

# SO WIRD GESPIELT

## SCHRITT 1

- WÄHLE DEINE MANNSCHAFT MIT 11 SPIELERN, 3 AUSWECHSELSPIELERN UND BIS ZU 2 TAKTIK-KARTEN.
- WÄHLE, WIE DU DEIN TEAM MANAGEN WILLST.

ROOKIE-MANAGER  
STAR-MANAGER  
TURNIER-MANAGER

WÄHLE DEINE BESTEN KARTEN AUS UND FANG GANZ EINFACH AN ZU SPIELEN!  
ADDIERE DIE STERNE AUF DEN KARTEN, UM DEIN TEAM ZUSAMMENZUSTELLEN. DEIN TEAM DARF 50 STERNE INSGESAMT NICHT ÜBERSCHREITEN.  
DU HAST EIN BUDGET VON 100 MIO. (FIKTIVE TOPPS-WÄHRUNG). ADDIERE DIE TRANSFERWERTE DER KARTEN ZUSAMMEN UND ERSTELLE DEIN TURNIER-TEAM! DU DARFST KEINEN SPIELER MEFACH IN DEINEM TEAM HABEN.

- LEGE DIE KARTEN MIT DEM BILD NACH UNTEN AUF DIE RICHTIGE POSITION AUF DEM SPIELFELD.
- EIN MÜNZWURF ENTSCHIEDET, WER ANFANGEN DARF.



MATCH ATTAX IST EIN SPIEL FÜR 2 SPIELER. GENAU WIE IN EINEM ECHTEN BUNDESLIGA-SPIEL IST ES DAS ZIEL, DEINEN GEGNER ZU SCHLAGEN, INDEMN DU MEHR TORE SCHIESST. GANZ EINFACH! BEFOLGE EINFACH DIESE REGELN UND TIPPS UND DU WIRST IM NU ZUM PROFI.



CLUB-LOGO  
SPIELER-NAME  
ABWEHR-RATING  
KARTEN-NUMMER  
STERNE-RATING  
SPIELER-POSITION  
ANGRIFFS-RATING  
TRANSFERWERT  
FIKTIVE MATCH ATTAX-TRANSFERWERTE!



## SCHRITT 2



"ICH VERTEIDIGE MIT IHM."

"ICH MUSS ANGREIFEN – ICH WÄHLE DIESE KARTE."

## SCHRITT 3



"MEIN ABWEHR-RATING SCHLÄGT DEIN ANGRIFFS-RATING. EIN TOR FÜR MICH."

DECKT DIE KARTEN AUF UND VERGLEICHT, WER DAS HÖCHSTE RATING HAT.

## SCHRITT 4



"ICH HABE GEWONNEN, ALSO BIN ICH NOCH MAL DRAN. JETZT GREIFE ICH MIT DIESER KARTE AN."

"ICH MUSS VERTEIDIGEN. ICH WÄHLE DIESEN SPIELER."

## SCHRITT 5



UNENTSCHEIDEN!

KEIN SPIELER ERZIELT EIN TOR. BEIDE SPIELER LEGEN IHRE KARTE ZUR SEITE.

## SCHRITT 6



WECHSEL AUS

AUSWECHSLUNG

"ICH TAUSCHE EINEN VERTEIDIGER GEGEN EINEN ANGREIFER."

ZU JEDEM ZEITPUNKT KANNST DU EINEN SPIELER DURCH EINEN DER DREI AUSWECHSELSPIELER ERSETZEN (NICHT BEIM LETZTEN SPIELER).

## SCHRITT 7



NUTZE DEINE HATTRICK-HELDEN!

GEWINNE MIT EINEM HATTRICK-HELDEN UND DEIN TEAM ERZIELT 3 TORE!

## SCHRITT 8

AUF DEM FELD FÜR TAKTIK-KARTEN KANNST DU PRO SPIEL ZWEI TAKTIK-KARTEN ABLEGEN, DIE DU IM LAUFE DES SPIELS EINSETZEN DARFST. LEGE DIESE VERDECKT AUF DIE TAKTIKKARTEN-ZONE DEINES SPIELFELDES. JEDE TAKTIK-KARTE KANN NUR EINMAL EINGESETZT WERDEN.



WÄHLE EINEN STATISTIK-WERT ANSTELLE DES ANGRIFFS- ODER ABWEHR-WERTES. DEIN GEGNER MUSS DIE GLEICHE KATEGORIE WÄHLEN.

DIESE KARTE WIRD GESPIELT BEVOR EIN SPIELER SEINE KARTE GEWÄHLT HAT. SIE KANN NUR VOM SPIELER GESPIELT WERDEN, DER IN DIESER RUNDE ANFÄNGT.

IN EINEM DUEL ZWISCHEN EINEM TORHÜTER UND EINEM FELDSPIELER WERDEN DIE FOLGENDEN WERTE VERGLEICHEN:

KOPFBALL - PARADE  
TACKLING - ABSPIELEN  
PASS - FANGEN

TECHNIK - ABWURF  
SPEED - FAUSTEN  
SCHUSS - ELFMETER



DIE ABSEITSFALLE SCHNAPPT ZU! VERRINGERE DEN WERT DEINES GEGNERS UM -5.

DIESE KARTE WIRD GESPIELT, WENN BEIDE SPIELER IHRE KARTE GEWÄHLT HABEN, ABER NOCH NICHT AUFGEDECKT HABEN.



DU TRIFFST PER FALLRÜCKZIEHER! ERHÖHE DEN WERT DEINES SPIELERS UM +5.

DIESE KARTE WIRD GESPIELT, WENN BEIDE SPIELER IHRE KARTE GEWÄHLT HABEN, ABER NOCH NICHT AUFGEDECKT HABEN.



ELFMETER!

DU GREIFST AN UND DEIN GEGNER MUSS MIT SEINEM TORHÜTER VERTEIDIGEN.

DIESE KARTE WIRD GESPIELT BEVOR EIN SPIELER SEINE KARTE GEWÄHLT HAT. SIE KANN NUR VOM SPIELER GESPIELT WERDEN, DER IN DIESER RUNDE ANFÄNGT. DIESE KARTE DARF NUR GESPIELT WERDEN, WENN DER GEGNER SEINEN TORHÜTER BISHER NOCH NICHT EINGESETZT HAT.



SPIELT EINE EXTRA-RUNDE NACH ENDE DES SPIELS! BEIDE SPIELER MÜSSEN EINEN SPIELER VON DER ERSATZBANK EINSETZEN.

DIESE KARTE WIRD VOR START DER LETZTEN SPIELRUNDE GESPIELT. SIE KANN ZU DIESEM ZEITPUNKT VON BEIDEN SPIELERN GESPIELT WERDEN.

## SCHRITT 9



"ALLE KARTEN SIND GESPIELT. ICH HABE GEWONNEN!"

"LASS UNS GLEICH NOCH EINE RUNDE MATCH ATTAX SPIELEN."

BL17-SP1030.101

