

Peter Höfer

Gerhard Junker

KONTER

Das Handball Brettspiel



Für 2 Spieler ab 10 Jahren · Spielregel

Inhalt

Rasante Spielzüge mit Tempogegenstößen und vielen Toren prägen den Handballsport und begeistern das Publikum. Dieses Spiel ist davon inspiriert, mit Besonderheiten wie z. B. dem Teamgeist oder einem Superhandschuh. Der Spielablauf ist eigenständig, abwechslungsreich und natürlich braucht man wie beim Sport auch ein glückliches Händchen beim Wurf aufs Tor.

Beide Spieler sind immer ins Spielgeschehen eingebunden, denn in jedem Spielzug gibt es eine Reaktion des Gegners, die man bei der Aktionswahl berücksichtigen muss. Stärkt man mit einer Einwechslung lieber die Abwehr, oder zieht an den 6-m-Kreis und versucht ein Tor zu werfen? Nach einem „Zweikampf“ darf man den Gegner sogar für ein Foul bestrafen ...

Für zusätzliche Spannung sorgt, dass man einige der Aktionen lautstark ansagen kann. Eine tolle Atmosphäre in der Arena ist damit garantiert!

Einfache Regeln erleichtern den Einstieg für Anfänger und Profis spielen mit „Begeisterung“. Neben dem Grundspiel gibt's z. B. die Spielvariante „Turnier“ für mehrere Spieler. übrighens, der Tempogegenstoß heißt hier einfach Konter und ich darf als Teamgeist auch mitspielen. Juhuuu!



Grundspiel

Aufbau	4	Für Profis	16
Spielablauf	6	FAQ & Hinweise	18
Aktionen	10	Beispiele	20
Zusatzwürfe	14	Varianten	22
		Tipps	24



Rückseite des Spielplans mit Variante (S. 23)

Plus Erweiterung:
2 Pokale
(für die Spielvariante „Meister & Vizemeister“)



Konteeer!

1 Spielplan (2-seitig)

2 Aktionswürfel (mit Zahlen)

1 Torwürfel (mit Symbolen)

2 Ablagen (je 1)

3 Siebenmeter-Plättchen (2-seitig)

10 Handballer (je 5 Figuren)

2 Allrounder (je 1 Figur)

2 Torwarte (je 1)

8 Taktik-Karten (2-seitig, je 4)

2 Zeitmarker (je 1)

12 Torzähler (2-seitig, je 6)

6 gelbe Karten (je 3)

1 Teamgeist (neutrale Figur)

1 Superhandschuh (für Profis)

1 Heim-Plättchen (für die Spielvariante „Turnier“)

2 Kurzspielregeln (2-seitig, je 1)



Aufbau

Grundspiel

- Die Spieler wählen ihre Spielfarbe bzw. Spielhälfte (→ **Blau**/**Rot**).
- Den **Spielplan** hochkant zwischen den Spielern platzieren; die **Aktionswürfel**, den **Torwürfel**, die **Ablagen** (→ **Rot** zu **Blau** etc.) und die **3 Siebenmeter-Plättchen** daneben bereitlegen.
- Jeder Spieler platziert **4 Handballer** auf seine Felder am eigenen 6-m-Kreis, den **Allrounder** und **1 Handballer** auf seine Bank und den **Torwart** auf sein Torwart-Feld; außerdem **4 Taktik-Karten**, den **Zeitmarker** an die Startposition, **6 Torzähler** und **3 gelbe Karten**.
- Den **Teamgeist** neben dem Spielplan bereitlegen.
- Für Profis:** Den **Superhandschuh** bereitlegen.

Für Anfänger und Profis:
Je Spieler
1 Kurzspielregel
bereitlegen.

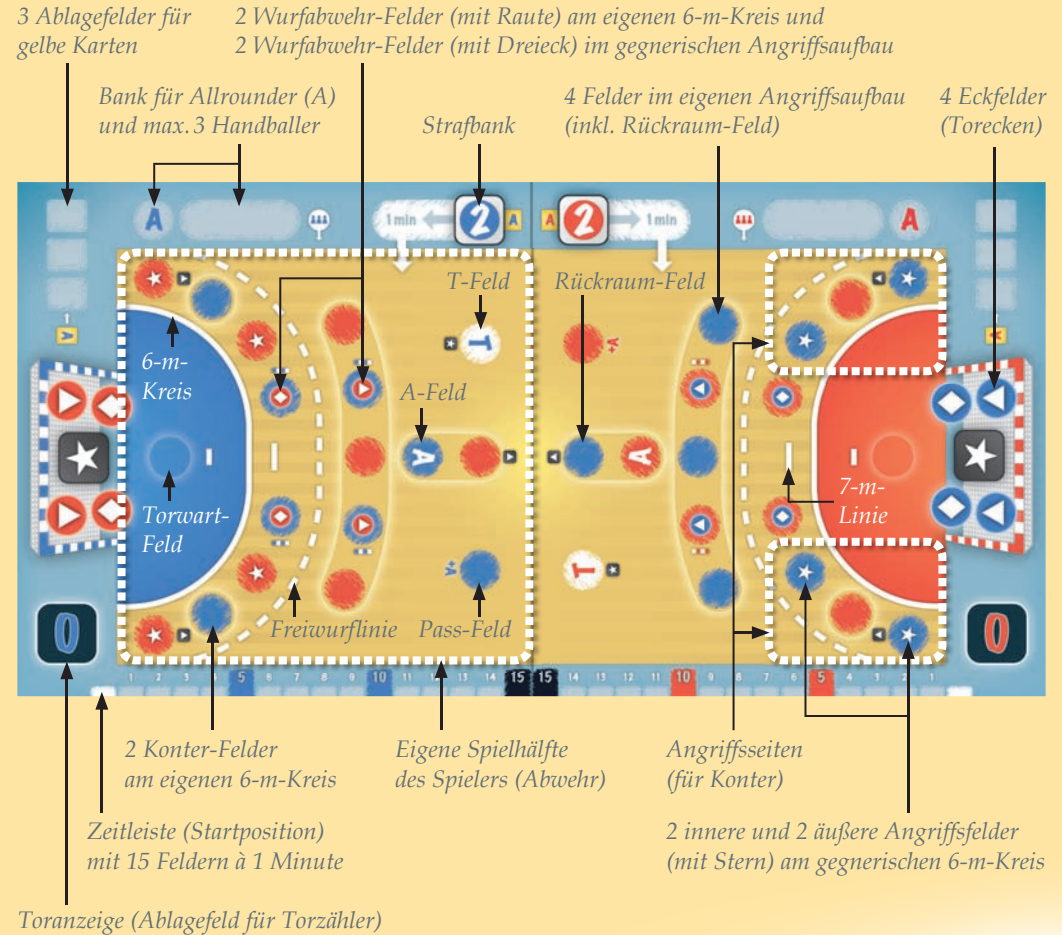
2 Taktik-
Karten
umgedreht
(Rückseite
sichtbar)

Spieler Blau



Spieler Rot

Die Felder bzw. Positionen eines Spielers (→ **Blau**) auf dem Spielplan



Spielablauf

Anwurf

Die beiden Spieler vereinbaren, wer Anwurf hat und damit zuerst am Zug ist. Gespielt wird abwechselnd.

Die Phasen eines Spielzugs (aktiv) mit „Reaktion“ (passiv)

- I.** Der Spieler am Zug (= aktiver Spieler) rückt seinen Zeitmarker um **1 Minute** an der Zeitleiste vor und überprüft ggf. die Strafbänke.
- II.** Nun würfelt er gleichzeitig mit **beiden** Aktionswürfeln für sich und für den Gegner (= passiver Spieler). Die Taktik-Karte „Time-out“ ermöglicht ihm, beide erneut zu würfeln (→ Karte umdrehen). * Dann wählt er einen **beliebigen** der beiden Aktionswürfel und teilt ihn dem passiven Spieler zu, indem er ihn auf die Ablage legt.
**Aufgepasst, bei bestimmten Würfelzahlen kann der passive Spieler hier eine Aktion laut ansagen und darf diese auch sofort ausführen!*
- III.** Der aktive Spieler darf bis zu 2 Taktik-Karten aktivieren und damit **seinen** Aktionswürfel bzw. seine Würfelzahl verändern.
- IV.** Entsprechend der Würfelzahl kann er **zuerst** eine Aktion ausführen, mit dem Ziel, danach aufs Tor des Gegners zu werfen.
- V.** Abschließend kann der passive Spieler mit dem zugeteilten Aktionswürfel eine Aktion ausführen **oder** 1 Taktik-Karte reaktivieren.

Jetzt ist der Gegner als aktiver Spieler am Zug (→ Phase **I**, dann **II**, usw.).

Spielzeit und Spielende

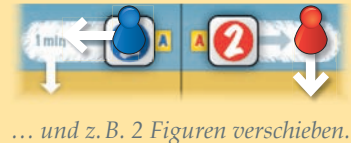
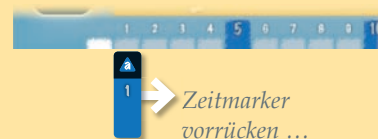
Die Spielzeit des Grundspiels beträgt **2 × 15 Minuten**, d. h. jeder Spieler ist bis zum Spielende 15-mal aktiv am Zug. Gewinner ist, wer nach Ablauf der Spielzeit die meisten Tore erzielt hat. Bei Gleichstand endet das Spiel unentschieden.

Nachfolgend werden der Spielablauf bzw. die einzelnen Phasen eines Spielzugs (für den aktiven und den passiven Spieler) im Detail erklärt.

I. aktiv: Eigenen Zeitmarker vorrücken und Strafbänke überprüfen

Mit dem Vorrücken des Zeitmarkers, pro Minute auf der Zeitleiste, muss man alle eigenen **und** gegnerischen Figuren auf den Strafbänken gegebenenfalls um 1 Minute (→ 1 min) verschieben.

! Nach **2 Minuten** auf der Strafbank, kommt eine Figur jeweils zurück ins Spiel auf ein Feld in der entsprechenden Spielhälfte (Abwehr)!



II. aktiv: Für beide Spieler würfeln und Aktionswürfel zuteilen

Je nach Würfelzahl(en) muss man einen der Würfel schnell zuteilen, denn der Gegner kann mit einer Ansage einen oder sogar beide Würfel erobern. Ist eine Würfelzahl z. B. die **4** und ruft der passive Spieler vor dem Zuteilen „Konter!“, dann darf er die angesagte Aktion **sofort** ausführen. Man kann versuchen das zu verhindern, indem man einen Würfel **vor der Ansage** auf die Ablage legt. Mit „Time-out“ kann man erneut würfeln und ggf. eine Ansage aufheben.

Ansagen zu Aktionen des passiven Spielers

- Bei **4** ⇒ „Konter!“
- **Für Profis:** Bei **1**er-Pasch ⇒ „Deckung!“
Bei **3**er-Pasch ⇒ „Wechsel!“

! Nach einer Ansage ist „Time-out“ nur solange möglich wie der passive Spieler noch mit keiner Figur gezogen ist!



Für Anfänger:

In der ersten Partie können die Allrounder auf der Bank sitzen bleiben. Die Regeln für erfahrene Spieler sind mit **+A** markiert (S. 13).

Die Ansage ist nicht ausführbar?
(S. 18)

Spielablauf

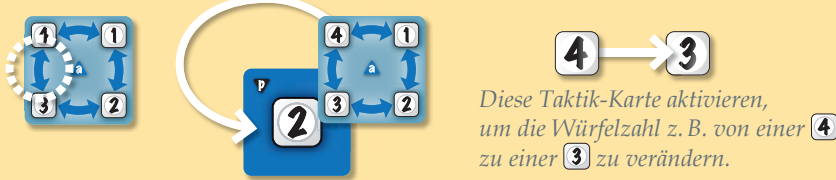
Der aktive Spieler darf mit seinen Taktik-Karten die Würfelzahl so verändern, dass er eine gewünschte Aktion ausführen kann.

III. aktiv: Bis zu 2 Taktik-Karten aktivieren (optional)

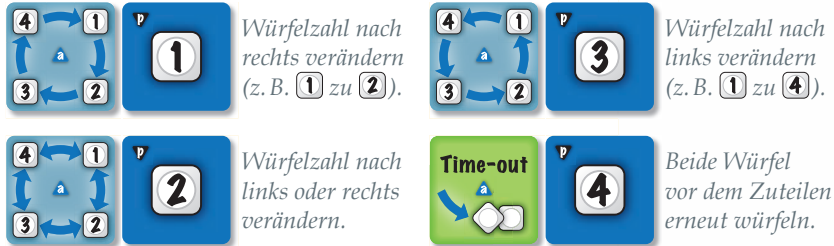
Die Würfelzahl stets **in Pfeilrichtung** verändern, um 1 Zahl pro Karte, und anschließend die Karte(n) umdrehen (→ Rückseite sichtbar).

Möchte man die Würfelzahl um 2 Zahlen verändern, z. B. ① zu ③, benötigt man dafür in jedem Fall die Karte mit den Doppelpfeilen.

! Um Taktik-Karten **später** wieder aktivieren zu können, muss man sie als passiver Spieler bei Phase V reaktivieren (= zurückdrehen)!



Die Taktik-Karten eines Spielers (→ Blau)



! Die Taktik-Karte „Time-out“ darf bei Phase II nur vor dem Zuteilen eingesetzt werden – danach ist aber wieder eine Ansage möglich!

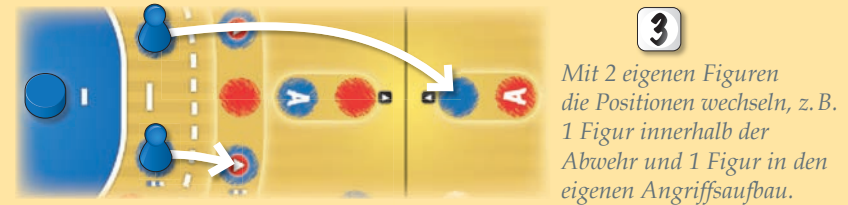
aktiv:
„Time-out“ und bis zu 2 Taktik-Karten aktivieren (→ Vorderseite)

passiv:
1 Taktik-Karte reaktivieren (→ Rückseite)

Manche Aktionen darf nur der aktive Spieler ausführen, z. B. Teamgeist, andere nur der passive Spieler (siehe entsprechende Symbole). Kann oder will ein Spieler eine Aktion nicht ausführen, dann entfällt die Aktion.

IV. aktiv: Zuerst Aktion ausführen und danach ggf. Zusatzwurf

- Bei ① ⇒ Teamgeist **oder** Raumdeckung
 - Bei ② ⇒ Foul **oder** Freiwurf
 - Bei ③ ⇒ Einwechslung **oder** Positionswechsel
 - Bei ④ ⇒ Torwart
- Für Profis:** Direkt nach einem Konter die Schnelle Mitte spielen.



Symbole:



für aktiver Spieler

Blau oder Rot



für passiver Spieler

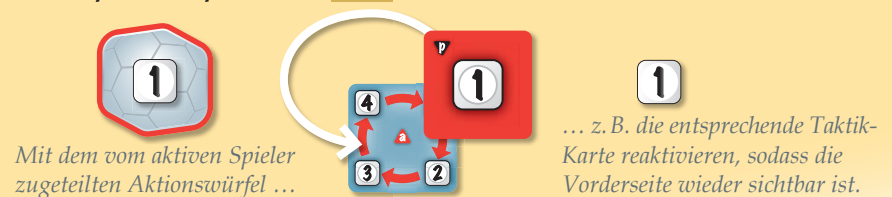


Zusatzwürfe erfolgen mit dem Torwürfel.

V. passiv: Aktion ausführen oder 1 Taktik-Karte reaktivieren

- Bei ① ⇒ Raumdeckung **oder** Superhandschuh
 - Bei ② ⇒ Foul **oder** Freiwurf
 - Bei ③ ⇒ Einwechslung **oder** Positionswechsel
 - Bei ④ ⇒ Torwart
- Oder entsprechend der Würfelzahl 1 Taktik-Karte reaktivieren.

! Nach einer bei Phase II angesagten und ausgeführten Aktion hat der passive Spieler hier keine weitere „Reaktion“ mehr!



... z. B. die entsprechende Taktik-Karte reaktivieren, sodass die Vorderseite wieder sichtbar ist.

Nächster!

1

Teamgeist ⇒  / 

Die neutrale Figur zuerst auf **eigenes** T-Feld stellen (→ von außen oder vom Gegner). Ab dem **nächsten** Spielzug auf beliebiges Feld versetzen.

- Als Verstärkung in der Abwehr und im Angriffsaufbau einsetzbar.
- Man kann damit vom Gegner **gedeckte** Angriffsfelder freispielen und eine „Bresche schlagen“ für einen Angriff (→ Positionswechsel/Konter).

! Die geschlagene gegnerische Figur vom freigespielten Feld **sofort** auf die Bank hinaussetzen – das kann eine **Einwechslungswelle** auslösen!

oder

Raumdeckung ⇒  /  + 

Bis zu **2 eigene** Figuren von Feldern am **eigenen 6-m-Kreis** auf beliebige gegnerische Angriffsfelder stellen bzw. auf andere versetzen.

- Man kann so gegnerische Angriffe erschweren bzw. verhindern.

! Nur mit dieser Aktion darf man Figuren auf **gegnerische** Felder stellen!

2

Foul (2-min-Strafe) ⇒  /  + 

1 gegnerische Figur nach Foul auf die Strafbank (→  / ) versetzen. Foult der Allrounder, gibt es zusätzlich **1 gelbe Karte** (→ auf Ablagefeld).

- Man darf nur dort ein Foul bestrafen bzw. diese Aktion ausführen, wo eigene und gegnerische Figuren auf **benachbarten** Feldern stehen.
- Erst nach Ablauf der 2-min-Strafe darf der betroffene Spieler seine Figur von der Strafbank wieder zurück ins Spiel bringen (S. 7).

! **Platzverweis:** Bei 3 gelben Karten ist der Allrounder aus dem Spiel!

oder

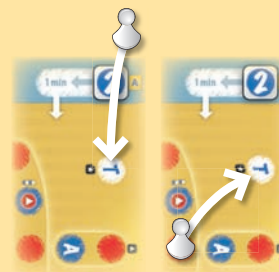
Freiwurf ⇒  /  + 

1 eigene Figur aus der **Abwehr** an die Freiwurflinie auf ein beliebiges Feld vorstellen und den Aktionswürfel neu würfeln = **1 weitere** Aktion.

! **Freiwurf** und **Konter** sind als **weitere** Aktion ausgeschlossen!



Teamgeist



Den Teamgeist von außen ins Spiel bringen oder vom Gegner holen.



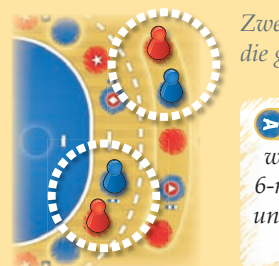
2 gegnerische Angriffsfelder decken.



Vom Gegner gedecktes Angriffsfeld mit dem Teamgeist freispielen und gegnerische Figur sofort auf die Bank hinaussetzen.



Eigene Figur von einem gedeckten Angriffsfeld auf ein anderes versetzen.



Zweikampf! Foul mit 2-min-Strafe für die gegnerische Figur.

Als **benachbart** gelten Felder, wenn sie im Angriffsaufbau oder am 6-m-Kreis direkt nebeneinander liegen; und wenn sie durch keine Freiwurflinie voneinander getrennt sind.



Allrounder bekommt gelbe Karte.



Eigene Figur an die Freiwurflinie vorstellen...



... und neu würfeln.

3

Einwechslung ⇒ $\triangle a / \triangle a + \triangle p$

1 **eigene** Figur von der **Bank** auf ein beliebiges Feld in der eigenen Spielhälfte (Abwehr) einwechseln.

■ Das kann entweder der Allrounder oder ein Handballer sein.

! Auf das eigene A-Feld darf man nur den Allrounder einwechseln!

oder

Positionswechsel ⇒ $\triangle a / \triangle a + \triangle p$

Bis zu 2 **eigene** Figuren zwischen beliebigen Feldern in der Abwehr und / oder im Angriffsaufbau wechseln. Nur als **aktiver** Spieler darf man wahlweise (mit dieser Aktion) angreifen.

Angriff: Mit bis zu 2 **eigenen** Figuren aus dem eigenen **Angriffsaufbau** an den gegnerischen 6-m-Kreis auf beliebige Angriffsfelder ziehen und von dort aufs Tor werfen = **1 Zusatzwurf**.

■ Zieht man auf ein (→ durch den Teamgeist) freigespieltes Angriffsfeld, muss man den Teamgeist gleichzeitig neben den Spielplan stellen.

! Für erfahrene Spieler ist außerdem ein Kreisläufer-Wechsel möglich!

4

Einen Würfel erobert!

„Konter!“ ⇒ $\triangle p$

Angriff: 1 **eigene** Figur von **Konter-Feld** an den gegnerischen 6-m-Kreis auf ein Angriffsfeld der jeweiligen Angriffsseite ziehen = **1 Zusatzwurf**.

■ Zieht man auf ein (→ durch den Teamgeist) freigespieltes Angriffsfeld, muss man den Teamgeist gleichzeitig neben den Spielplan stellen.

! Für erfahrene Spieler ist außerdem ein Konter vom A-Feld möglich!

4

Torwart ⇒ $\triangle a / \triangle a + \triangle p$

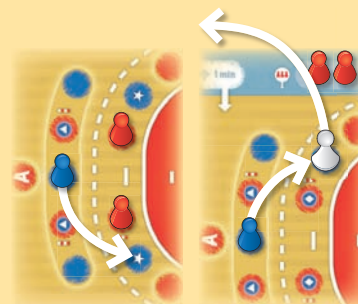
Den **eigenen** Torwart ins Tor auf ein Eckfeld stellen bzw. im Tor auf ein anderes Eckfeld versetzen und die **Torecke decken**.

! Bei Siebenmeter den Torwart ggf. wieder auf das Torwart-Feld stellen!

Allrounder Handballer



Eigene Figur einwechseln.



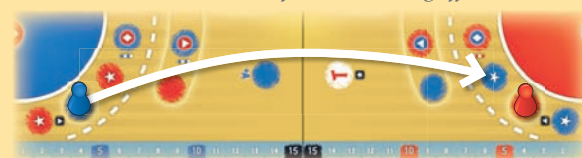
Mit 1 eigenen Figur auf ein freies oder ein freigespieltes Angriffsfeld ziehen.

Zusatzwürfe (S. 14)



Angriff: Der Allrounder steht bereits auf dem A-Feld und ein Handballer auf dem Pass-Feld. Dann kann man (mit dieser Aktion) den Allrounder auf ein beliebiges Feld im Angriffsaufbau wechseln und den Handballer – als „Kreisläufer“ – an den gegnerischen 6-m-Kreis auf ein beliebiges Angriffsfeld ziehen (wie bei Positionswechsel) und von dort ebenso aufs Tor werfen = **1 Zusatzwurf**.

Vom rechten Konter-Feld auf die rechte Angriffsseite ziehen.

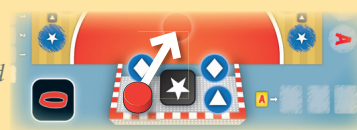


Konter vom A-Feld ⇒ $\triangle p$

Angriff: Den Allrounder vom A-Feld an den gegnerischen 6-m-Kreis auf ein beliebiges Angriffsfeld (einer beliebigen Angriffsseite) ziehen = **1 Zusatzwurf**.



Den Torwart auf ein Eckfeld stellen.



Bei Siebenmeter auf das Torwart-Feld stellen.

Zusatzwürfe

TOOR!



Symbole: ★ Stern (3×)
▼ Dreieck (2×)
◆ Raute (1×)

Nach jedem **TOR!** einen Torzähler auf die Toranzeige legen bzw. auf die höhere Torzahl umdrehen. Generell ist die eigene Aktion mit einem Tor und nach Siebenmeter beendet!



Angriff: Wurf vom 6-m-Kreis

Beim Angriff macht der aktive Spieler (→ nach Positionswechsel) und der passive Spieler (→ nach Konter) jeweils **1 Zusatzwurf** mit dem Torwürfel.

- Würfelt man beim Angriff vom 6-m-Kreis einen ★ Stern = **TOR!**
- **Abpraller:** Wurde mit dem Wurf **kein** Tor erzielt, kann man als aktiver Spieler ggf. aus zweiter Reihe auf die Torecken werfen (S. 15).
- Beim Angriff kann es auch einen Siebenmeter geben.
- **Für Profis:** Nachwurf (→ nur bei Konter), Kempa-Trick und Rückpass.
- ! Nach dem Angriff muss man eigene Figuren vom gegnerischen 6-m-Kreis auf die Bank auswechseln – das kann eine Einwechslungswelle auslösen!



Siebenmeter: Wurf von 7-m-Linie

Würfelt man beim Angriff eine ◆ Raute und kann **1 gegnerische** Figur wie bei einem Foul (S. 10) vom 6-m-Kreis auf die Strafbank (→ ②/②) versetzen, dann gibt es Siebenmeter. Die gefoulte Figur an die 7-m-Linie stellen und den Torwart ggf. vors Tor. Der abwehrende Spieler wählt verdeckt ein **Siebenmeter-Plättchen** und der angreifende Spieler macht **1 weiteren Zusatzwurf** mit dem Torwürfel.



Aufgedecktes Plättchen mit z. B. Stern pariert einen gewürfelten ★ Stern.

- Anderes Symbol als aufgedecktes Plättchen gewürfelt = **TOR!**
- Gleiches Symbol wie aufgedecktes Plättchen gewürfelt = **pariert!**
- ! Eigene Figur auf die Bank auswechseln und Plättchen wieder verdecken!



Optional: Wurf aus zweiter Reihe ⇒ a / a

Stehen **3 eigene** Figuren an der **Freiwurflinie** (Abb. 1), nachdem die Aktion ausgeführt wurde bzw. nach einem **Abpraller**, dann kann man auf die Torecken werfen (→ mit ▼ Dreieck / ◆ Raute). Der aktive Spieler macht dazu (noch) **1 Zusatzwurf** mit dem Torwürfel.



Der passive Spieler deckt z. B. mit seinem Torwart und dem Superhandschuh die beiden Torecken mit ▼ Dreieck und pariert so ein gewürfeltes ▼ Dreieck.

- Das Symbol einer **ungedeckten** Torecke gewürfelt = **TOR!**
- Das Symbol einer **gedeckten** Torecke gewürfelt = **pariert!**
- **Für Profis:** Begeisterung (→ mit Teamgeist auf T-Feld).

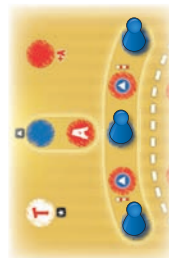
! Nach dem Wurf (beteiligte) eigene Figuren in die Abwehr zurückziehen!

Torecke decken auf Eckfeld und Wurfabwehr-Feld (→ a / a)

Um den Wurf aus zweiter Reihe zu **parieren**, kann man Torecken mit Torwart und Figuren (→ Allrounder/Handballer/Teamgeist) decken.

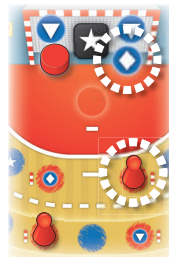
- Der Torwart steht dazu auf einem Eckfeld; eine Figur steht auf einem Wurfabwehr-Feld und deckt die entsprechende Torecke (Abb. 2).
- Die Torecken muss man je Symbol stets (→ links und rechts) **doppelt** decken, um den entsprechenden Wurf zu parieren.
- **Für Profis:** Superhandschuh (→ deckt ebenfalls Torecke auf einem Eckfeld).
- ! Sind alle Torecken gedeckt, dann ist dieser Zusatzwurf nicht möglich!

Abb. 1



Einsatz des Teamgeists (S. 19)

Abb. 2



Achtung: Einwechslungswelle ⇒ a / a + p

Sobald **3 eigene** Handballer auf der Bank sitzen (→ durch Teamgeist geschlagen bzw. nach Angriff ausgewechselt), darf der betroffene Spieler diese Figuren **sofort** in die eigene Spielhälfte (Abwehr) einwechseln.

! Eventuell überzählige Handballer bleiben auf der Bank sitzen!





Weitere Ansagen, Aktionen und Zusatzwürfe

Würfelt der aktive Spieler einen **1**er-Pasch, kann der passive Spieler „Deckung!“ oder bei einem **3**er-Pasch „Wechsel!“ rufen und so beide Würfel erobern (S. 7). Der Superhandschuh ist für den passiven Spieler bei einer **1** eine alternative Aktion und ermöglicht beim Angriff einen Nachwurf (→ bei Konter). Für den aktiven Spieler erweitern vier Zusatzwürfe das Grundspiel.



Beide Würfel erobert!

„Deckung!“ ⇒

Genau **4 eigene** Figuren von Feldern am eigenen 6-m-Kreis auf alle gegnerischen Angriffsfelder stellen (Abb. 1).

! Der aktive Spieler hat danach keine Aktion mehr!

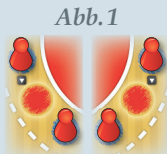


Abb. 1



Abb. 2

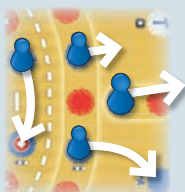


Abb. 3



Abb. 4



Superhandschuh ⇒

Ins **eigene** Tor auf ein Eckfeld legen bzw. auf ein anderes Eckfeld versetzen (Abb. 2). Wie der Torwart deckt der Superhandschuh eine Torecke, um einen Wurf aus zweiter Reihe zu parieren.

! Bei Siebenmeter ggf. wieder neben den Spielplan legen!



Beide Würfel erobert!

„Wechsel!“ ⇒

Genau **4 eigene** Figuren zwischen beliebigen Feldern in der Abwehr und / oder im Angriffsaufbau wechseln (Abb. 3).

! Der aktive Spieler hat danach keine Aktion mehr!



Nachwurf ⇒

Bei Konter kann man den Superhandschuh mitnehmen (→ unter Figur legen). Würfelt man beim Angriff ein , dann hat man **1 weiteren** Wurf vom 6-m-Kreis (Abb. 4).

! Nach dem Angriff sofort neben den Spielplan legen!



Kempa-Trick ⇒ /

Angriff: **2 eigene** Figuren (→ bei Positionswechsel) an den gegnerischen 6-m-Kreis auf **1 inneres** und **1 äußeres** Angriffsfeld ziehen. Würfelt man beim Angriff ein , dann kann man den Kempa-Trick spielen (Abb. 5) und hat (mit der äußeren Figur) **1 weiteren** Wurf vom 6-m-Kreis.

! Nach dem Angriff die eigenen Figuren auswechseln!



Abb. 5



Rückpass ⇒ /

Angriff: **1 eigene** Figur steht (→ bei Positionswechsel) auf dem Rückraum-Feld. Würfelt man beim Angriff ein , dann kann man einen Rückpass spielen (Abb. 6) und hat ggf. 1 Wurf **wie** aus zweiter Reihe. Der Allrounder des Gegners **blockt** den Wurf auf dem A-Feld (siehe links).

! Nur nach einem Wurf die eigene Figur zurückziehen!



Abb. 6



Begeisterung (des Publikums) ⇒ /

Der Teamgeist steht auf dem **eigenen** T-Feld (Abb. 7). Würfelt man beim Wurf aus zweiter Reihe einen , dann hat man **1 weiteren** Wurf aus zweiter Reihe.

! Den Teamgeist wieder neben den Spielplan stellen und (beteiligte) eigene Figuren zurückziehen!

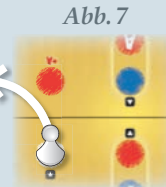


Abb. 7

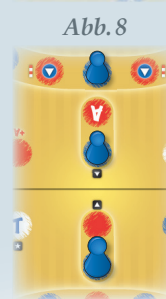


Abb. 8

Nach Konter des Gegners ausführbar!

Schnelle Mitte ⇒ /

Wenn **3 eigene** Figuren in Reihe übereinander stehen (→ 2 Handballer im Angriffsaufbau und Allrounder auf A-Feld), dann kann man die Schnelle Mitte spielen (Abb. 8) und hat ggf. 1 Wurf **wie** aus zweiter Reihe. Der Allrounder des Gegners **blockt** den Wurf auf dem A-Feld.

! Nur nach einem Wurf die 2 Handballer zurückziehen!

Die Ansage des passiven Spielers ist nicht ausführbar?

Es ist möglich, dass der passive Spieler seine Ansage „Konter!“ (bzw. für Profis die Ansagen „Deckung!“ und „Wechsel!“) nicht ausführen kann. Weil er keine Figur auf einem Konter-Feld stehen hat oder z. B. alle Angriffsfelder vom aktiven Spieler gedeckt sind (bzw. bei den Profis, weil er nicht genau 4 Figuren zur Verfügung hat, um z. B. zu wechseln). In solchen Fällen hat er in diesem Spielzug **keine** Aktion mehr und der aktive Spieler nimmt sich einen der Aktionswürfel.

Wechseeel!!

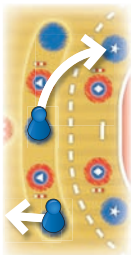
Hinweise zu den Aktionen und Zusatzwürfen

Nur den **Allrounder** darf man auf sein A-Feld wechseln oder ihn dorthin zurückziehen. Wird er z. B. ausgewechselt, muss man ihn immer auf seinen Platz auf der Bank setzen.

Abb. 1



Abb. 2



Teamgeist → Auf den beiden T-Feldern darf (außer dem Teamgeist) keine andere Figur stehen. Vom Gegner holt man den Teamgeist immer auf das eigene T-Feld; von eigenen Feldern kann man ihn auch dorthin versetzen.

Foul → Das Pass-Feld gilt als **nicht benachbart** zu anderen Feldern, man kann mit 1 Figur dort also weder foulen noch selbst gefoult werden. Ebenso gelten die Rückraum-Felder als nicht benachbart zueinander (Abb. 1).

Freiwurf → Für die weitere Aktion darf man keine Taktik-Karten aktivieren.

Positionswechsel → Wechselt man (mit dieser Aktion) 1 eigene Figur in den Angriffsaufbau, ist mit dieser Figur ein Angriff erst ab dem **nächsten** Spielzug möglich. Als aktiver Spieler kann man entweder 2 Figuren wechseln oder mit 2 anderen Figuren angreifen. Im gleichen Spielzug kann man auch aus dem Angriffsaufbau z. B. 1 Figur beliebig zurück in die Abwehr wechseln und mit 1 anderen Figur nach vorne angreifen – insgesamt max. 2 Figuren (Abb. 2).

Superhandschuh → Kann man vom Gegner aus dessen Tor holen.

Nachwurf → Um den Superhandschuh mitnehmen zu können, muss dieser bereits im eigenen Tor liegen. Beim Nachwurf kann es Siebenmeter geben. Auch ohne weiteren Wurf vom 6-m-Kreis wieder neben den Spielplan legen.

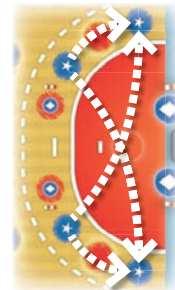
Kempa-Trick → Es gibt vier Möglichkeiten, diesen zu spielen (Abb. 3). Beim weiteren Wurf vom 6-m-Kreis ist ein Siebenmeter und Rückpass möglich.

Rückpass → Für den Wurf **wie** aus zweiter Reihe ist nur 1 eigene Figur auf dem Rückraum-Feld erforderlich; stehen an der Freiwurflinie weitere eigene Figuren, gelten diese an dem Wurf als nicht beteiligt. Und nicht vergessen, nach dem Angriff muss man die Figur(en) vom 6-m-Kreis auswechseln.

Begeisterung → Ist auch bei Rückpass und Schnelle Mitte möglich.

Schnelle Mitte → Nach einem Konter des Gegners bei **jeder** Aktion möglich, wenn die Figuren auf den dafür erforderlichen Positionen stehen. Man kann die Schnelle Mitte in einem früheren Spielzug schon vorbereitet haben.

Abb. 3



Fragen zum Einsatz des Teamgeists

- Kann man mit dem Teamgeist foulen oder selbst gefoult werden? **Nein!**
- Darf man mit dem Teamgeist ein Angriffsfeld freispielen, auch wenn nicht alle Angriffsfelder vom Gegner gedeckt sind? **Ja!**
- Ist es möglich, in späteren Spielzügen, am 6-m-Kreis weitere gedeckte Angriffsfelder reizuspielen? **Ja, dabei muss man allerdings beachten, dass das eine Einwechslungswelle auslösen kann!**
- Muss man bei einem Angriff auf ein vom Teamgeist freigespieltes Angriffsfeld ziehen? **Nein, der Teamgeist kann unabhängig vom Angriff am 6-m-Kreis stehen bleiben; und solange diese Figur auf einem Angriffsfeld steht, kann dieses Feld vom Gegner nicht gedeckt werden!**
- Darf man mit dem Teamgeist von dort aufs Tor werfen? **Nein!**
- Kann man mit der Figur gegnerische Angriffsfelder decken? **Nein!**
- Darf man mithilfe des Teamgeists aus zweiter Reihe werfen (Abb. 4)? **Ja, obwohl neutral, zählt er dort wie 1 eigene Figur, und muss nach dem Wurf als beteiligte Figur auch in die Abwehr zurückgezogen werden!**
- Kann man damit eine beliebige Torecke auf einem Wurfabwehr-Feld decken, um einen Wurf aus zweiter Reihe zu parieren (Abb. 5)? **Ja, klar!**

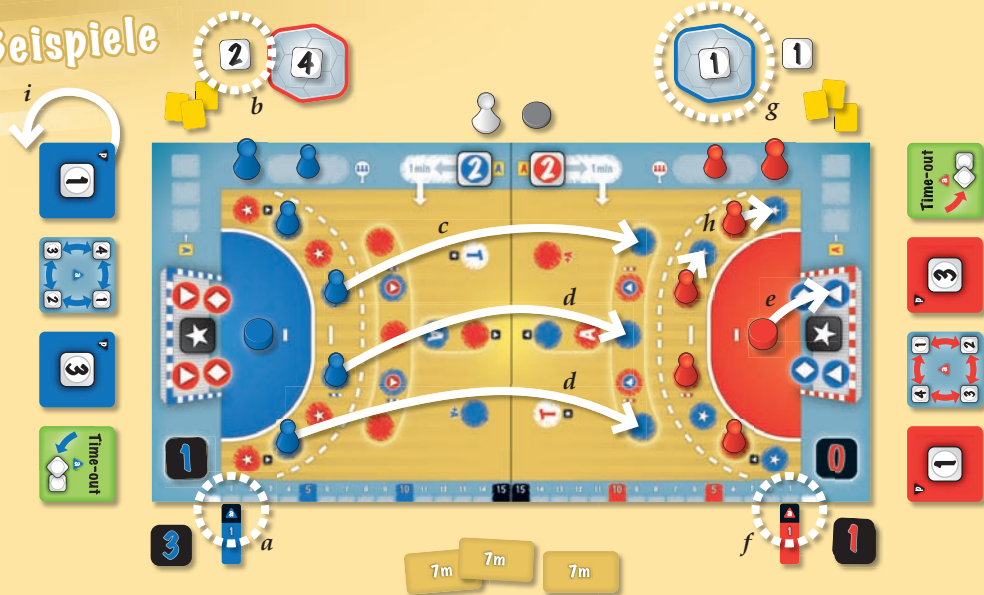
Abb. 4



Abb. 5



Beispiele



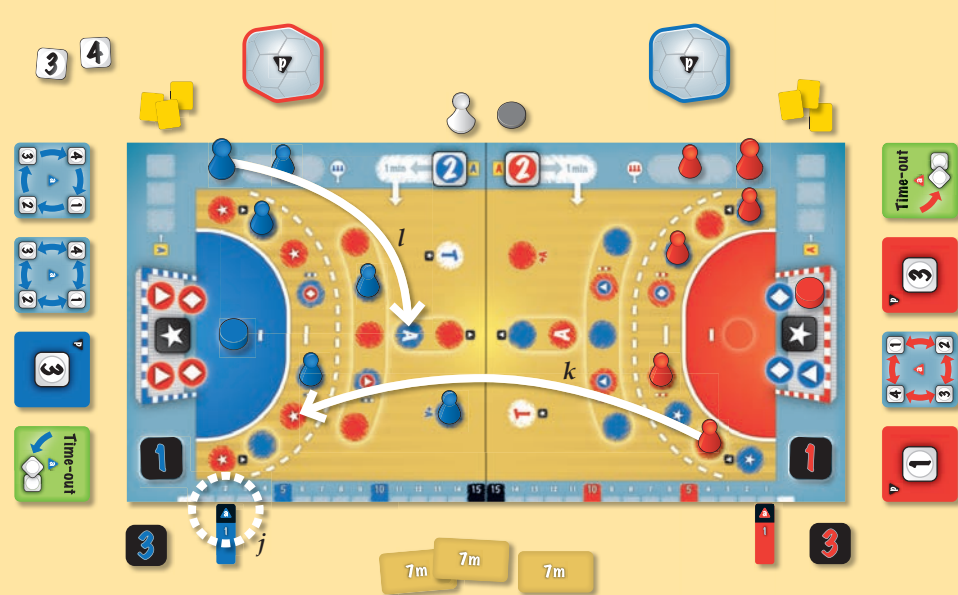
Peter hat Anwurf und ist als aktiver Spieler zuerst am Zug.

Er rückt seinen Zeitmarker um 1 Minute an der Zeitleiste vor (siehe oben, a) und würfelt für beide Spieler 2 und 4. Schnell legt er die 4 für den passiven Spieler auf die Ablage – kommt damit einer Ansage seiner Gegnerin zuvor – und nimmt sich die 2 (b). Peter möchte die Würfelzahl nicht verändern und wählt eine Aktion aus: er entscheidet sich für den Freiwurf. Aus der eigenen Spielhälfte stellt er nun 1 eigene Figur an die Freiwurflinie auf ein Feld im eigenen Angriffsaufbau (c) und darf seinen Würfel neu würfeln. Peter würfelt 3 und wählt 1 weitere Aktion: Positionszwischel. Mit 2 eigenen Figuren wechselt er in seinen Angriffsaufbau (d). Da jetzt

3 eigene Figuren an der Freiwurflinie stehen, kann er aus zweiter Reihe auf die Torecken werfen. Beide sind ungedeckt (die beiden sind von gegnerischen Figuren doppelt gedeckt). Peter würfelt ein 7 und erzielt in TOR-1:0! Die Figuren zieht er aus dem Angriffsaufbau in seine Abwehr zurück. Julia stellt mit der 4 ihren Torwart auf ein Eckfeld (e).

Danach ist Julia aktiv am Zug.

Sie rückt ihren Zeitmarker um 1 Minute vor (f) und würfelt einen 1-er-Pasch. Eine 1 legt sie auf die Ablage (g). Julia führt als Aktion die Raumdeckung aus und stellt dazu 2 eigene Figuren auf gegnerische Angriffsfelder einer Angriffsseite (h). Mit der 1 reaktiviert Peter die entsprechende Taktik-Karte (i).



Peter ist wieder am Zug.

Er rückt seinen Zeitmarker um 1 Minute vor (j) und würfelt 3 und wieder 4. Dieses Mal ist die Gegnerin schneller – sie ruft laut „Konter!“. Peter könnte noch mit „Time-out“ die Ansage aufheben, entscheidet sich aber, die Taktik-Karte nicht einzusetzen. Damit hat Julia den Würfel erobert und darf die Aktion sofort ausführen. Sie zieht 1 eigene Figur von ihrem linken Konter-Feld auf ihre linke Angriffsseite (k) und wirft von dort aufs Tor. Julia würfelt beim Angriff einen 7 und erzielt ein TOR-1:1! Nach dem Angriff muss sie die Figur auf ihre Bank auswechseln. Peter macht nun noch mit der 3 als Aktion eine Einwechslung und stellt dazu seinen Allrounder von seiner Bank auf sein A-Feld (l).

Alternativer Spielverlauf:

Würfelt Julia beim Angriff eine 7, dann kann sie 1 gegnerische Figur nach Foul vom 6-m-Kreis auf die Strafbank versetzen (m) und es gibt Siebenmeter.



Siebenmeter!

Varianten

Hinrunde

(Spieler):

A – B

C – D

B – C

D – A

A – C

D – B

Rückrunde

(Spieler):

B – A

D – C

C – B

A – D

C – A

B – D

Tabelle

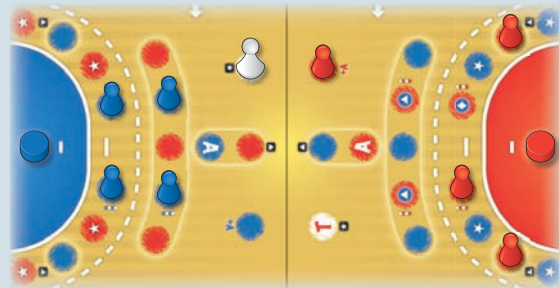
(Gewinner)

Spielvariante „Turnier“

Die Spieler erstellen einen **Turnierplan** (→ für z. B. 4 Spieler, siehe links) mit Hin- und Rückrunde. Je Paarung ist man 1-mal die Heim-Mannschaft.

Aufbau und Spielablauf sind wie beim Grundspiel. **Ausnahmen:**

- Beim Aufbau kann jeder Spieler seine **4 Handballer** beliebig in der eigenen Spielhälfte (Abwehr) platzieren.
- Die Heim-Mannschaft stellt den **Teamgeist** auf ihr T-Feld, legt das **Heim-Plättchen** neben ihre eigene Spielhälfte und hat Anwurf.



Spieler A (**Blau**) ist hier die Heim-Mannschaft (mit Teamgeist) und platziert z. B. 4 Handballer auf alle seine Wurfabwehr-Felder.

Spieler B (**Rot**) platziert z. B. 3 Handballer am eigenen 6-m-Kreis und 1 Handballer auf sein Pass-Feld.

Spielvariante „Meister & Vizemeister“

Der Gewinner (eines Turniers) erhält den **Meister-Pokal**, der Zweite den **Vizemeister-Pokal**. Beim nächsten Spiel (bzw. Turnier) können die beiden Spieler ihren Pokal neben den Taktik-Karten platzieren. **Erweiterung:**

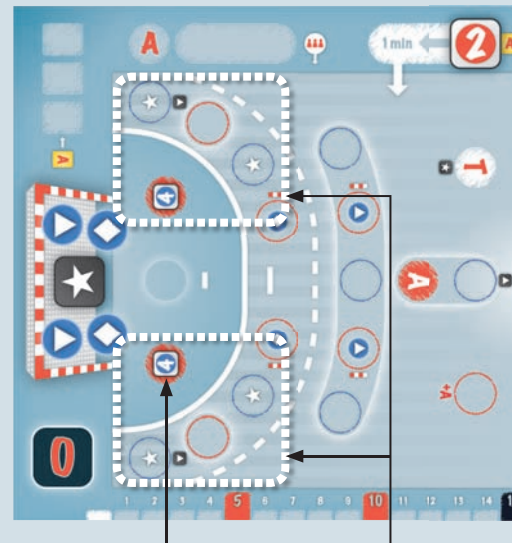
- Der Meister darf bei einer **1** den Teamgeist gleich auf ein beliebiges Feld stellen; der Vizemeister darf bei einer **2** beim Freiwurf **2 eigene** Figuren an die Freiwurflinie vorstellen (→ **Pokal jeweils umdrehen**).
- Als passiver Spieler kann man seinen Pokal (→ wie 1 Taktik-Karte) mit der entsprechenden Würfelzahl reaktivieren (= zurückdrehen).



Pokal umdrehen.

Spielplan-Variante (→ Rückseite)

Aufbau und Spielablauf sind wie beim Grundspiel bzw. bei den Spielvarianten. Beispielbar mit den Figuren des Grundspiels und in Vereinsfarben (siehe rechts).



2 Torraum-Felder

Angriffsseiten

Für Handballfans:

In den Vereinsfarben sind 3-teilige Handballer-Figuren erhältlich.

Diese können nach Belieben mit den Figuren des Grundspiels, Allrounder und Torwart (→ **Blau/Rot**), kombiniert werden.

Erhältlich bei: www.spielmaterial.de



z. B. Flensburg-Handewitt



Mit dem Torwart auf jeweils einer Angriffsseite inen Konter verhindern (der Angriff durch Positionswechsel ist aber noch möglich).

Die andere Angriffsseite wird hier mit 2 eigenen Figuren gedeckt.

Torwart (auf Torraum-Feld) ⇒ **a** / **a** + **p**

Bei einer **4** (siehe Aktion auf S. 12) kann man seinen Torwart auch auf ein **Torraum-Feld** stellen bzw. versetzen. Auf den beiden Angriffsfeldern der jeweiligen Angriffsseite kann man so gegnerische **Konter** verhindern.

! Den Angriff durch Positionswechsel kann man damit nicht verhindern – dafür muss man alle gegnerischen Angriffsfelder decken!

Tipps

Abb. 1

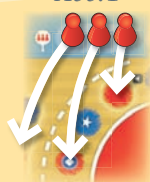


Abb. 2



Die Ablage für den passiven Spieler darf man nach Belieben links oder rechts neben dem Spielplan bereitlegen, sodass man als aktiver Spieler beim Zuteilen schnell herankommt.

Die Symbole für aktiv ($\Rightarrow$ /) und passiv ($\Rightarrow$) unterstützen den regelgerechten Spielablauf ($\rightarrow$ auf Zeitmarkern, Ablagen, Taktik-Karten, Kurzspielregeln und Pokalen).

Jeder Spieler beginnt mit 4 Figuren. Bei der Aktionswahl sollte man darauf achten, die maximale Anzahl durch Einwechslung zu erreichen. Allerdings kann man durch offensive Spielweise ($\rightarrow$ Angriffe) auch eine Einwechslungswelle auslösen und die Handballer sofort von der Bank einwechseln, ohne dafür Aktionen „verbrauchen“ zu müssen (Abb. 1).

Mit den Taktik-Karten kann man als aktiver Spieler mögliches Würfelpetch ausgleichen. Als passiver Spieler kann man seinen nächsten Spielzug vorbereiten, indem man seine Figuren z.B. auf die für einen Kreisläufer-Wechsel erforderlichen Positionen (ein)wechselt.

Den gegnerischen Allrounder kann man gezielt in „Zweikämpfe verwickeln“, um so den Gegner bei 3 gelben Karten durch Platzverweis zu schwächen (Abb. 2).

Für Profis: Mit die äußeren Angriffsfelder decken, damit der Gegner keinen Kempa-Trick spielen kann. Beim Angriff sind Wurfserien möglich (= mehrere Zusatzwürfe nacheinander), wenn Figuren auf bestimmten Positionen stehen, z.B. für Kempa-Trick und dann Rückpass.

**Viel Spaß
und viele Tore!**

Die Autoren danken ganz besonders allen Testspielern!

powered by  **HANDBALL-WORLD**
www.handball-world.com

© KONTER – Das Handball Brettspiel
Alle Rechte vorbehalten.

Autoren: Peter Höfer und Gerhard Junker
Redaktion: Julia Nikoleit (handball-world.com)
Grafik und Illustration: Gerhard Junker

Herausgeber: redsport UG (haftungsbeschränkt)
Reuchlinstraße 10–11 · 10553 Berlin · GERMANY
www.handball-world.com

Realisierung:



Juhu-Spiele
Kahlharz 2
73660 Urbach
GERMANY

Spielregel v.3.0 (01/17)