

Nachdem ich in den letzten Tagen **Fußball Taktik 2006** mehrmals spielen konnte, möchte ich hier meinen Ersteindruck darstellen:

Das Paket der Firma Stein-Thompson erwartete mich mit eher ungewöhnlichen Maßen (~53cm x 28cm x 5cm, ähnlich wie z.B. Tatort Nachtexpress) was dem Spiel schon einen auffälligen Ersteindruck bescherte. Das Spiel hat eine schöne Graphik, wobei jedoch zu erwähnen ist, dass sich diese definitiv an Fußballfans und/oder jüngeres Publikum richtet. Bei diesem scheint es jedoch (nach Erfahrungen aus dem Freundeskreis) ein echter Hingucker zu sein.

Das Spielmaterial

Mit dem Spiel bekommt man zwei komplette Teams bestehend aus jeweils einem Torwart sowie 10 Feldspielern (Verteidiger und Mittelfeldspieler/Stürmer), einige schön dicke gelbe und rote Karten aus Karton, zwei Standardwürfel, einen "Ball", ein Spielbrett sowie die Regeln (überarbeitet Mai 2006). Die Spielfiguren wie auch der Ball sind aus Holz und haben eine gute Qualität - der Ball besteht, nebenbei erwähnt, aus einer ca. 4mm dicken Holzscheibe mit beidseitig aufgedrucktem Ballsymbol. Das Spielfeld ist annähernd quadratisch und hat eine Seitenlänge von ca. 50cm - passt also gut auf die meisten Spieltische. In der Mitte des Spielbrettes befindet sich das eigentliche Spielfeld aus 16x8 rechteckigen Feldern, in denen gerannt und gekickt wird. Außerhalb dieses Spielfeldes ist Platz für eine Ablagefläche für die Karten sowie jeweils einen Torzähler. Um loslegen zu können, muss man diese Torzähler noch fix zusammenbauen und auch noch einen Drehkreis in der Mitte des Spielfeldes montieren - der Drehkreis muss leider jedes Mal erneut (de-)montiert werden. Als letztes wichtiges Zubehör ist noch der Timer zu erwähnen. Dieser lässt sich sehr leicht bedienen und wird auch komplett mit Batterie geliefert.

So, nachdem nun alles bereitstehen sollte, kann's ja losgehen 😊

Man sollte sich nichts vormachen: der Hauptmechanismus von **Fußball Taktik** besteht aus dem Werfen von Würfeln. Dennoch steht das „Taktik“ mit Recht im Titel, denn jeder Spieler kann, mehr oder weniger erfolgreich, versuchen seine Chancen zu maximieren bzw. dem Gegenspieler das Leben schwer zu machen...

Die Regeln

Die neuen Regeln (liegen mir in ungebundener Form vor, deshalb kann ich nicht 100% sagen wie sie in der finalen Version aussehen) bestehen aus 13 farbigen Seiten - diese sind einfach und verständlich geschrieben und mit vielen bebilderten Beispielen unterlegt. Es sollte gut möglich sein, die Regeln innerhalb von 10-15 Minuten zu lesen und einigermaßen verstehen zu können. Eine Besonderheit des Spiels ist es, die Regeln auch noch super während eines Probespiels lernen zu können, was einem vor allem beim Erklären ungemein hilft. Nachdem ich das Spiel nun schon einigermaßen oft erklärt habe, muss ich sagen, dass hier eine der großen Stärken liegt: Man kann das Spiel in 5-10 Minuten komplett erklären und es ist so neuen Spielern möglich, einen schnellen Einstieg zu finden. Hinzufügen sollte man auch noch, dass die Regeln alle sehr intuitiv sind und nahezu alle Standardaktionen des "richtigen" Fußballs abgedeckt sind. Regelfragen blieben selten - und wenn, konnten diese schnell in einem Time-Out geklärt werden.

Spielverlauf

Ein Zug in **Fußball Taktik** besteht gewöhnlich aus einer Aktion des angreifenden Spielers und danach einer Aktion des verteidigenden Spielers. Das Team, das im Ballbesitz ist, wird immer als das angreifende Team bezeichnet.

Eine Aktion unterteilt sich wiederum in 2 Phasen: erstens wird gewürfelt und eine der Spielfiguren entsprechend der vollen (!) Augenzahl horizontal, vertikal oder diagonal mit nur maximal einem Richtungswechsel gezogen. Danach folgt die zweite Phase, in der der angreifende Spieler versucht, den Ball geschickt zu passen bzw. in eine aussichtsreiche Position zu bringen. Hierbei gibt es mehrere Möglichkeiten. Z.B. kann der Angreifer den Ball auf ein freies Feld spielen, einen direkten Pass spielen, einen gedeckten Spieler anspielen oder aber auch dribbeln.

Nachdem der angreifende Spieler seine Aktion beendet hat, versucht der Verteidiger ihm den Ball abzuluchsen. Dies erfolgt auch über einen Würfelwurf und eine der Augenzahl entsprechende Bewegung. Erreicht der Verteidiger den Ball auf einem freien Feld, wechselt der Ballbesitz sofort und der Verteidiger wird zum angreifenden Spieler. Erreicht der Verteidiger eine gegnerische Spielfigur, die in Ballbesitz ist, kommt es zu einem Zweikampf. Dieser wird über einen Würfelwurf (modifiziert

durch die Art der beteiligten Spielfiguren) gelöst, wobei der Spieler mit dem höheren Wurf in Ballbesitz kommt bzw. bleibt.

Ziel ist es aber natürlich, das Runde in das Eckige zu bringen! Dies geschieht über Torschüsse, die wiederum aus verschiedenen Positionen zustande kommen können. Die verbreitetste Form ist es, einen direkten Pass auf eine ungedeckte Spielfigur im Strafraum oder auf einem der zwei Distanzschussfelder zu erhalten. Eine andere, noch nervenaufreibendere Möglichkeit besteht darin, einen Zweikampf im gegnerischen Strafraum zu gewinnen. Egal wie es zu einem Torschuss kam, der Ablauf bleibt danach gleich: Der Schütze dreht (je nach Distanz und Schusskraft 😊) an dem Drehkreisel und hofft auf ein gutes Ergebnis. Möglich sind ein Eckball (25%), ein Abstoß (25%) sowie ein erfolgreiches Tor (50%).

Wer jetzt den Eindruck bekommen hat, dass dieses Spiel ein Kinderspiel sei, dem sei gesagt, dass es zwar super spielbar mit Kindern (empfohlen für 9+) ist, jedoch aber auch definitiv Raum für taktische Überlegungen und Vorgehensweisen bietet.

Taktiken

Fühlte ich mich in der ersten Partie noch recht abhängig vom Würfelglück, so boten sich mit jeder Partie mehr und mehr Möglichkeiten, Einfluss zu nehmen. Das Hauptaugenmerk eines Spielzuges liegt meistens darin, die eigenen Spielfiguren in günstige Positionen zu bringen. Aufgrund der Bewegungs- und Passregel sind manche Felder nur mit bestimmten Augenzahlen zu erreichen und so versucht man immer, möglichst viele Augenzahlen "abzudecken". Konkret gesagt bedeutet dies, dass man z.B. eine Spielfigur in eine Position stellt, die mit einer 2 oder 3 erreicht werden kann und eine andere in einer Entfernung von 5 oder 6 stehen hat: Damit hat man seine Chance auf einen erfolgreichen Pass schon auf 66% (Erfolg bei 2,3,5 oder 6) erhöht.

Natürlich versucht der Gegenspieler genau dasselbe und ist immer daran interessiert, wichtige Figuren zu decken bzw. gerade die oftmals entscheidenden Distanzschussfelder zu sichern. Nachdem man ein bisschen den Dreh für das Spiel rausbekommen hat, wird man sich an etwas fortgeschrittene Taktiken wagen wollen. Bei uns machten vor allem zwei viel Freude und führten oft auch zum Erfolg.

Die erste ist die super umgesetzte Abseitsfalle (mit passivem Abseits). Der Verteidiger kann, anstatt dem Ball hinterher zu rennen, auch versuchen, eine gute Verteidigung aufzubauen, wobei gerade die Abseitsfalle schon einmal zuschnappen kann (und wenn diese vom Angreifer übersehen wird, natürlich auch zu einem Freistoß mit Kontermöglichkeit führt!).

Die zweite noch subtilere Taktik ist das Engmachen bestimmter Reihen: Die Regeln besagen, dass ein Spieler nur maximal 3 bzw. 4 Spielfiguren in einer Längs- bzw. Querreihe haben darf. Macht man sich diese Regel zunutze, so kann man teilweise die Bewegungsfreiheit des Gegenspielers stark eingrenzen bzw. ihn oft auch in ein Foulspiel locken.

Bis man jedoch hinter diese Fußballgeheimnisse kommt, werden sicher mindestens ein oder zwei schnelle Lernpartien nötig sein. Super ist aber, dass ein erfahrener Spieler immer noch den einen oder anderen Kniff in der Hinterhand hat, um durch sein Können das Glück etwas zu beeinflussen.

Zusammenfassung

Fußball Taktik 2006 ist auf jeden Fall ein Würfelspiel aber gleichzeitig auch ein (leichtes) Taktikspiel. Es zeigt gekonnt, wie man Taktiker, Glückspieler, Kinder und Erwachsene gleichermaßen an einen Tisch bringen kann. Das Spiel besticht durch seinen schnellen Verlauf (lediglich das Felderzählen braucht etwas Eingewöhnung) und seine intuitiven Regeln. Schon alleine das Zugucken macht Spaß und dabei lassen sich auch leicht die Regeln aufschnappen.

Negativ ist mir aufgefallen:

- zu viel Glück für Hardcoretaktiker
- der Drehkreisel muss immer wieder neu montiert werden
- die Figuren müssen teilweise beiseite gestellt werden, um den Drehkreisel zu benutzen
- die Graphik ist vielleicht etwas zu reißerisch und zu fokussiert auf Fußball (aber hey, was erwartet man bei so einem Titel 😊)

Positiv war:

- die freie, variable Spielzeit
- dass man Raum hat, um mit Taktik den Einfluss des Glücks zu minimieren

- leicht zu verstehen und leicht zu erklären
- in allen Altersstufen spielbar
- gutes Material und Zubehör für den Preis
- das Spiel bietet einem riesig viele Möglichkeiten für eigene Erweiterungen und Varianten!

Bewertung

5/10 wenn man nicht auf Fußball steht oder keine Glücksspiele mag

6/10 wenn man es das erste mal spielt oder Emotionsmuffel dabei hat

7/10 wenn man es zum wiederholten male (Taktik!) oder in der richtigen Gesellschaft spielt

8 oder 9/10 wenn man Fußball mag und gerne bei jedem Torschuss mitfiebert und jubelt

Für mich selbst liegt das Spiel zwischen einer 8 oder 9, wobei der Spielspaß um 2 Punkte schwanken kann - je nach Mitspieler bzw. der eigenen Stimmung/Begeisterungsfähigkeit. Ob es zu einer 9 werden kann, wird wohl nur die Zeit zeigen. Ich hoffe durch Varianten (die sich einem bei diesem Spiel förmlich aufdrängen) dem üblichen Widerspielreizverlust einfacherer Spiele zu entgehen.

P.s. Links zu dem Spiel auf Boardgamegeek bzw. der Homepage:

<http://www.boardgamegeek.com/game/19464>

Bilder

<http://www.boardgamegeek.com/browser.php?itemtype=image&sortby=reccs&gameid=19464>

Die Homepage

<http://www.fussball-taktik2006.de/>

Ciao,
Simon