

HANDBALL

Trading Card Game 2020/21

Beim Handball-Trading-Card-Game geht es, genau wie auf dem echten Spielfeld, um Tore. Zwei Spieler legen je sieben ihrer Handballer-Sammelkarten positionsgenau aus und versuchen dann, mit ihren Angreifern die gegnerische Abwehr zu überwinden und ein Tor zu werfen. Mit weiteren Karten greifen sie ins Spielgeschehen ein.

Spielregeln

DIE SAMMELKARTEN

DAS STEHT ALLES DRAUF ...

NAME

NATIONALITÄT

POSITION

KARTENNUMMER

TEAM

ANGRIFFS- UND
ABWEHRWERT



BONUS 1 (Angriff)

Verbessern den
Angriffs- oder
Abwehrwert einer
anderen Karte

BONUS 2 (Abwehr)

AKTION 1

Verändern das
Spielgeschehen

AKTION 2

ERFAHRUNG

Damit wird die
Gesamtstärke deines
Teams ermittelt
(siehe Profi-Spiel)

VORBEREITUNG

Zu Beginn bauen sich dein Gegner und du aus euren eigenen Karten jeder einen Spielstapel von mindestens 25 Handballer-Karten (keine Doppelten im Stapel). Dann wählt jeder Spieler sieben Handballer (ein Torhüter, sechs Feldspieler) aus seinen Karten aus und legt diese verdeckt auf das **Spielfeld**. Die Handballer müssen entsprechend ihrer Position (1 x Torhüter, 3 x Rückraum, 2 x Außen, 1 x Kreis) platziert werden. Die drei Rückraumspieler liegen dabei immer gegenüber den gegnerischen Außen-Spielern und dem Kreisspieler (siehe „Spielfeld“), also Kopf an Kopf.

Die verbliebenen Karten werden gemischt und bilden verdeckt den jeweiligen Nachziehstapel, **Deck** genannt. Jetzt werden alle Karten auf dem Spielfeld aufgedeckt, und beide Spieler ziehen jeweils die obersten drei Karten von ihrem Deck auf die Hand – die **Handkarten** (siehe „Handkarten“).

Als **Ball** nimmt ihr eine Münze. Mit ihr wird auch der **Startspieler** ermittelt (durch „Kopf oder Zahl“). Er ist als **angreifender Spieler** am Zug und legt den Ball auf seinen Torhüter. Der Gegner ist der **verteidigende Spieler**. Getauscht wird erst nach einem **Ball-besitzwechsel** (siehe „Das Spiel“).

SPIELER 1

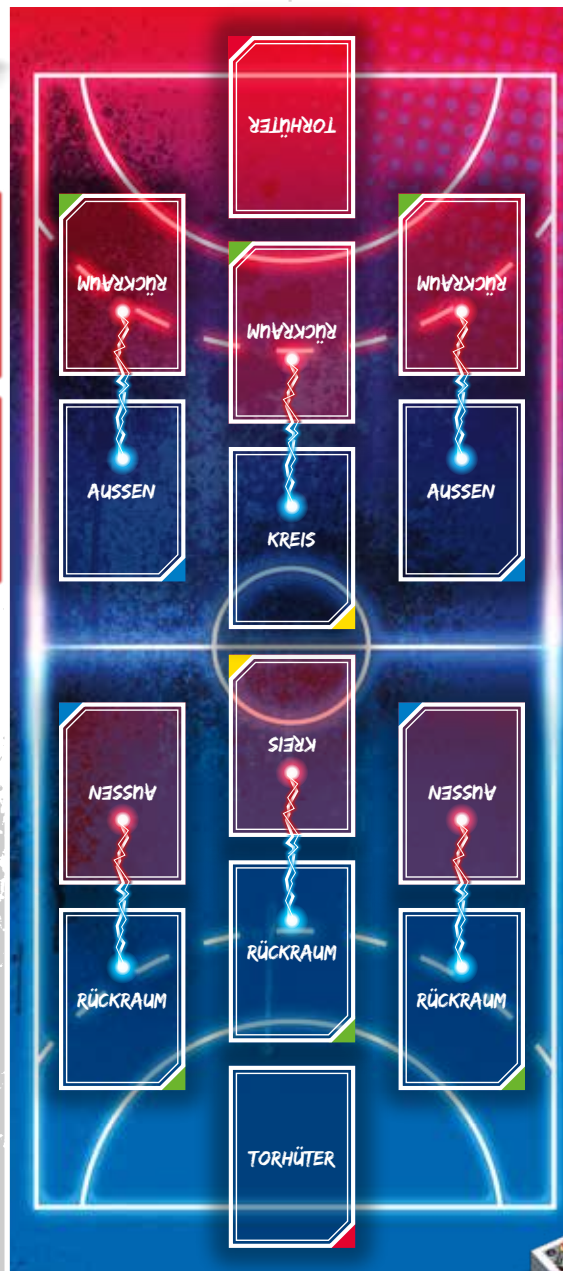
ABLAGE

Ausgespielte Karten werden hier offen abgelegt

DECK

Hier platzierst du verdeckt deinen Nachziehstapel

SPIELFELD



SPIELER 2

DECK

Hier platzierst du verdeckt deinen Nachziehstapel

ABLAGE

Ausgespielte Karten werden hier offen abgelegt



DAS SPIEL

- ▶ Ein **Zug** dauert immer bis zum nächsten **Ballbesitzwechsel**, dann ist der andere Spieler am Zug.
- ▶ Duelle finden immer „Kopf an Kopf“ statt (Ausnahme: Torwurf).
- ▶ Torwürfe können nur aus der vorderen Reihe (Außen und Kreis) getätigt werden.

Ziel ist es, den Ball (die Münze) durch Passspiel und einen erfolgreichen Torwurf ins gegnerische Tor zu bringen. **Wer zuerst drei Tore erzielt, gewinnt das Spiel!**

Ein Torhüter darf **nur zu einem seiner Rückraumspieler passen**, sonst gibt es keine Einschränkungen beim Passspiel. Nach jedem Pass oder Torwurf findet ein **Duell** statt (Ausnahme: Rückpass zum Torhüter).

PASS-DUELL:

Ein Pass kommt an, wenn der **Angriffswert** des **angespielten Handballers** höher ist als der **Abwehrwert** des **ihm gegenüberstehenden Handballers** des Gegners. Gewinnt der angespielte Handballer sein Duell, kann er entweder weiter passen oder (aus der vorderen Reihe) einen Torwurf ausführen. Gewinnt der Verteidiger das Duell, erobert der verteidigende Feldspieler den Ball (= **Ballbesitzwechsel**) und kann nun selbst einen Pass oder Torwurf ausführen.

TOR-DUELL:

Ein Tor wird erzielt, wenn der **Angriffswert** des **Werfers** höher ist als der **Abwehrwert** des **gegnerischen Torhüters**. Gewinnt dagegen der gegnerische Torhüter das Duell, erobert er den Ball. Nach einem Torwurf kommt es also immer zum **Ballbesitzwechsel**, und der Gegner ist am Zug. Er startet sein Angriffsspiel von seinem Torhüter aus.



BEISPIEL

Der **Torhüter (1)** passt den Ball zu seinem **Rückraumspieler (2)**. Dabei versucht der direkte **gegnerische Verteidiger (3)** zu stören, es kommt zum Duell zwischen (2) und (3). Da der **Angriffswert** von (2) mit **72** höher ist als der **Abwehrwert 69** von (3), kommt der Pass an. (2) hat den Ball. Nun passt der **Rückraumspieler (2)** zu seinem **Mitspieler in der vorderen Reihe (4)**.

Wieder versucht der Kopf-an-Kopf liegende **Verteidiger (5)**, den Pass zu stören, es kommt erneut zum Duell. Mit **79 Angriff** hat (4) einen höheren Wert als (5) mit **76 Abwehr** – auch dieser Pass kommt an, (4) hat den Ball. Der **Kreis-Spieler (4)** wirft nun aufs Tor, der **gegnerische Torhüter (6)** versucht zu parieren. Es kommt zum Duell. Der Torhüter (6) hat mit **94** einen höheren **Abwehrwert** als der **Angriffswert 79** von (4), der Torwurf ist nicht erfolgreich und der Torhüter (6) bekommt den Ball. Jetzt ist der **Gegner** am Zug und **startet seinen Angriff vom Torhüter (6) aus**.

HANDKARTEN

- ▶ Mit den Handkarten können die Spieler Angriffs- oder Abwehrwerte ihrer Handballer erhöhen oder bestimmte Aktionen ausführen.
- ▶ Handkarten können jederzeit ausgespielt werden – es sei denn, eine Aktion verhindert das (siehe „Aktionen“).
- ▶ Ausgespielte Handkarten wandern offen auf den Ablagestapel des jeweiligen Spielers.

Jede Karte hat vier **Effekte**, die im Spielverlauf eingesetzt werden können: einen **Bonus** für **Angriff**, einen **Bonus** für **Abwehr** und zwei **Aktionen** (der Wert bei **Erfahrung** betrifft nur das Profi-Spiel). Um damit das Spielgeschehen zu verändern, muss die Karte als Handkarte ausgespielt werden. Die Handballer, die auf dem Spielfeld liegen, können keine Effekte auslösen. Der Spieler muss beim Ausspielen der Karte seinem Gegner sagen, welchen der vier Effekte er benutzen will. Er kann nur einen pro Karte wählen! Der **Bonus** einer ausgespielten Handkarte erhöht bei einem Handballer auf dem Spielfeld den **Angriffs-** oder **Abwehrwert** im Duell.



BEISPIEL



Wie im Spielzug eben wirft der **Kreis-Spieler (4)** aufs Tor, der gegnerische **Torhüter (6)** versucht zu parieren. Es kommt zum Duell. Der **Angriffswert** von (4) ist mit **79** niedriger als der **Abwehrwert** **94** des Torhüters (6). Deshalb spielt der angreifende Spieler eine **Handkarte** mit einem **Bonus** von **+40 Angriff** aus. Er hat jetzt einen **Angriffswert** von **119** und übertrifft damit den **Abwehrwert** **94** des Torhüters (6). **Der Ball geht ins Tor!** Außer ...

... der **Kreis-Spieler (4)** wirft mit **Angriffswert $79 + 40 = 119$** aufs Tor, der **gegnerische Torhüter (6)** würde mit seinem **Abwehrwert 94** unterliegen. Daher spielt der Gegner eine **Handkarte** mit der **Aktion „Parade“** aus. Damit wehrt der **Torhüter (6)** den Torwurf ab, auch wenn sein Abwehrwert zu niedrig ist. **Es gibt kein Tor, der Torhüter erhält den Ball.**

TIPP

Ein Handballer mit einem schwachen Wert bei Angriff hat immer einen starken Angriffs-Bonus. Genauso ist es bei Abwehr. Damit sind alle Karten wertvoll. Karten mit einem starken Bonus empfehlen sich eher als Handkarten.



WICHTIGE REGELN FÜR DIE HANDKARTEN

- ▶ Boni und Aktionen können mehrfach miteinander kombiniert und addiert werden!
- ▶ Aber: die gleichen Aktionen dürfen nicht addiert werden!

Bei einem Angriff/Duell kann der Spieler verschiedene Handkarten auslegen, um den Angriffs- oder Abwehrwert mit Boni und Aktionen zu steigern.

BEISPIEL

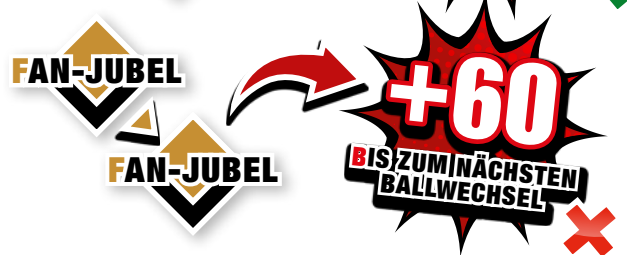
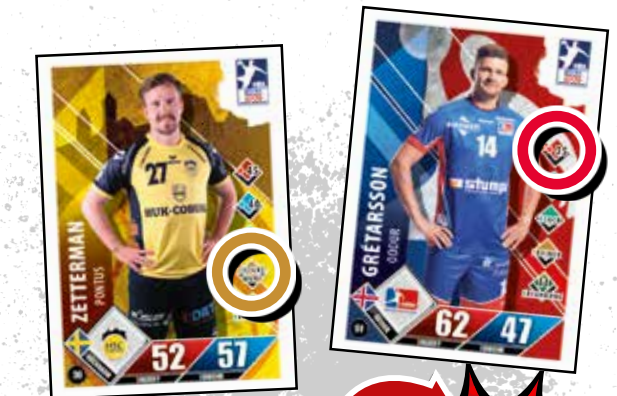
Bei der Aktion „Distanzwurf“ erhält der Werfer **+30 Angriff**. Sollte der Angriffswert immer noch nicht ausreichen, um den Torhüter zu überwinden, wird noch ein zusätzlicher **Bonus** mit **+35 Angriff** von einer weiteren **Handkarte** ausgespielt.

Dies ist möglich, solange der Spieler noch Karten auf der Hand hat. Es ist allerdings nicht möglich, die **gleiche Aktion** noch einmal zu spielen, um den Effekt zu verdoppeln.

BEISPIEL

Das Ausspielen von „Fan-Jubel“ bringt **+30 Angriff** bis zum nächsten Ballwechsel. Ein zweites Mal „Fan-Jubel“ zu spielen für +60 Angriff ist nicht erlaubt.

- ▶ Nach jeder gespielten Handkarte wird gefragt, ob der Gegner auch eine Handkarte spielen möchte. Falls nicht, kann eine weitere Handkarte gespielt werden und der Gegner wird wieder gefragt. Das geht solange, bis kein Spieler eine weitere Handkarte ausspielen möchte.
- ▶ Nach jedem Duell (nicht Torwurf) dürfen beide Spieler **eine Karte** von ihrem Deck ziehen.
- ▶ Nach jedem Ballbesitzwechsel darf der Spieler, der den Ball nun kontrolliert, auf **3 Handkarten nachziehen**.
- ▶ Sobald das Deck aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und zum neuen Deck ausgelegt.



ABLAGE



DECK

- ▶ **Aktionen** haben immer Vorrang gegenüber den allgemeinen **Spielregeln**.
- ▶ Manche Aktionen können bei eigenem Ballbesitz ausgespielt werden, andere sind nur bei gegnerischem Ballbesitz gestattet.

AKTIONEN

NUR BEI EIGENEM BALLBESITZ SPIELBAR

7-METER

Du wirfst garantiert ein Tor – außer dein Gegner hat „Super-Reflex“.

AUFHOLJAGD

Du erzielst ein weiteres Tor. Nur ausspielbar, wenn du gerade ein Tor geworfen hast und trotzdem zurückliegst.

DISTANZWURF

Du kannst mit einem Rückraumspieler einen Torwurf tätigen. Der Werfer erhält +30 Angriff. Der Rückraumspieler muss vor dem „Distanzwurf“ sein Duell gewonnen haben (oder eine „Balleroberung“ gespielt haben).

FAN-JUBEL

Die Fans pushen dich mit ihren Jubelgesängen: Alle deine Handballer erhalten +30 Angriff bis zum nächsten Ballwechsel.

KONTER (Tempogegenstoß)

Dein Rückraumspieler spielt den Ball zu einem deiner Außen- oder Kreisspieler. Es findet kein Duell statt. Der Angespielte wirft direkt aufs Tor und erhält +30 Angriff. Nur direkt nach einer Balleroberung durch einen deiner Rückraumspieler spielbar.

POSITIONSWECHSEL

Tausche die Position zwei deiner eigenen Handballer auf dem Feld oder die Position zweier Feldspieler deines Gegners.

SCHNELLE MITTE

Dein Torhüter spielt den Ball direkt zu einem deiner Außen- oder Kreisspieler. Es findet kein Duell statt. Der Angespielte wirft direkt aufs Tor und erhält +15 Angriff. Nur bei Ballbesitz deines Torhüters spielbar.

SICHERER PASS

Der nächste Pass kann vom Gegner nicht abgewehrt werden. Der Feldspieler, der den nächsten Pass erhält, muss kein Duell ausführen. Eine „Balleroberung“ ist nicht möglich. Ein „Foul“ hingegen schon.

SPIELERWECHSEL

Tausche diese Handkarte mit einem deiner Handballer auf dem Feld. Lege den ausgetauschten Handballer auf deinen Ablagestapel.

TAKTIK

Suche aus deinem Deck eine Karte deiner Wahl und nimm sie auf deine Hand. Mische danach dein Deck.

TEAMARZT

Nimm eine Karte aus deinem Ablagestapel und tausche sie gegen einen deiner Handballer auf dem Feld.

TRAINER

Nimm eine Karte aus deinem Ablagestapel auf deine Hand.

NUR BEI GEGNERISCHEM BALLBESITZ

2-MINUTEN-STRAFE

Dein Gegner darf in diesem Zug keine weiteren Aktionen spielen. Dies verhindert nicht den Effekt bereits zuvor gespielter Aktionen.

AUSZEIT

Beide Spieler legen alle ihre Handkarten ab und ziehen drei neue Karten. Es darf keine Handkarte gespielt werden, bevor die Handkarten abgelegt werden.

BALLEROBERUNG

Du erobert den Ball im Rückraum, auch wenn der Angreifer das Duell gewinnt. Nur nach einem verlorenen Duell eines Rückraumspielers spielbar.

BLOCK

Verhindere den Effekt (Boni/Aktion) einer gerade gespielten gegnerischen Handkarte.

FOUL

Dein Gegner muss seinen Angriff wieder bei seinem Torhüter starten. Nach einem verlorenen Duell eines Feldspielers spielbar.

PARADE

Dein Torhüter pariert den Torwurf. Die Parade gilt nicht bei „7-Meter“. Den Ball erhält dein Torhüter.

ROTE KARTE

Du entscheidest, welcher Handballer deines Gegners den Platz verlassen muss. Der Gegner muss an der gleichen Stelle einen neuen Handballer aus seiner Hand platzieren. Falls er das nicht kann oder möchte, kann er die oberste Karte von seinem Deck nehmen. Der Gegner darf erst nach Ausführung der Roten Karte eine Handkarte ausspielen. Der Handballer, der eine Rote Karte erhält, wird ganz aus dem Spiel genommen.

SUPER-REFLEX

Dein Torhüter pariert den 7-Meter. Den Ball erhält dein Torhüter.

ACHTUNG

Aktionen, die sich auf die ausgelegten Handballer **auf dem Spielfeld** auswirken (Positionswechsel, Rote Karte, Spielwechsel, Teamarzt) dürfen nicht **während eines Duells** und auch nicht auf den gerade **ballführenden Handballer** gespielt werden. Die Handballer müssen dann **nicht** ihrer Position entsprechend auf das Spielfeld gelegt werden.

PROFI-SPIEL

TORE



- ▶ Im Profi-Spiel brauchst du **fünf Tore zum Gewinnen statt drei.**
- ▶ Die zusammen addierten **Erfahrungswerte** der sieben Handballer auf dem Spielfeld pro Team dürfen **zu Beginn des Spiels** einen Wert von 120 nicht übersteigen.

So wird verhindert, dass nur Spieler mit Top-Werten ausgelegt werden. Selbstverständlich können sich die Spieler vor Beginn auch auf einen anderen Wert festlegen. Werden später Handball-Karten auf dem Spielfeld getauscht, gilt die Obergrenze nicht mehr.



110 ✓
ERFAHRUNG

121 ✗
ERFAHRUNG

VIEL SPASS BEIM SPIEL!



DHB
Deutscher Handballbund



Blue Ocean
Sports

Entwickelt, gestaltet und herausgegeben von:
Blue Ocean Entertainment AG
Seidenstraße 19
D-70174 Stuttgart
www.blue-ocean.de/handball

In Kooperation mit:
Victus GmbH
Immendorfer Str. 2
D-50321 Brühl
www.handballmeister.de

VICTUS