

Stephen Glenn's

1ST & ROLL

Würfeln, passen & zum Sieg kicken!



AB 14+ JAHREN



SPIELPLAN



FOOTBALL



FIRST DOWN MARKER



ZEITMARKER



6 MAGNETMARKER



Münze



OFFENSE-WÜRFEL



Rot
Laufen



Gelb
Passen/Laufen



Grün
Passen

DEFENSE-WÜRFEL



Rot
Laufen



Gelb
Passen/Laufen



Grün
Passen

SONDERWÜRFEL



Penalty



Kick



Zeituhr

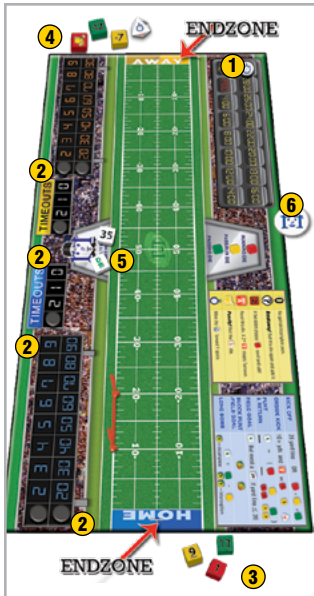
ÜBERSICHT

1st & Goal ist ein Mann-gegen-Mann (oder Team gegen Team) Football Spiel. Die Spieler führen Angriffs- und Verteidigungszüge aus, indem sie einen Würfel wählen und gleichzeitig vorzeigen. Die ganze Spannung eines Footballspiels ist hier zu finden: Breakaway Spielzüge, Sacks, Penalties, Long Bombs, Fumbles, Interceptions und mehr.

Anmerkung zur Übersetzung: Die amerikanischen Begriffe wurden weitgehend beibehalten, weil sie für diese Sportart typisch sind und international gebräuchlich. Der Übersetzer hat keine Ahnung vom Football, sich aber bemüht, etwas zu lernen und versucht, die Regel so gut wie möglich zu übersetzen, Football-Experten mögen Fehler und/oder falsche Ausdrücke verzeihen.

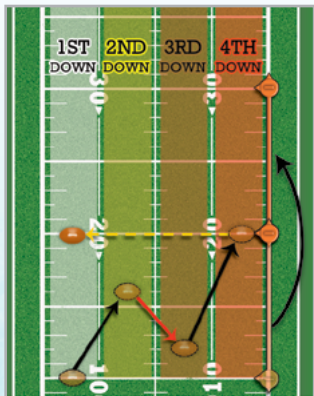
REGELN FÜR 2, 3 ODER 4 SPIELER

Bei 2 Spielern wählt jeder ein Team, entweder Home oder Away. Bei 3 oder 4 Spielern können zwei Spieler ein Team gemeinsam führen. Ein Spieler wählt und wirft die Würfel, wenn sie die Offense bilden, und der andere Spieler wählt und wirft die Würfel, wenn sie die Defense bilden.



SPIELAUFBAU:

- 1 Der Zeitmarker wird auf **30:00** des Zeitbereichs gesetzt.
- 2 2 Magnetmarker werden jeweils neben die Punkteanzeige gelegt und je einer auf die „3“ der Time Out Bereiche.
- 3 Die 3 Offense-Würfel (positive Werte) werden für den Offense-Spieler bereitgelegt.
- 4 Die 3 Defense-Würfel (negative Werte) werden für den Defense-Spieler bereitgelegt.
- 5 Der Penalty- und Kickwürfel werden auf ihren jeweiligen Platz des Feldes gelegt.
- 6 Die Münze wird geworfen und ein Spieler sagt Kopf oder Zahl. Falls er richtig getippt hat, kann er entscheiden, in der ersten Halbzeit mit Ballbesitz zu starten (Offense) oder den Ball wegzukicken. Wer den Ball wegkickt, beginnt die zweite Halbzeit mit Ballbesitz.



Beispiel: Down Marker

Der Ball startet auf der 10-Yard-Linie.

1. Der erste Spielzug bringt den Ball um 6 Yards voran zum
2. Down. Der nächste Spielzug ergibt -4 Yards, 3. Down.
3. Der dritte Spielzug erzielt 8 Yards und einen neuen 1. Down.

DAS SPIELFELD

Das Spielfeld ist in vier Spalten unterteilt, welche die vier Downs (Angriffsversuche) darstellen, um 10 Yards Boden zu gewinnen. Der First Down Flaggenmarker markiert die 10 Yards Bodengewinn, die für den nächsten ersten Down erforderlich sind.

Wenn eine Angriffsserie begonnen wird, ist der Ball auf einer Yardlinie in der linken Spalte. Der Gesamtwert der geworfenen Würfel entspricht der Yardzahl auf dem Spielplan, um die der Ball bewegt wird. Nachdem der Ball vorwärts (positives Gesamtergebnis) oder rückwärts (negatives Gesamtergebnis) bewegt wurde, wird er um eine Spalte nach rechts gelegt, um ein neues Down anzuzeigen. Die zweite Spalte von links ist das zweite Down, die dritte Spalte von links ist das dritte Down und die vierte Spalte von links das vierte.

SPIELÜBERSICHT

1. Die Defense kickt den Ball zum Receiving Team, der Offense. Die Offense wirft alle 3 Würfel (), um mit dem Ball herauszulaufen oder akzeptiert, dass der Ball auf die 25-Yard-Linie gelegt wird.
2. Die Offense und die Defense nehmen heimlich je einen ihrer 3 Würfel (/ /) in die Hand. Die Defense nimmt den Uhr-Würfel hinzu . Beide Spieler zeigen die Würfel in ihrer Hand gleichzeitig vor.
3. Falls die Würfel dieselbe Farbe haben, werden alle gewählten Würfel geworfen. Falls nicht, wirft die Offense ihren Würfel und die Defense wirft nur den Uhr-Würfel. Die gewürfelten Zahlenwerte werden addiert und der Ball um diese Anzahl Yards bewegt. Das Ergebnis des Uhr-Würfels wird angewandt.
4. Die Offense hat 4 Versuche (Downs), den Ball um 10 Yards zu bewegen. Falls sie damit erfolgreich ist, hat sie erneut 4 Downs, andernfalls wird der Ball der Defense übergeben.
5. Dies wird wiederholt, bis ein Punt, Turnover oder Score erfolgt. Zu diesem Zeitpunkt tauschen die Spieler gegenseitig ihre Würfel aus.

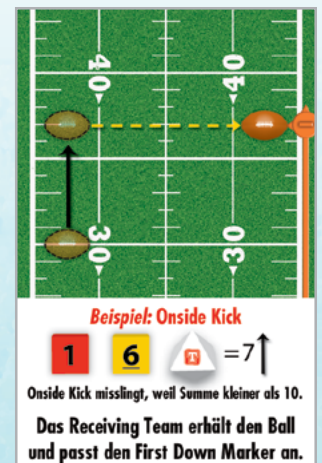
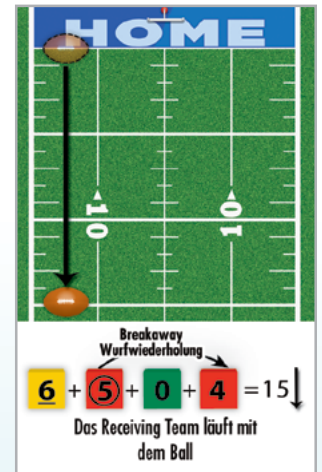
KICKOFF

Ein Kickoff findet zu Beginn jeder Halbzeit statt und jedes Mal, nachdem ein Team Punkte erzielt hat. Das Team, das den Kickoff macht, entscheidet, ob es einen regulären oder einen Onside Kick macht.

REGULÄRER KICK:

Das Receiving Team kann wählen:

- (a) Touchback. Der Ball startet auf der eigenen 25-Yard Linie.
- (b) Den Ball herauslaufen. Der Spieler wirft alle 3 Würfel und bewegt den Ball von der eigenen Goal-Linie aus so viele Yards vor, wie die gewürfelte Gesamtsumme. Eine gewürfelte Zahl in einem Kreis bedeutet, dass dieser Würfel erneut gewürfelt werden darf, bis eine Zahl ohne Kreis geworfen wird. Alle gewürfelten Werte werden addiert.



DIE SPIELZÜGE

Vor jedem Spielzug wählen beide Spieler einen ihrer Würfel und nehmen ihn heimlich in die Hand. Der Defense-Spieler nimmt den Uhr-Würfel hinzu. Beide Spieler zeigen die Würfel in ihrer Hand gleichzeitig vor. *Hinweis: Der Defense-Spieler sollte versuchen, dieselbe Farbe zu wählen wie der Offense-Spieler.*

Verschiedene Farben: Falls der Offense-Spieler eine andere Farbe gewählt hat als der Defense-Spieler, wirft er seinen Würfel und der Defense-Spieler wirft nur den Uhr-Würfel. Die Offense bewegt dann den Ball um so viele Yards wie das Würfelergebnis. Der Downmarker wird entsprechend versetzt.

Dieselbe Farbe: Falls beide Spieler dieselbe Farbe gewählt haben, werfen auch beide ihre Würfel. Der Ball wird vorwärts oder rückwärts bewegt, je nach dem Gesamtergebnis beider Würfel, **es sei denn, die Defense hat eine Penalty Flagge geworfen** (s. **PENALTY**).



SPIELUHR: Der Zeitmarker wird um 1 Feld vor bewegt.



TURNOVER: Dieser Würfel wird erneut geworfen. Falls geworfen wird, wird der Zeitmarker um 1 Feld vor bewegt. Falls erneut geworfen wird, gibt es ein Turnover. Der Ball wird um das Gesamtergebnis der Würfel bewegt. Dann würfelt die Defense für einen Return, je nachdem welche Farbe von der Offense in diesem Spielzug benutzt wurde, und zwar folgendermaßen:

Rot gespielt	Kein Return, Defense gewinnt den Ball dort wieder, wo er beim Fumble liegen geblieben ist.
Gelb gespielt	Defense macht Return, indem sie beide rote Würfel wirft .
Grün gespielt	Defense macht Return, indem sie beide gelbe Würfel wirft .

Returns - Der Defense-Würfel gilt nicht für den Raumgewinn und wird nur ein Mal geworfen, um auf Penalty zu prüfen. Falls eine **Penalty Flagge** geworfen wird, wird der Ball entsprechend des Offense-Würfels bewegt, dann wird der Straf-Würfel gewürfelt und die Strafe angewandt (**O5** und **D5** werden ignoriert). Breakaways gelten wie üblich. Die Defense übernimmt jetzt den Ballbesitz.

BREAKAWAY

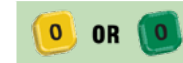
Der höchste Wert auf jedem Offense-Würfel ist von einem Kreis umgeben. Jedes Mal, wenn der Offense-Spieler diese Werte würfelt, hat der Spieler freie Bahn und läuft weiter. Der Offense-Spieler darf diesen Würfel erneut werfen. Das darf er so oft tun, bis er ein anderes Ergebnis wirft als Breakaway. Der Ball wird um die Anzahl Yards bewegt wie die Summe der gewürfelten Werte.

DURCHBROCHENES TACKLE

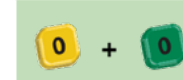
Wenn die Offense den roten Würfel zum Laufen gewählt hat und die Defense nicht, kann der Runner ein Tackle durchbrechen, um weiter zu laufen. Falls (nur) beim ersten Wurf die rote 2 im Quadrat geworfen wird, wird ein Tackle durchbrochen. Der Würfel wird erneut geworfen und sein Ergebnis hinzugezählt. Ein Breakaway Ergebnis bei diesem Wurf bedeutet, dass so lange erneut gewürfelt und das Ergebnis hinzugezählt wird, bis kein Breakaway gewürfelt wird.

LANGE BOMBE

Nach einem erfolgreichen GRÜNEN Spiel (die Offense spielt einen grünen Würfel und die Defense nicht) kann die Offense entscheiden, stattdessen eine lange Bombe zu werfen, BEVOR der grüne Würfel geworfen wird. Um das zu tun, wirft die Offense den grünen Würfel, den Kick-Würfel und den gelben Würfel. Der Wert des gelben Würfels wird von der Summe der Werte des grünen und des Kick-Würfels abgezogen ($K + G - Y$). Dann wird der Ball entsprechend bewegt, **außer mit dem grünen oder gelben Würfel wurde eine 0 geworfen.**



Unvollständiger Pass. Verlust des Down.



Interception! Der Ball wird um so viele Yards bewegt, wie das Ergebnis des Kick-Würfels . Die Defense macht einen Return, indem sie beide grünen Würfel wirft . (Breakaways gelten wie üblich.)

PUNT

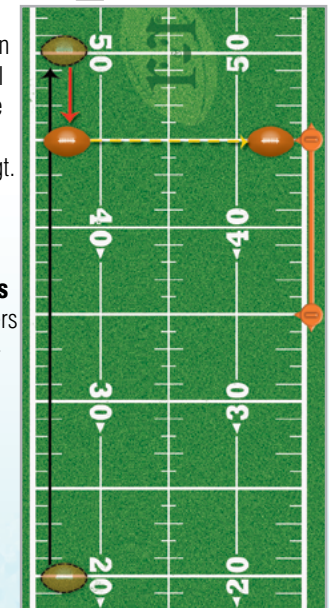
Die Spieler können einen Punt beim vierten Down machen. Die Defense wirft zwei beliebige ihrer Würfel, um den Punt zu blocken. Falls sie zwei Penalty Flagge wirft, ist der Punt geblockt. Der Uhr-Würfel wird geworfen. Falls erzielt wird, ist das ein Turnover und die Defense kann einen Return machen (siehe unten). Andernfalls holt die Offense den Ball zurück und beide Seiten werfen ihren roten Würfel. Falls die Offense einen ersten Down macht, fährt sie fort wie üblich, andernfalls übernimmt die Defense den Ball dort, wo er liegt.

Falls nicht geblockt wird, wirft die Offense den Kick-Würfel und einen beliebigen Offense-Würfel. Der Ball wird um die Summe der geworfenen Werte bewegt, wobei **Breakaways ignoriert** werden. Falls ein Punt in die Endzone des Gegners geht, ist das ein Turnover und der Ball wird auf die 25-Yard-Linie gelegt und die Defense übernimmt den Ballbesitz. Andernfalls kann die Defense

- einen Fair Catch anzeigen und den Ball dort nehmen, wo er landet
- ODER
- wählen, mit einem Return den Ball zurück zu tragen. Dafür wirft die Defense beide gelbe Würfel. Negative Werte werden ignoriert, aber Breakaways und Penalties gelten wie üblich.

Punt-Würfel	+ (/ /)
Punt-Return	

Falls eine Penalty Flagge gewürfelt wird, wird der Penalty dice geworfen . Akzeptierte Offensivstrafstöße bewegen den Ball und veranlassen, dass der vierte Down wiederholt wird. Akzeptierte Defensivstrafstöße bewegen den Ball. Die Offense hat dann entweder einen neuen ersten Down oder wiederholt den vierten Down.



Offense macht einen Punt von der 20-Yard-Linie. Defense macht einen Return um 5 Yards.

$$20 + 10 = 30 \uparrow$$

$$5 - 8 = 5 \downarrow$$



PENALTY

Falls die Defense eine **Penalty Flagge** würfelt, wird der Penalty Dice geworfen und der Ball entsprechend bewegt:

O5	Falscher Start! Der Ball wird 5 Yards zurückbewegt.
O10	Festgehalten! Der Ball wird 10 Yards zurückbewegt.
O15	Spielerfoul! Der Ball wird 15 Yards zurückbewegt.
D5A	Festgehalten! Der Ball wird 5 Yards vor bewegt und der Spieler erhält automatisch den ersten Down.
D5	Abseits! Der Ball wird 5 Yards vor bewegt.
D15	Spielerfoul! Der Ball wird 15 Yards vor bewegt.

Falls die Strafe akzeptiert wird, werden die Werte der

Spielwürfel ignoriert und der Ball wird entsprechend viele Yards bewegt. Der Downmarker wird nicht bewegt, stattdessen wird der Down wiederholt.

Falls die Strafe zurückgewiesen wird, wird der Ball um die Werte der Spielwürfel bewegt.

Hinweis: Falls eine Strafe gegen die Defense dazu führt, dass der Ball die Linie zur Endzone überquert, wird die Raumstrafe geändert und die Distanz zur Endzone halbiert. Wenn die **O10** Strafe stattfindet und der Ball über die Linie zur Endzone kommen würde, wird für die Defense ein Safety gewertet.

Sonderfall: Bei einem Return werden **O5** und **D5** (False Start und Offsides) Strafen ignoriert.

BEWEGUNG DES DOWNMARKERS

Nach jedem Spiel wird der Downmarker bewegt. Falls die Offense keinen ersten Down erzielt hat, indem sie den Ball mindestens 10 Yards vor bewegt hat, wird der Downmarker eine Spalte vor bewegt. Falls die Offense den ersten Down erzielt, wird der Downmarker auf Spalte 1 zurückbewegt. Falls die Offense ein viertes Down spielt und es nicht schafft, findet sofort ein Turnover on Downs statt. Der Downmarker wird so bewegt, dass die neue Richtung des Balls angezeigt wird.

PÄSSE INNERHALB DER RED ZONE

Falls die Offense den Würfel benutzt (Pass-Würfel) und die gewürfelte Raumgewinn den Ball um mehr als 2 Yards über Linie zur Endzone hinaus bewegt, ist dies automatisch ein unvollständiger Pass. Die Offense verliert ein Down.



PUNKTE

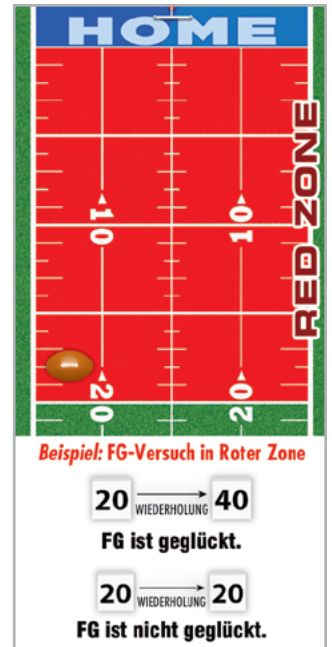
FIELD GOAL

Wenn ein Spieler ein Field Goal versuchen möchte, wirft er den Kick-Würfel. Falls die aktuelle Yard-Linie gleich oder geringer ist als der gewürfelte Wert, ist das Field Goal geglückt und der Spieler erhält 3 Punkte.

Allerdings sind Field Goals auf oder innerhalb von 20 Yards (Red Zone) nicht automatisch geglückt. Falls die Offense eine 20 wirft, muss sie nochmals würfeln. Falls sie dann wieder 20 würfelt, ist das Field Goal nicht geglückt.

Die Defense kann einen Field Goal Versuch blocken, indem sie zwei Würfel wirft und mit beiden eine Penalty Flagge erzielt.

Falls das Field Goal nicht glückt oder geblockt wird, wird der Ball sofort dort, wo er ist, an die Defense übergeben. Die Spieler tauschen ihre Würfel und richten den Downmarker in die neue Richtung aus.



TOUCHDOWN

Wenn die Offense den Ball auf oder über die Linie zur Endzone hinaus bewegt, erhält sie 6 Punkte. Sie kann nun versuchen, einen Extra-Punkt zu bekommen (PAT), oder eine 2-Punkt-Conversion zu versuchen.

PAT: Der Zeituhr- und Kick-Würfel (+) werden geworfen. Falls das Ergebnis T und 20 ist, ist der PAT nicht geglückt. Andernfalls ist er geglückt.

2-Punkt-Conversion: Der Spieler versucht ein Spiel von der 2-Yard-Linie aus. Die Defense wählt einen Würfel wie üblich, aber würfelt nicht den Uhr-Würfel. Falls der Spieler +2 Yards gewinnt, ist die 2-Punkt-Conversion geglückt.

SAFETY

Wenn der Ball in die Endzone der Offense gerät, erhält die Defense 2 Punkte. Die Offense übergibt den Ball dann an die Defense mit einem Punt-Kick von ihrer 20-Yard-Linie aus.

HAIL MARY PASS


Der Offense-Spieler kann als absolutes letztes Spiel der Hälfte einen Hail Mary Pass versuchen. Dafür muss er auf der 35-Yard-Linie oder darüber hinaus sein. Der Zeitmarker muss auf dem Feld sein und er darf keine Timeouts mehr übrig haben. Der Spieler wirft den gelben und grünen Würfel. Falls er mit beiden einen Breakaway (+) erzielt, ist der Pass geglückt und der Spieler hat einen Touchdown erzielt!





SPIELUHR

DIE ZEIT WEITERLAUFEN LASSEN

Der Offense-Spieler kann die Zeit weiterlaufen lassen, wenn er einen Laufspielzug ausführt. Wenn er einen Laufspielzug erfolgreich abschließt (d. h., ein roter Offense-Würfel wird geworfen und kein roter Defense-Würfel), kann er den Zeitmarker um 1 Feld vorrücken, falls dieser NICHT auf dem 2-Minuten-Feld ist  .

TIMEOUTS

Jederzeit wenn der Zeitmarker vorgerückt würde, kann jeder Spieler einen Timeout beanspruchen, um die Spieluhr anzuhalten. Dadurch wird verhindert, dass der Marker auf das nächste Feld bewegt wird. Der Magnetmarker wird auf die nächste Zahl geschoben um anzuzeigen, wie viele Timeouts der Spieler noch hat. Wenn dieser Marker auf null ist, kann der Spieler die Bewegung des Zeitmarker nicht mehr verhindern.

ENDE DER HÄLFTE

Die Hälfte endet sofort, sobald der Zeitmarker das letzte Feld der Anzeigeleiste erreicht hat. Der Spieler, der die erste Hälfte mit Ballbesitz begonnen hat, entscheidet nun, ob er eine normalen Kick macht oder einen Onside-Kick. Die Timeouts beider Spieler werden wieder auf 3 gesetzt und der Zeitmarker kommt zurück auf 30. Nun beginnt die zweite Hälfte.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, sobald der Zeitmarker in der zweiten Hälfte das letzte Feld der Anzeigeleiste erreicht hat. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel!

OVERTIME

Im Falle eines Gleichstands können die Spieler das Spiel mit einer Overtime fortsetzen. Zufällig wird ein Spieler gewählt, der den Ball erhält/kickt wie zu Spielbeginn. Das Spiel wird wie üblich gespielt und das erste Team, das Punkte erzielt, gewinnt.

CREDITS

SPIELAUTOR: Stephen "Gridiron" Glenn

ENTWICKLUNG & REDAKTION:

Frank "Fourth Down" DiLorenzo,

Vincent "Safety" Salzillo

SPIELTRAINER:

Chris "Muffed" Mischo, Warren "John" Madden,

Gabe "Blitz" Barrett

GRAFISCHE GESTALTUNG:

Jennifer "Juke" DiFranco

DEUTSCHE REGEL: Ferdinand Köther,

Matthias "Maddes" Bücher

BESONDERER DANK FÜR VERDIENSTVOLLE TESTSPIELE:

Brad Fuller, Dan DiLorenzo und Vincent Salzillo.



**THE GAMES
YOU WANT
TO PLAY!**

www.RnRgames.com

©2018 R&R Games, Inc., Alle Rechte vorbehalten

