar platziert. Daneben werden ebenso der passende Ablaufplan (2) und die Tabelle (3) platziert.
2. Aus den Managementkarten werden 4 verschiedene Karten ausgewählt. Für die erste Partie Teamchef schlagen wir folgende Karten vor: Scouting, Geheimtraining, Geldanlage, Geschäftige Woche. Die jeweils identischen Karten werden in 4 Stapeln, mit jeweils identischen Karten, mit den Kartentexten nach oben auf einer Seite neben das Transfermarkttabelleau gelegt. Diese 4 Stapel bilden den Managementpool (4). (Es gibt im Spiel mehr als 4 Sorten Managementkarten, so dass in jeder Partie eine unterschiedliche Zusammenstellung an Managementkarten gewählt werden kann. Dabei sollte darauf geachtet werden, dass sich zumindest eine Karte mit dem Preis 0 unter den 4 Karten befindet.)
3. Die Trainingskarten werden gemischt und verdeckt neben das Transfermarkttabelleau gelegt. Es werden abhängig von der Mitmanagerzahl Karten aufgedeckt:
3/4 Manager: 3 Karten
5/6 Manager: 4 Karten
Diese Karten bilden den Trainingspool (5).
4. Die Spieler werden in den dafür vorgesehenen Beutel getan. Zu Spielbeginn werden ebenso viele Spieler auf die Stufe 0 des Transfermarkttableaus gelegt, wie Manager teilnehmen (6). Der Beutel mit den Spielern (Nachschub) wird griffbereit beiseite gelegt (7).
5. Jeder Manager erhält ein Teamtableau (8), 3 Teammarker und 8 Starterkarten (2x Kapital, 2x Management, 2x Training, 2x Transfer). Jeder Manager mischt seine Starterkarten und zieht davon fünf Karten. Diese sind seine Handkarten für die erste Spielrunde (9). Die Handkarten kann sich ein Manager jederzeit ansehen und sollte sie für die anderen Manager uneinsichtig halten. Die restlichen drei Karten legt er verdeckt als seinen Reservestapel (10) links neben sein Teamtableau.
6. 2 Teammarker werden so platziert, dass sie auf den Stärkeleisten für Offensiv- und Defensivstärke die momentane Stärke des eigenen Teams anzeigen (11). 1 Teammarker wird auf das Feld 0 der Tabelle gesetzt (12).

(Während des gesamten Verlaufs einer Partie „Teamchef“ muss diese Stärke immer aktualisiert werden, wenn ein neuer Spieler verpflichtet wird oder etwaige Karten Auswirkung auf die Stärke haben.)

7. Der Rundenmarker wird auf das Startfeld des Ablaufplans gesetzt (13). Der Startmanagerstein geht an den Manager, der als letztes ein Tor erzielt hat (14). Er ist der Startmanager und die Saison kann beginnen.

Teamchef - Ein Fußballmanager von Knut Krüger



Spielablauf

Das Leben eines Fußballmanagers unterteilt sich in **Managementphasen** (Saisonvorbereitung und Winterpause) und **Spieltage**.

Zwischen den Phasen mischt jeder Manager sein Kartendeck und legt es komplett als Reservestapel bereit.

Managementphasen

Die Saisonvorbereitung und die Winterpause sind das Tagesgeschäft eines jeden Teamchefs. Hier entscheidet sich, wer das bessere Händchen für Neuverpflichtungen hat und wer seine Fähigkeiten am effektivsten einsetzt. Eine normale Woche der Vorbereitung läuft folgendermaßen:

1. Vorbereitungsphase:

- Jeder Manager zieht fünf neue Karten von seinem Reservestapel. Sollten in seinem Reservestapel weniger als 5 Karten sein, so nimmt er zunächst die restlichen Karten, mischt dann seinen Ablagestapel und zieht vom neuen Reservestapel, bis er 5 Handkarten hat.
- Die ausliegenden Karten im Trainingspool werden zur Seite gelegt und es werden wieder neue Trainingskarten vom verdeckten Stapel gezogen und in den Trainingspool gelegt. Ist dieser Stapel leer, werden die beiseite gelegten Karten gemischt und als neuer verdeckter Stapel genutzt.
- Die Preise auf dem Transfermarkt verändern sich. Spieler auf den Stufen 0 und -1 rutschen eine Stufe nach unten auf die Stufe -1 bzw. -2. Die Spieler werden vom Transfermarkt genommen und wieder in den Nachschub geworfen, wenn sie bereits auf der Stufe -2 gelegen haben.
- Es werden neue Spieler auf den Transfermarkt (Stufe 0) gelegt. (3/4 Manager: 3 Spieler; 5/6 Manager: 5 Spieler)

2. Aktionsphase:

Beginnend mit dem Startmanager, werden dem Uhrzeigersinn folgend Aktionen ausgeführt. Ist ein Manager an der Reihe, bestehen fünf Möglichkeiten: Er kann eine **Aktion ausführen**, **Verhandeln**, einen **neuen Spieler auf den Transfermarkt** bringen, **passen** oder er wird in der Reihenfolge **übersprungen, wenn er keine Karten** mehr auf der Hand hat.

- a. Eine Karte in den **Aktionsbereich** legen und ihre Managementfunktion (grauer Hintergrund) **ausführen**.

Die drei Basisaktionen sind Management, Training und Transfer. Hierbei wird die Aktion dazu genutzt, in einem der Bereiche Managementpool, Trainingspool oder Transfermarkt mit einem Kauf tätig zu werden. Den

Preis zahlt man, in dem man Karten von der Hand auf den Ablagestapel legt, so dass die Anzahl der abgelegten Karten dem Preis, der zu bezahlen ist, entspricht. Gekaufte Karten werden ebenfalls auf den Ablagestapel gelegt, gekaufte Spieler werden passend auf dem Teamtableau abgelegt.

Bsp.: Paul spielt eine Karte und nutzt die Aktion „Management“. Er möchte die Karte mit der Hauptaktion „Geldanlage“ kaufen. Dazu muss er vier Karten auf seinen Ablagestapel legen. Hat er dies getan, legt er die gekaufte Karte auf seinen Ablagestapel.

Sollte der Fall eintreten, dass eine Karte oder ein Spieler gekauft wird, der einen Preis von 0 hat, muss der Manager keine Karte ablegen. Hat eine Karte oder ein Spieler sogar negative Kosten, darf der Manager entsprechend viele Karten von seinem Reservestapel ziehen.

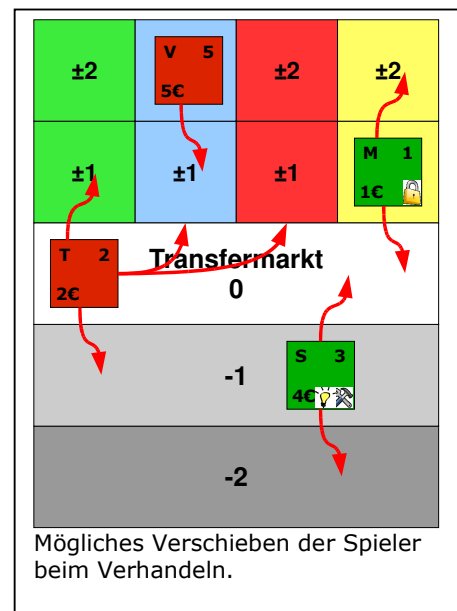
Bsp.: Managerin Klara möchte einen Spieler kaufen, der den Preis 1 hat und auf der Transfermarktstufe -2 liegt. Sie spielt die Kartenaktion: „Transfer“. Sie nimmt sich den Spieler und legt ihn auf ihr Teamtableau. Der Spieler hat den aktuellen Preis -1, dementsprechend zieht sie 1 Karte von ihrem Reservestapel.

Sollte ein Manager einen Spieler kaufen oder nehmen, der eine Position besetzt, die schon besetzt ist, so muss einer der bereits auf dem Teamtableau befindlichen Spieler weichen und wieder im Nachschubbeutel verschwinden.

b. Eine Handkarte ablegen und auf dem Transfermarkt **Verhandeln**.

Auf dem Transfermarkt zu verhandeln bedeutet, dass ein Manager einen Spieler, der sich auf dem Transfermarkt befindet um ein Feld verschieben darf. Dabei dürfen die \pm -Felder nur mit einem Spieler zur gleichen Zeit besetzt sein.

Bsp.: Peter (Team Gelb) hat eine Karte abgelegt, um auf dem Transfermarkt zu verhandeln. Er hat die rechts angezeigten Möglichkeiten. Da sein ± 1 -Feld schon besetzt ist, kann er den Torwart mit Spielstärke 2 nicht auf dieses Feld ziehen. Er entscheidet sich den Mittelfeldspieler von seinem ± 1 -Feld auf sein ± 2 -Feld zu ziehen, um in einer der nächsten Runden beim Kauf eine Karte ziehen zu dürfen. Der Mittelfeldspieler kostet dann für seine Mitmanager 3€.



c. Eine Handkarte ablegen und einen **neuen Spieler** aus dem Nachschub **auf** die Stufe 0 des **Transfermarkt** legen.

d. Ein Manager kann sich entscheiden zu **passen**. Dann legt er alle Handkarten verdeckt auf den Reservestapel.


3. Aufräumphase:


- Jeder Manager legt die Karten, die sich in seinem Aktionsfeld befinden offen auf den Ablagestapel.
- Der Rundenmarker wird ein Feld weiter gesetzt.
- Der Startmanagerstein geht im Uhrzeigersinn an den nächsten Manager. Dieser ist der neue Startmanager.

Spieltag

Am Spieltag zeigt sich, wie gut dein Team eingestellt und trainiert wurde. Hier werden die Punkte verteilt und es fällt die Entscheidung über die Meisterschaft. Ein Spieltag läuft dann folgendermaßen ab:

- a) Zu Beginn jedes Spieltags überprüft jeder Manager, ob die **Stärkeleistungen** seines Teams auf dem **aktuellen** Stand sind und der Spielstärke-summe der zugehörigen Spieler entsprechen.
- b) Jeder Manager zieht ebenso wie in den Managementphasen **5 Karten** von seinem Reservestapel. (Diesen Schritt führen auch die Manager durch, die spielfrei haben. Die gezogen Karten werden von ihnen dann ungenutzt abgelegt.)
- c) Jeder Manager, der an einer Partie teilnimmt, legt **2 Karten verdeckt** in sein Aktionsfeld, die das Ergebnis seines Teams an diesem Spieltag beeinflussen.
- d) Alle verdeckten Karten werden aufgedeckt.
- e) Es beginnt die Austragung der ersten Partie an diesem Spieltag. Die erste Partie ist die oberste auf der aktuellen Spieltagkarte. Es **beginnt der Heimmanager die Trainingseffekte** seiner verdeckten Karten auszuwerten. Danach wertet der Auswärtsmanager seine Effekte aus.

Bsp. 1: Manuelas Team hat eine Defensivstärke von 9 und in ihrem Team befinden sich 3 Spieler, die mit der Fähigkeit  ausgestattet sind. Sie hat die Karte Manndeckung I gespielt (siehe Trainingsaktionen). Dadurch erhöht sich ihre Defensivstärke in diesem Spiel um 6 Punkte. Somit hat sie nun eine Defensivstärke von 15.

Bsp. 2: Stefan hat in seinem Team vier Spieler mit der Fähigkeit . Er hat die Karte Technik II gespielt. (siehe Trainingsaktionen) Somit steigert sich die Zahl seiner erzielten Tore um 2, ohne dass sich seine Offensivstärke verändert.

- f) Sind alle Effekte ausgewertet, wird das Ergebnis bestimmt. Dazu werden die Bereiche verglichen, in denen sich die Offensivstärke und die Defensivstärke befinden. Es werden jeweils die erzielten Tore mit den verhinderten Toren des Gegners verglichen. Übersteigt die Zahl der erzielten Tore die der verhinderten, so entspricht die Anzahl der überzähligen Tore der Torausbeute des Teams. Übersteigen die verhinderten Tore die erzielten, so ist die Torausbeute gleich 0.

Bsp.: Die Partie zwischen dem Team von Paul und dem Team von Manuela wird ausgetragen. Pauls Offensivstärke beträgt 13, seine Defensivstärke 4. Manuelas Team hat eine Offensivstärke von 5 und eine Defensivstärke von 15. Paul erzielt 2 Tore, Manuela verhindert 3. Dies führt für Paul zu einer Torausbeute von 0 Tore. Manuela erzielt 1 Tor und Paul verhindert 0 Tore. Somit ist die Torausbeute von Manuela 1. Sie könnte ihren Tabellenstein in der Tabelle um 3 Felder vorsetzen.

- g) Hat ein Team in einer Partie eine höhere Torausbeute, so werden ihm 3 Punkte in der Tabelle gut geschrieben und der Manager setzt seinen Tabellenstein entsprechend vor. Das Team mit der geringeren Torausbeute erhält keine Punkte. Ist die Torausbeute der beiden Teams identisch, so erhalten beide Teams einen Punkt in der Tabelle und beide Manager setzen ihren Tabellenstein vor.
- h) Die nächste Partie des Spieltags wird wie unter Punkt e)-g) beschrieben ausgetragen.
- i) Sind alle Partien eines Spieltags ausgetragen, wird der Rundenmarker ein Feld weiter gesetzt. Alle Manager legen die Karten aus ihrem Aktionsfeld und von ihrer Hand auf den Ablagestapel.

Spielende

Das Spiel endet nach dem letzten Spieltag der Rückrunde. **Es gewinnt der Manager, dessen Team die meisten Punkte gesammelt hat.** Sollte der Fall eintreten, dass zwei Teams gleich viele Punkte haben, gewinnt das Team, deren Summe aus regulärer (ohne Trainingsaktionen) Offensiv- und Defensivstärke höher ist. Sollten die beiden Teams auch dort gleich sein, gewinnt das Team mit der höheren Offensivstärke. Wenn auch in diesem Fall Gleichstand herrscht, so spielen die beiden Manager eine Entscheidungspartie.

Die Kartenaktionen

Neben den Basisaktionen, die den Kauf von Karten und Spielern ermöglichen, gibt es weitere Aktionen auf den Managementkarten. Hier ist eine Auflistung aller Kartenaktionen

Managementaktionen:



Training: Kaufe eine Karte aus dem Trainingspool.



Management: Kaufe eine Karte aus dem Managementpool.



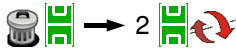
Transfer: Kaufe einen Spieler vom Transfermarkt.



Neue Mitarbeiter: Ziehe 2 Karten von deinem Reservestapel auf die Hand. Es gelten beim Ziehen die gleichen Regeln, wie beim Ziehen in der Vorbereitungsphase.



Neue Ideen: Gebe eine Karte von der Hand ab, dazu legst du die Karte zurück in die Spielschachtel. Ziehe dann 1 Karte vom Reservestapel. Die Karte darf nur gezogen werden, wenn eine Karte abgegeben wurde. Es gelten beim Ziehen die gleichen Regeln, wie beim Ziehen in der Vorbereitungsphase.



Geschäftige Woche: Gebe eine Karte von der Hand ab, dazu legst du die Karte zurück in die Spielschachtel. Ziehe dann 2 Karten vom Reservestapel. Die Karten dürfen nur gezogen werden, wenn eine Karte abgegeben wurde. Es gelten beim Ziehen die gleichen Regeln, wie beim Ziehen in der Vorbereitungsphase.

Scouting: Ziehe Spieler aus dem Nachschub und suche dir einen davon aus, den du in dein Team legst. Die Anzahl von Spielern, die du ziehen darfst, entspricht der Anzahl (x) von Karten, die du ablegst. Um die Wahl zwischen 2 Spielern zu haben, muss du nachdem du die Karte ausgespielt hast 2 Karten ablegen. Dann darfst du 2 Spieler aus dem Nachschub ziehen. **Wurde diese Aktion ausgeführt, wird die Karte zurück in den Managementpool gelegt.**

Krumme Geschäfte: Du **musst** 2 Karten von deiner Hand abgeben (in die Spielschachtel zurück legen), nur dann darfst du die Aktion Kauf durchführen. Der Kauf darf sowohl eine Karte aus dem Management- oder Trainingspool als Ziel haben als auch einen Spieler vom Transfermarkt. Sollte der Fall eintreten, dass ein Spieler oder eine Karte gekauft wird, deren Preis niedriger als die Preissumme der abgelegten Karten +1 € ist, so darfst du Karten entsprechend der Differenz von seinem Reservestapel nachziehen.


Geheimtraining: Du darfst dir die beiden gezogenen Karten in Ruhe ansehen. Möchtest du keine der beiden Karten behalten, lege beide Karten auf die beiseite gelegten Trainingskarten. Möchtest du eine Karte behalten, lege eine Handkarte ab und die Trainingskarte deiner Wahl auf deinen Ablagestapel. Die andere Karte kommt auf die beiseite gelegten Trainingskarten. Möchtest du beide Karten behalten, so musst du zwei Karten von deiner Hand ablegen und beide Karten auf deinen Ablagestapel legen.


Abwerben: Du darfst einen beliebigen Spieler eines Mitmanagers kaufen, wenn du ihn bezahlen kannst. Der betroffene Manager kann sich nicht gegen die Kaufaktion wehren, zieht aber 2 Karten von seinem Reservestapel. Diese Karte erzeugt einen sehr aggressiven Spielstil in den Managementphasen, da alle Manager die Spieler ihrer Mitmanager im Blick haben.

Spielertausch: Der Spielertausch ist nur möglich, wenn du einen Spieler besitzt, der 1€ weniger Wert ist, als der Spieler, den du von deinem Mitmanager nehmen möchtest. **Dein Mitmanager darf** auch einen Spieler nehmen, der noch weniger Wert ist. Allerdings ist es nicht möglich, einen gleichwertigen Spieler zu nehmen oder gar einen Spieler, der mehr Wert ist, als der Spieler, der von dir genommen wurde.


Geldanlage: Diese Karte kann nicht als Aktion gespielt werden. Allerdings zählt sie beim Ablegen, egal ob Bezahlen, Verhandeln, Neue Spieler auf den Transfermarkt bringen oder ähnliches, als würde man zwei Karten ablegen. Kauft eine Manager beispielsweise eine Geldanlage, so reicht es aus, eine Geldanlage abzulegen, um den Preis von 2€ zu bezahlen.


2x  Transferprofi: Kaufe zwei Spiele vom Transfermarkt. Danach wird die Karte wieder in den Managementpool gelegt.



+2  Neuer Markt: ENTWEDER es kommen zwei neue Spieler aus dem Nachschub auf die Stufe 0 des Transfermarkts ODER der Manager darf einen Spieler vom Transfermarkt kaufen.



 : Dieses Symbol markiert eine Karte, die nach ausführen ihrer Funktion wieder zurück auf den entsprechenden Pool gelegt wird. Wird eine Managementkarte zurück gelegt, kommt sie auf den passenden Stapel im Managementpool. Wird eine Trainingskarte zurück gelegt, kommt sie auf den Stapel beiseite gelegter Trainingskarten.




Trainingsaktionen:




 +1 Gute Idee: Die Offensivstärke des Teams des ausspielenden Managers steigt um 1 Punkt.




 +1 Engagement: Die Defensivstärke des Teams des ausspielenden Managers steigt um 1 Punkt.





je  →  +2 Manndeckung I: Für jeden Spieler im Team des ausspielenden Managers mit der Spezialfähigkeit Manndeckung, steigt die Defensivstärke um 2 Punkte.





je  →  +2 Technik I: Für jeden Spieler im Team des ausspielenden Managers mit der Spezialfähigkeit Technik, steigt die Offensivstärke um 2 Punkte.





je  →   -2 Pressing I: Für jeden Spieler im Team des ausspielenden Managers mit der Spezialfähigkeit Pressing, sinkt die Offensivstärke des gegnerischen Teams um 2 Punkte.

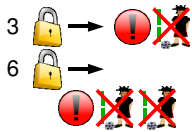
je  →   -2 Kreativität I: Für jeden Spieler im Team des ausspielenden Managers mit der Spezialfähigkeit Kreativität, sinkt die Defensivstärke des gegnerischen Teams um 2 Punkte.

je  →  +1 &  +1 Sprint I: Für jeden Spieler im Team des ausspielenden Managers mit der Spezialfähigkeit Sprint, steigen Defensiv- und Offensivstärke um je 1 Punkt.

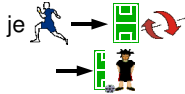
4  →  +2
6  →  +3 Manndeckung II: Befinden sich im Team des ausspielenden Managers 4 Spieler mit der Spezialfähigkeit Manndeckung, so verhindert das Team 2 Tore zusätzlich. Sind es sogar 6 Spieler mit der Fähigkeit, werden 3 Tore zusätzlich verhindert.

4  →  +2
6  →  +3 Technik II: Befinden sich im Team des ausspielenden Managers 4 Spieler mit der Spezialfähigkeit Technik, so erzielt das Team 2 Tore zusätzlich. Sind es sogar 6 Spieler mit der Fähigkeit, werden 3 Tore zusätzlich erzielt.

3  → 2.  x2
6  → 2.  x3 Kreativität II: Befinden sich im Team des ausspielenden Managers 3 Spieler mit der Spezialfähigkeit Kreativität, so wird die zweite ausgespielte Trainingsaktion doppelt gewertet. Sind es sogar 6 Spieler mit der Fähigkeit, wird die zweite Aktion dreifach gewertet.



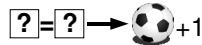
Pressing II: Befinden sich im Team des ausspielenden Managers 3 Spieler mit der Spezialfähigkeit Pressing, so darf der Manager eine ausgespielte Trainingsaktion des gegnerischen Managers als ungültig erklären. Der ausspielende Manager entscheidet, welche Trainingsaktion ungültig wird. Sind es sogar 6 Spieler mit der Fähigkeit, werden beide gespielten Trainingsaktionen ungültig.



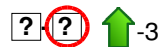
Sprint II: Für jeden Spieler mit der Spezialfähigkeit Sprint im Team des ausspielenden Managers, darf dieser eine Karte von seinem Reservestapel ziehen. Jede Trainingsaktion, die sich auf den gezogenen Karten befindet, wird gewertet. BEACHTET: Auch Trainingsaktionen, die sich nachteilig für den ausspielenden Manager auswirken, werden gewertet.



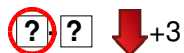
Eiserner Wille: Das Team des ausspielenden Managers erzielt 1 Tor zusätzlich. Anschließend wird die Karte auf den Reservestapel des gegnerischen Managers gelegt.



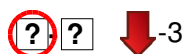
Hoher Einsatz: Endet die Partie regulär unentschieden, erzielt das Team des ausspielenden Managers 1 Tor zusätzlich und gewinnt somit. Anschließend gibt der ausspielende Manager einen Spieler aus seinem Team, der mehr als 2€ Wert ist, ab. Dieser kommt wieder in den Nachschubbeutel.



Eingeschüchtert: Die Offensivstärke des Auswärtsteams sinkt um 3 Punkte.



Gute Einstellung: Die Defensivstärke des Heimteams steigt um 3 Punkte.



Überheblich: Die Defensivstärke des Heimteams sinkt um 3 Punkte.



Mauern: Die Defensivstärke des Auswärtsteams steigt um 3 Punkte.



Topmotiviert: Die Offensivstärke des Auswärtsteams steigt um 3 Punkte.



Übermotiviert: Die Offensivstärke des Heimteams sinkt um 3 Punkte.



Gutes Publikum: Die Offensivstärke des Heimteams steigt um 3 Punkte.