

Pila

Ein Fußball-Würfelspiel

Pila (lat. für Ball) ist ein Fußball-Würfelspiel, das sich gut in kleinen Gruppen spielen lässt. Dabei führt jeder Spieler ein Fußballteam, mit dem er gegen die Teams anderer Spieler antritt.

Man benötigt:

Pro Spieler:

- 1 Mannschaftsbogen (beigefügt)
- 1 zwanzigseitigen Würfel (W20)
- 3 sechsseitige Würfel (W6)
- 1 Bleistift

+ halb so viele Spielfelder (beigefügt), wie Spieler teilnehmen

+ 1 Spielball (z. B. eine 1-Cent-Münze) pro Spielfeld

Spielregeln

Der Mannschaftsbogen

Der Mannschaftsbogen ist in vier Bereiche unterteilt: Teamname, Mannschaftsstärke, Spielplan und Regelübersicht.

a) Teamname

Hier trägt jeder Spieler den Namen seiner Mannschaft ein.

b) Mannschaftsstärke

Eine Mannschaft kann ihre Stärke in drei Bereichen ausbauen: Spiel, Torschuss und Torwart. Nach jedem gespielten Spiel gegen eine andere Mannschaft gewinnt ein Team 1 oder 2 Punkte. Pro Punkt darf ein Kästchen in einem der drei Stärkebereiche angekreuzt werden.

In den Bereichen Torschuss und Torwart verbessert jedes angekreuzte Kästchen das Würfelergebnis beim Torschuss bzw. dessen Abwehr um einen Punkt.

Im Bereich Spiel können drei Verbesserungen erzielt werden; jede Verbesserung kostet jedoch 3 Punkte (3 Kästchen).

2W6: Diese Verbesserung erlaubt den Einsatz von 2W6 beim Kampf um den Ball. Das bessere Ergebnis zählt.

Pasch: Bei dieser Verbesserung führt ein Pasch beim Wurf mit den sechsseitigen Würfel zu einem **guten Spielzug** (siehe unten).

3W6: Diese Verbesserung erlaubt den Einsatz von 3W6 beim Kampf um den Ball. Das beste Ergebnis zählt. Ein Pasch führt zu einem **guten Spielzug**, ein Dreier (alle drei Würfel zeigen das gleiche Ergebnis) zu einem **Weltklasse-Spielzug**.

c) Spielplan

Hier wird jedes gespielte Spiel notiert. In der ersten Spalte steht der Name des Gegners, dann das Ergebnis des Spiels (Tore) und schließlich die für das Spiel erhaltenen Punkte (bei Niederlage oder Unentschieden 1 Punkt, bei Sieg 2 Punkte).

d) Regelübersicht

Einige wichtige Spielregeln sind auf dem Mannschaftsbogen kurz aufgeführt.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler trägt auf seinem Mannschaftsbogen einen Namen für sein Team ein und sucht sich einen Gegenspieler. Er trägt den Teamnamen seines Gegners in den Spielplan auf dem

Mannschaftsbogen ein. Die beiden Spieler legen ein Spielfeld zwischen sich und den Spielball auf den Anstosspunkt in der Mitte.

Sobald alle Spieler bereit sind, werden die Spiele gleichzeitig eröffnet. Ein Spiel sollte etwa 5 Minuten dauern (kürzere oder längere Spielzeiten sollten vorher vereinbart werden).

Das Spiel auf dem Platz (Kampf um den Ball)

Beide Spieler würfeln gleichzeitig mit W6 und vergleichen ihre Ergebnisse:

Gleichstand: Der Ball bleibt auf seinem Feld liegen.

Differenz: Der Spieler mit dem höheren Würfelergebnis zieht den Ball ein Feld weiter in Richtung des gegnerischen Tores.

Besonderheiten:

Guter Spielzug: Würfelt ein Spieler eine 6 (oder einen Pasch, sobald die Verbesserung „Pasch“ erworben wurde), so gelingt ihm ein guter Spielzug.

Bei einem **guten Spielzug** darf der Gewinner den Ball zwei Felder weit ziehen.

Weltklasse-Spielzug: Würfelt ein Spieler mit allen drei W6 (möglich ab Verbesserung „3W6“) das gleiche Ergebnis, so gelingt ihm ein Weltklasse-Spielzug.

Bei einem **Weltklasse-Spielzug** darf der Gewinner den Ball drei Felder weit ziehen.

Ein Pasch kann nur von einem höheren Pasch oder einem Dreier geschlagen werden, ein Dreier nur von einem höheren Dreier.

Der Torschuss

Sobald der Ball in den Strafraum gezogen wird, kommt es zum Torschuss. Beide Spieler würfeln mit einem W20 und vergleichen ihre Ergebnisse:

Gleichstand: Es kommt zum Nachschuss. Erneut würfeln.

Der Angreifer gewinnt: Es wird ein Tor erzielt. Der Ball wird zurück auf den Anstosspunkt gelegt.

Der Verteidiger gewinnt: Der Torwart hat den Ball gehalten und macht einen Abschlag bis zur Mittellinie. (Ball zurück zum Anstosspunkt)

Besonderheiten:

Verbesserungen beim Torschuss werden zum W20-Ergebnis des Angreifers addiert, Verbesserung beim Torwart zum Ergebnis des Verteidigers.

+5- und +10-Felder

Durch einen **guten Spielzug** oder einen **Weltklasse-Spielzug** ist es möglich, die Bonusschussfelder im Strafraum zu erreichen. Liegt der Ball auf einem dieser Felder, darf sich der Angreifer den entsprechenden Bonus auf seinen W20-Wurf addieren.

Es ist nicht möglich, auf einen Torschuss im Strafraum zu verzichten, um durch einen weiteren W6-Wurf auf ein Bonusfeld zu gelangen.

Spielauswertung

Nach Ende einer Partie (z.B. nach 5 Minuten) wird das Ergebnis auf dem Mannschaftsbogen notiert. Bei einer Niederlage oder einem Unentschieden erhält das Team 1 Punkt, bei einem Sieg 2 Punkte. Diese Punkte werden sofort zur Verbesserung der Mannschaftsstärken eingesetzt.

Danach kann das nächste Spiel gegen einen neuen Gegner ausgetragen werden.

Ende des Spiels

Das Spiel endet mit der Bestimmung des Gesamtsiegers. Dies ist der Spieler mit den meisten Punkten.

Hier kann man sich für verschiedene Turniermodi entscheiden: Jeder gegen jeden, WM-Modus mit Vorrunde und Finalspielen (K.-o.-System), festgelegte Anzahl von Spielen usw.



Mannschaft:

Mannschaftsstarkeiten

Spiel			Torschuss							Torwart												
	2W6	Pasch	3W6	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	

Spielplan

Gegner	Tore	Punkte	Gegner	Tore	Punkte	Gegner	Tore	Punkte
	:			:			:	
	:			:			:	
	:			:			:	
	:			:			:	
	:			:			:	

Regeln:

Mit W6 (2W6, 3W6) gegeneinander würfeln: Der Gewinner zieht den Ball in Richtung Verlierer.

Bei „hervorragendem Spielzug“ (6 oder Pasch) kann zwei Felder gezogen werden.

Bei „Weltklasespielzug“ (Dreier) kann drei Felder gezogen werden.

Torschuss: Angreifer und Verteidiger würfeln mit W20 und addieren evtl. vorhandene Fähigkeitepunkte.

Gewinnt Angreifer, fällt ein Tor.

Gewinnt Verteidiger, wurde Angriff abgewehrt.

Bei Unentschieden gibt es Nachschuss: Nochmals würfeln.

Danach Anstoss bzw. Abschlag bis zum Mittelfeld.

Gewinner des Spiels darf 2 Punkte auf Fähigkeiten verteilen. Verlierer des Spiels darf 1 Punkt auf Fähigkeiten verteilen. Bei Unentschieden dürfen beide Spieler jeweils 1 Punkt verteilen.



Mannschaft:

Mannschaftsstarkeiten

Spiel			Torschuss							Torwart												
	2W6	Pasch	3W6	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	

Spielplan

Gegner	Tore	Punkte	Gegner	Tore	Punkte	Gegner	Tore	Punkte
	:			:			:	
	:			:			:	
	:			:			:	
	:			:			:	
	:			:			:	

Regeln:

Mit W6 (2W6, 3W6) gegeneinander würfeln: Der Gewinner zieht den Ball in Richtung Verlierer.

Bei „hervorragendem Spielzug“ (6 oder Pasch) kann zwei Felder gezogen werden.

Bei „Weltklasespielzug“ (Dreier) kann drei Felder gezogen werden.

Torschuss: Angreifer und Verteidiger würfeln mit W20 und addieren evtl. vorhandene Fähigkeitepunkte.

Gewinnt Angreifer, fällt ein Tor.

Gewinnt Verteidiger, wurde Angriff abgewehrt.

Bei Unentschieden gibt es Nachschuss: Nochmals würfeln.

Danach Anstoss bzw. Abschlag bis zum Mittelfeld.

Gewinner des Spiels darf 2 Punkte auf Fähigkeiten verteilen. Verlierer des Spiels darf 1 Punkt auf Fähigkeiten verteilen. Bei Unentschieden dürfen beide Spieler jeweils 1 Punkt verteilen.

