Hinweis für Anfänger und Profis:

Das Einstiegsspiel dauert 2 × 5 Minuten und zeigt beispielhaft einige Spielzüge und „Reaktionen“.

Tutorial · Einstiegsspiel

Die komplette Spielregel zu diesem Spiel ist online verfügbar.
Dazu QR-Code scannen oder unter folgendem Link downloaden:
www.juhu-spiele.de/downloads/konter-spielregel_final_DE.pdf

Tutorial

Mit dem Einstiegsspiel ist ein leichteres Erlernen der Regeln und Abläufe möglich. Vor Beginn wird das Grundspiel für beide Spieler aufgebaut (siehe S. 4 der Spielregel). Dann können die Spielzüge und „Reaktionen“ nachgespielt werden.

*Beim Spielablauf wird zwischen aktiver und passiver Spieler unterschieden. Der aktive Spieler ist am Zug und sozusagen im „Ballbesitz“. Der passive Spieler „lauert“ darauf, z. B. einen „Konter!“ ansagen und ausführen zu dürfen *. Ein Spielzug mit „Reaktion“ läuft stets in fünf Phasen ab:*

I.	**aktiv: Eigenen Zeitmarker vorrücken und Strafbänke überprüfen**
II.	**aktiv: Für beide Spieler würfeln * und Aktionswürfel zuteilen**
III.	**aktiv: Bis zu 2 Taktik-Karten aktivieren (optional)**
IV.	**aktiv: Zuerst Aktion ausführen und danach ggf. Zusatzwurf**
V.	**passiv: Aktion ausführen oder 1 Taktik-Karte reaktivieren**

Vier Phasen sind dem aktiven Spieler und eine Phase ist dem passiven Spieler zugeordnet. Nach Ansagen des passiven Spielers kann sich die Reihenfolge ändern.

Tipp für Brettspiel-Einsteiger:
Die Spielregel nicht vorlesen, sondern zunächst in Ruhe lesen und Schritt für Schritt vorbereiten – dann erst dem Mitspieler die Regel erklären. Das Einstiegsspiel kann dabei eine Hilfestellung geben!

Die Aktionswürfel sind für alle Aktionen.

Zusatzwürfe erfolgen mit dem Torwürfel.

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

In Phase **I** *seines ersten Spielzugs als aktiver Spieler rückt **Blau** seinen Zeitmarker um 1 Minute an der Zeitleiste vor (siehe oben, **a**).*

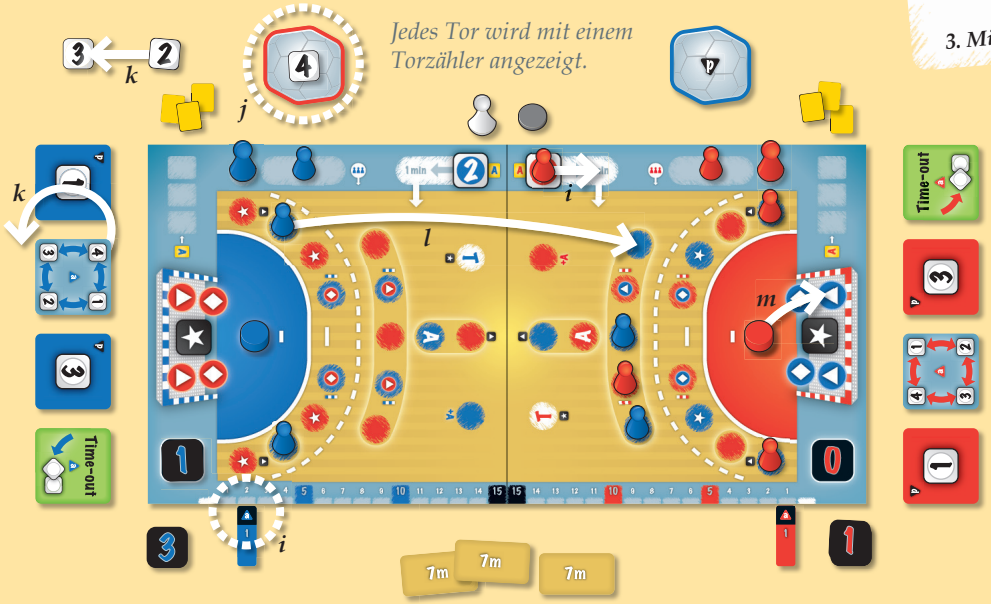
In Phase **II** *würfelt **Blau** gleichzeitig mit beiden Aktionswürfeln für sich und für **Rot**, der in diesem Spielzug passiver Spieler ist: 3 und 1. Er wählt die 1 für den passiven Spieler, legt diesen Aktionswürfel auf die Ablage (mit rotem Rand) und teilt **Rot** damit eine Würfelzahl zu (**b**).*

In Phase **III** *hat **Blau** optional die Möglichkeit, seinen Aktionswürfel bzw. seine Würfelzahl zu verändern. In diesem Fall behält er aber die 3.*

In Phase **IV** *kann **Blau** nun eine Aktion ausführen. Die 3 ermöglicht ihm, entweder **1 eigene** Figur von der Bank einzuwechseln (→ Einwechslung) **oder** die Positionen von bis zu **2 eigenen** Figuren zu wechseln (→ Positionswechsel). **Blau** entscheidet sich für die Aktion Positionswechsel: Dazu wechselt er **2 eigene** Figuren von Wurfabwehr-Feldern (mit Raute) auf Felder im eigenen Angriffsaufbau (**c**).*

In Phase **V** *kann **Rot** als passiver Spieler mit dem zugeteilten Aktionswürfel bzw. der Würfelzahl 1 entweder eine Aktion ausführen **oder** eine entsprechende Taktik-Karte reaktivieren. **Rot** entscheidet sich für die Aktion Raumdeckung und stellt **2 eigene** Figuren auf 2 äußere Angriffsfelder von **Blau** (**d**).*

Als „Reaktion“ kann hier keine Karte reaktiviert werden.


Jedes Tor wird mit einem Torzähler angezeigt.

Spieler Rot ist jetzt als aktiver Spieler am Zug.

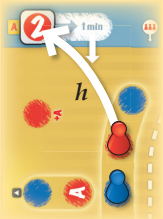
In Phase **I** seines ersten Spielzugs als aktiver Spieler rückt **Rot** seinen Zeitmarker ebenfalls um 1 Minute an der Zeitleiste vor (siehe oben, **e**).

In Phase **II** würfelt **Rot** gleichzeitig mit beiden Aktionswürfeln für sich und für **Blau**, der in diesem Spielzug nun passiver Spieler ist: 2 und 3. Er wählt die 2 für den passiven Spieler, legt diesen Aktionswürfel auf die Ablage (mit blauem Rand) und teilt **Blau** damit eine Würfelzahl zu (**f**).

In Phase **III** hat **Rot** optional die Möglichkeit, seine Würfelzahl z. B. von 3 zu einer 4 zu verändern. Doch er behält in diesem Fall auch lieber die 3.

In Phase **IV** kann **Rot** nun eine Aktion ausführen. Die 3 ermöglicht ihm die Wahl zwischen zwei Aktionen. **Rot** wählt die Aktion Positionswechsel: Dazu wechselt er **2 eigene** Figuren von Wurfabwehr-Feldern (mit Raute) auf die Wurfabwehr-Felder (mit Dreieck) im gegnerischen Angriffsaufbau (**g**).

In Phase **V** kann **Blau** mit der 2 zwischen den Aktionen Foul **oder** Freiwurf wählen. Da gegnerische Figuren auf benachbarten Feldern stehen, entscheidet sich **Blau** für die Aktion Foul und versetzt dazu **1 gegnerische** Figur nach Foul auf die Strafbank (siehe rechts, **h**).



Spieler Blau ist das zweite Mal am Zug.

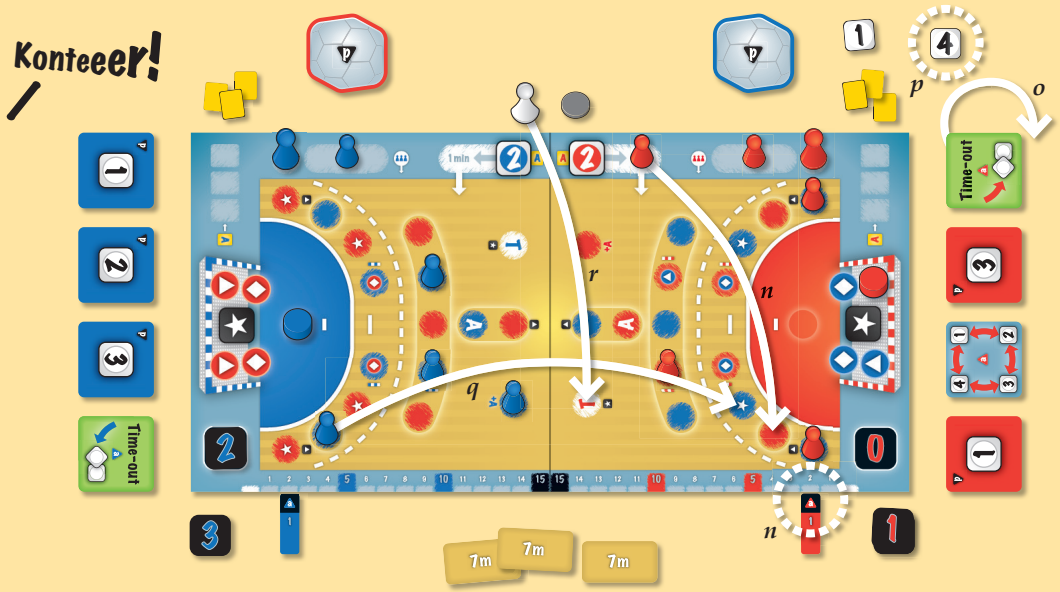
In Phase **I** rückt **Blau** als aktiver Spieler seinen Zeitmarker um 1 Minute an der Zeitleiste vor und überprüft nun auch die Strafbänke: er muss die gegnerische Figur auf der Strafbank (→ 2-min-Strafe) um 1 Minute verschieben (**i**).

In Phase **II** würfelt **Blau** für beide Spieler 2 und 4. **Rot** zögert, ob er bei 4 „Konter!“ ansagen kann – er hat aber keine Figur auf einem Konter-Feld stehen. **Blau** legt die 4 auf die Ablage für **Rot** (**j**).

In Phase **III** verändert **Blau** seine Würfelzahl 2 zu einer 3, indem er 1 Taktik-Karte aktiviert und anschließend die Karte umdreht (**k**).

In Phase **IV** kann **Blau** nun eine Aktion ausführen. **Blau** wählt bei 3 als Aktion den Positionswechsel: er wechselt mit 1 Handballer aus der Abwehr auf ein freies Feld im gegnerischen Angriffsaufbau (**l**). Damit hat er **3 eigene** Figuren an der Freiwurflinie stehen und kann aus zweiter Reihe auf die Torecken werfen, denn die Torecken mit ▼ sind nicht doppelt gedeckt und beide ◆ sind ungedeckt. **Blau** macht noch **1 Zusatzwurf**. Er würfelt ein ▼ und erzielt ein **TOR – 1 : 0!** Nach dem Wurf zieht er alle Figuren aus dem Angriffsaufbau in seine Abwehr zurück.

In Phase **V** kann **Rot** mit der 4 nur die Aktion Torwart ausführen. Er stellt seinen Torwart vom Torwart-Feld ins Tor auf ein ▼ Eckfeld (**m**).



Spieler Rot ist das zweite Mal am Zug.

In Phase **I** *rückt* **Rot** *als aktiver Spieler seinen Zeitmarker um 1 Minute an der Zeitleiste vor und überprüft die Strafbänke: er verschiebt die eigene Figur ebenso um 1 Minute und bringt diese – nach 2 Minuten auf der Strafbank – zurück ins Spiel* ***(n)****.*

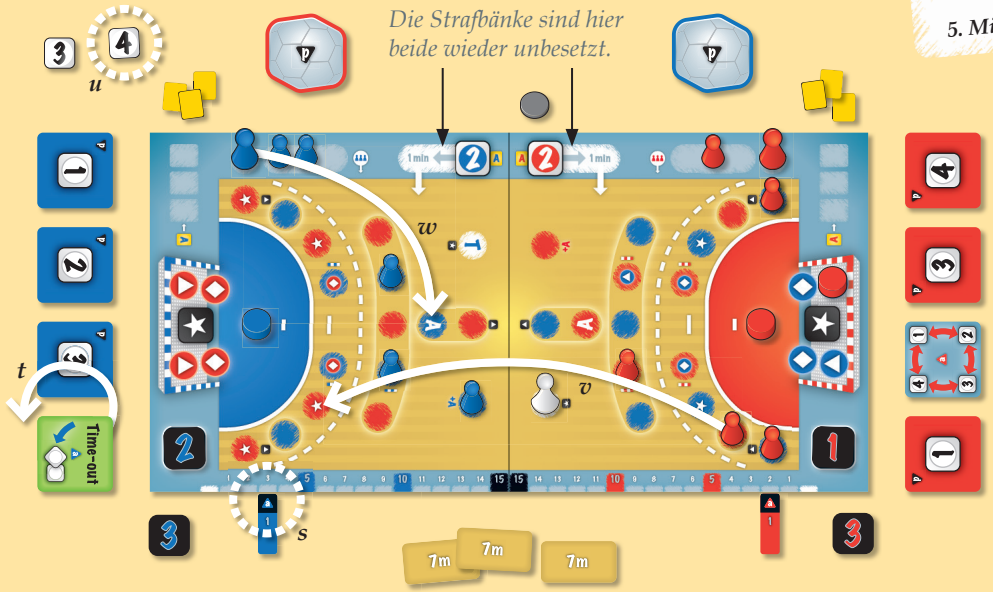
In Phase **II** *würfelt* **Rot** *eine* **4** *und* **1**. **Blau** *ruft laut „Konter!", noch bevor* **Rot** *einen Würfel auf die Ablage legen kann. Schnell setzt* **Rot** *seine Taktik-Karte „Time-out" ein, dreht sie um und kann die Ansage von* **Blau** *aufheben* ***(o)****. Die Karte ermöglicht* **Rot**, *erneut mit beiden Aktionswürfeln zu würfeln: wieder* **1** *und eine* **4** ***(p)****. Das ist Pech, denn* **Blau** *sagt nochmals „Konter!" an.*

Damit hat er den Würfel erobert und darf die Aktion sofort ausführen. **Blau** *zieht* ***1 eigene*** *Figur vom Konter-Feld auf die entsprechende Angriffsseite* ***(q)*** *und macht* ***1 Zusatzwurf****. Beim Angriff würfelt er einen* ★ *und erzielt so ein* ***TOR – 2:0!*** *Nach dem Angriff muss er die Figur auf seine Bank auswechseln.*

In Phase **III** *verzichtet* **Rot** *darauf, die Würfelzahl des übrigen Würfels zu verändern und behält die* **1**.

In Phase **IV** *entscheidet sich* **Rot** *als aktiver Spieler dafür, bei* **1** *die Aktion Teamgeist auszuführen (→ Raumdeckung wäre auch möglich). Die neutrale Figur stellt er auf sein eigenes T-Feld* ***(r)****.*

In Phase **V** *hat* **Blau** *keine weitere „Reaktion" mehr, da er zuvor schon eine Aktion ausgeführt hat.*



Spieler Blau ist das dritte Mal am Zug.

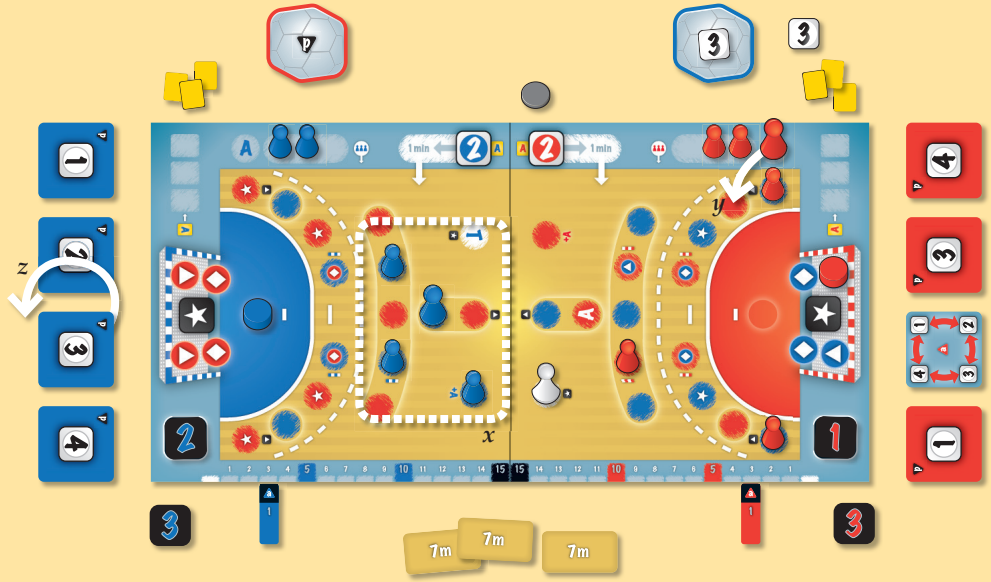
In Phase **I** *rückt* **Blau** *als aktiver Spieler seinen Zeitmarker um 1 Minute an der Zeitleiste vor* ***(s)****.*

In Phase **II** *würfelt* **Blau** *für beide Spieler mit den Aktionswürfeln* **2** *und* **1**. *Doch er ist unzufrieden mit den Würfelzahlen und setzt seine Taktik-Karte „Time-out" ein* ***(t)****, um erneut würfeln zu dürfen:* **3** *und eine* **4** ***(u)****. Dieses Mal zögert* **Rot** *nicht, sondern sagt „Konter!" an und darf die Aktion auch sofort ausführen, da* **Blau** *hier nicht nochmals „Time-out" einsetzen kann.* **Rot** *zieht seinerseits* ***1 eigene*** *Figur vom Konter-Feld auf die entsprechende Angriffsseite* ***(v)*** *und macht* ***1 Zusatzwurf****. Beim Angriff würfelt er ebenso einen* ★ *und erzielt sein erstes* ***TOR – 2:1!*** *Nach dem Angriff muss er die Figur auf seine Bank auswechseln.*

In Phase **III** *kann* **Blau** *momentan keine Würfelzahl verändern, da alle Taktik-Karten aktiviert wurden. Um in dieser Phase wieder Taktik-Karten aktivieren zu können, muss er diese im weiteren Spielverlauf als passiver Spieler reaktivieren, d.h. zurückdrehen. Mit der übrigen* **3** *ist er aber auch so zufrieden.*

In Phase **IV** *kann* **Blau** *eine entsprechende Aktion ausführen und wählt bei* **3** *als Aktion die Einwechslung. Dazu stellt er seinen Allrounder von seiner Bank auf sein A-Feld* ***(w)****.*

In Phase **V** *hat* **Rot** *keine weitere „Reaktion" mehr, da auch er bereits eine Aktion ausgeführt hat.*



Spieler Rot ist das dritte Mal am Zug.

In Phase **I** *rückt* **Rot** *als aktiver Spieler seinen Zeitmarker um 1 Minute an der Zeitleiste vor.*

In Phase **II** *würfelt* **Rot** *einen* **3** *er-Pasch.**
Rot *legt einen beliebigen Aktionswürfel auf die Ablage und teilt* **Blau** *damit eine Würfelzahl zu.*

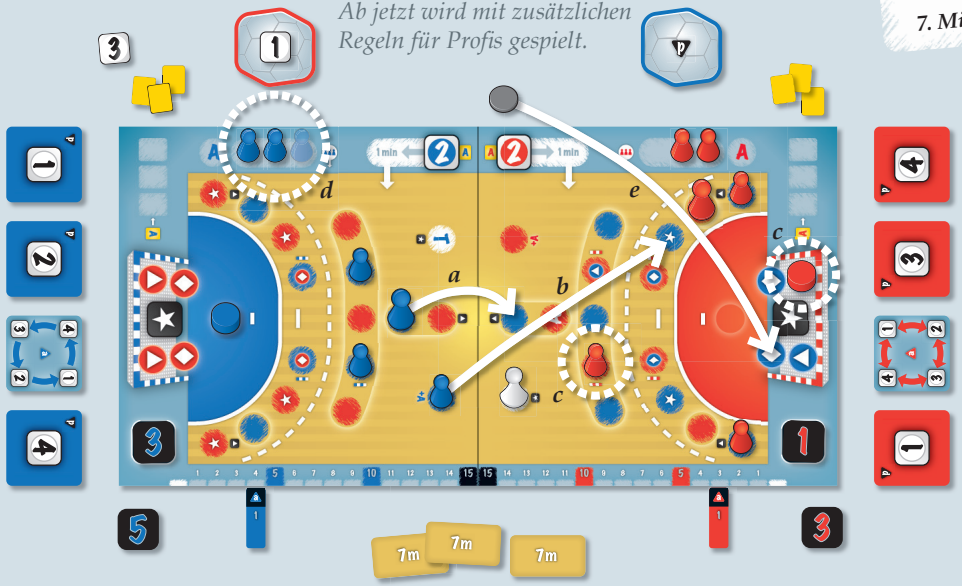
** Die zusätzlichen Regeln für Profis (ab S. 9) würden es* **Blau** *bei diesen Würfelzahlen ermöglichen, laut „Wechsel!" zu rufen und beide Würfel zu erobern. Dann könnte er genau* ***4 eigene*** *Figuren zwischen beliebigen Feldern wechseln (**x**). Um das zu verhindern, müsste* **Rot** *schnell reagieren und einen der Würfel vor der Ansage zuteilen.*

In Phase **III** *verzichet* **Rot** *darauf, 1 Taktik-Karte zu aktivieren, da er mit der* **3** *zufrieden ist.*

In Phase **IV** *entscheidet sich* **Rot** *bei* **3** *als Aktion für die Einwechslung. Er überlegt, ob er ebenfalls seinen Allrounder oder 1 Handballer von der Bank einwechseln möchte. Er wechselt schließlich den Allrounder ein. Diese Figur stellt er allerdings nicht auf das A-Feld (wie* **Blau** *bei seiner Einwechslung), sondern auf eines seiner beiden Konter-Felder (**y**).*

In Phase **V** *könnte* **Blau** *als Aktion eine weitere Einwechslung oder einen Positionswechsel ausführen. Stattdessen entscheidet er sich dafür, mit der Würfelzahl* **3** *die entsprechende Taktik-Karte zu reaktivieren und dreht diese zurück (**z**).*

Ab jetzt wird mit zusätzlichen Regeln für Profis gespielt.



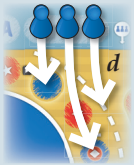
Spieler Blau ist das vierte Mal am Zug.

In Phase **I** *rückt* **Blau** *als aktiver Spieler seinen Zeitmarker um 1 Minute an der Zeitleiste vor.*

In Phase **II** *würfelt* **Blau** **3** *und* **1** *und teilt* **Rot** *den Aktionswürfel mit der Würfelzahl* **1** *zu.*

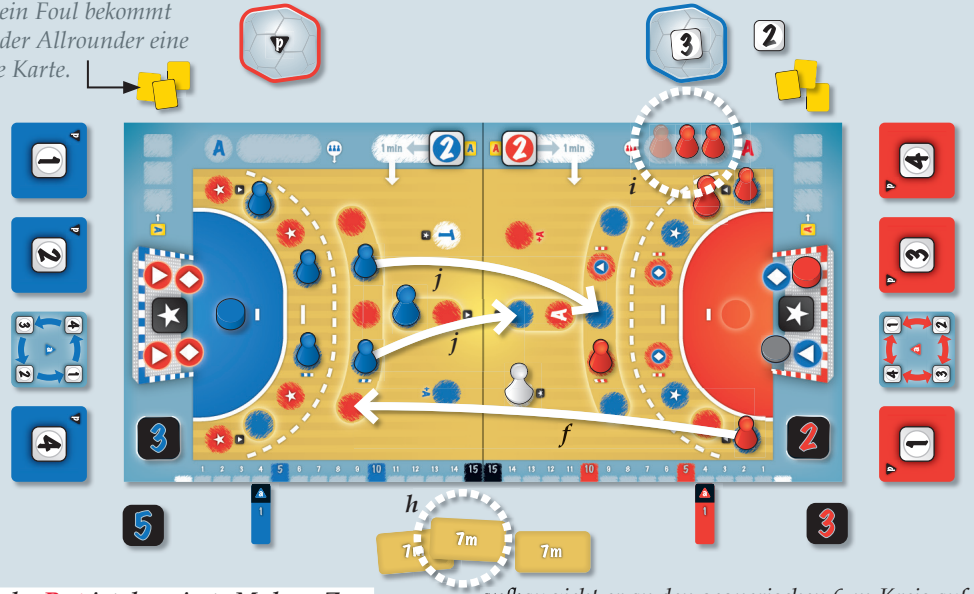
In Phase **III** *verzichtet* **Blau** *darauf, die Würfelzahl seines Würfels zu verändern und behält die* **3**.

In Phase **IV** *führt* **Blau** *als aktiver (und erfahrener) Spieler bei* **3** *einen* ***Kreisläufer-Wechsel*** *aus: Sein Allrounder steht auf dem A-Feld und 1 Handballer auf dem Pass-Feld.* **Blau** *wechselt mit dieser Aktion den Allrounder auf sein Rückraum-Feld im Angriffsaufbau (**a**) und zieht den Handballer an den gegnerischen 6-m-Kreis auf ein Angriffsfeld (**b**). Von dort macht er* ***1 Zusatzwurf****. Beim Angriff würfelt er ein* ▼ *und trifft zunächst nicht ins Tor (dafür hätte er einen* ★ *würfeln müssen). Aber er kann einen Rückpass spielen, da sein Allrounder auf dem Rückraum-Feld steht.* **Blau** *hat nun noch* ***1 Zusatzwurf wie*** *aus zweiter Reihe. Die Torecken mit* ▼ *sind dieses Mal doppelt gedeckt (**c**) und beide* ◆ *sind ungedeckt. Er würfelt eine* ◆ *und erzielt somit ein* ***TOR – 3:1!*** *Nach dem Angriff muss er den Handballer auf seine Bank auswechseln – löst dadurch eine Einwechslungswelle aus (**d**) – und zieht noch den Allrounder auf sein A-Feld zurück.*



In Phase **V** *wählt* **Rot** *bei* **1** *den Superhandschuh und legt diesen ins Tor auf ein* ◆ *Eckfeld (**e**).*

Für ein Foul bekommt nur der Allrounder eine gelbe Karte.



Spieler Rot ist das vierte Mal am Zug.

In Phase **I** *rückt* **Rot** *als aktiver Spieler seinen Zeitmarker um 1 Minute an der Zeitleiste vor.*

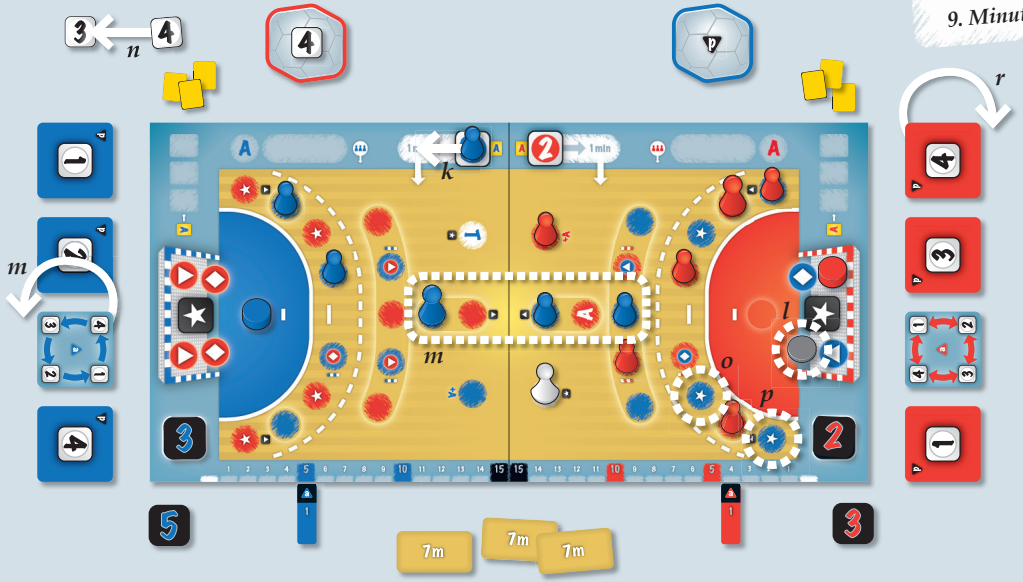
In Phase **II** *würfelt* **Rot** [3] *und* [2]. *Er teilt* **Blau** *den Aktionswürfel mit der Würfelzahl* [3] *zu.*

In Phase **III** *verzichtet* **Rot** *darauf, die Würfelzahl seines Würfels zu verändern und behält die* [2].

In Phase **IV** *führt* **Rot** *als Aktion den Freiwurf aus. Er stellt* ***1 eigene*** *Figur aus der Abwehr an die Freiwurflinie auf ein Feld im eigenen Angriffsaufbau (**f**) und darf seinen Würfel neu würfeln.* **Rot** *würfelt eine* [3] *und wählt als weitere Aktion den Positionswechsel. – **Wichtig:** Nur der **aktive** Spieler darf mit dieser Aktion angreifen! – Aus dem Angriffsaufbau zieht er an den gegnerischen 6-m-Kreis auf ein freies Angriffsfeld (**g**) und macht* ***1 Zusatzwurf****. Beim Angriff würfelt* **Rot** *eine* ◆, *kann damit* ***1 gegnerische*** *Figur wie bei einem Foul vom 6-m-Kreis auf die Strafbank versetzen und es gibt Siebenmeter.* **Rot** *stellt die gefoulte Figur an die 7-m-Linie und* **Blau** *wählt ein Siebenmeter-Plättchen (**h**).*

Rot *würfelt eine* ◆, *die* **Blau** *mit dem aufgedeckten* ★ *nicht parieren kann und erzielt ein* ***TOR – 3:2!*** *Nach dem Angriff muss er die Figur auswechseln und löst ebenfalls eine Einwechslungswelle aus (**i**).*

In Phase **V** *wechselt* **Blau** *bei* [3] *als Aktion* ***2 eigene*** *Figuren auf Felder im eigenen Angriffsaufbau (**j**).*



Spieler Blau ist das fünfte Mal am Zug.

In Phase **I** *rückt* **Blau** *als aktiver Spieler seinen Zeitmarker um 1 Minute an der Zeitleiste vor und verschiebt die eigene Figur auf der Strafbank (**k**).*

In Phase **II** *würfelt* **Blau** [4] *und* [4] *…**

Je nachdem wie die Spieler reagieren, ändert sich der weitere Spielverlauf.* **Rot *könnte z. B. „Konter!" ansagen und den Superhandschuh (**l**) beim Angriff mitnehmen; direkt nach dem Konter hätte* **Blau** *dann aber die Möglichkeit eine Schnelle Mitte zu spielen, da sein Allrounder und 2 Handballer in Reihe übereinander stehen (**m**). Oder* **Blau** *versucht, schnell einen Würfel vor der Ansage auf die Ablage zu legen. Das klappt! Damit teilt er* **Rot** *eine Würfelzahl zu.*

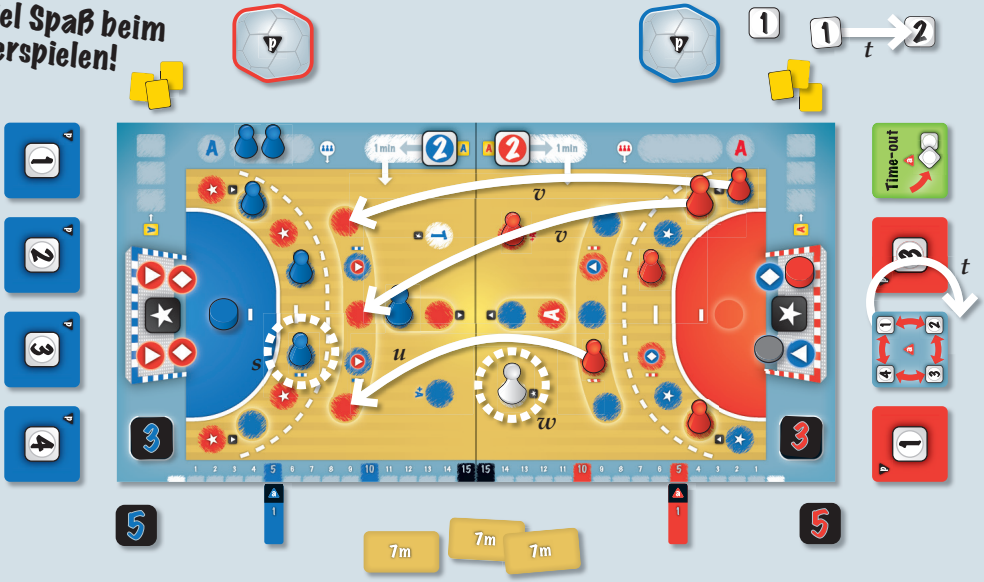
In Phase **III** *verändert* **Blau** *seine* [4] *zu einer* [3] *(**n**).*

In Phase **IV** *entscheidet sich* **Blau** *bei* [3] *für den Positionswechsel und mit dieser Aktion anzugreifen. Mit* ***2 eigenen*** *Figuren zieht er auf 1 inneres (**o**) und 1 äußeres (**p**) Angriffsfeld und macht* ***1 Zusatzwurf****.* **Blau** *würfelt ein* ▼ *– kein Tor. Dafür kann er den Kempa-Trick spielen (**q**) und macht (mit der äußeren Figur)*

1 weiteren *Wurf vom 6-m-Kreis:* ▼ *– wieder kein Tor. Trotzdem muss er beide Figuren auswechseln.*

In Phase **V** *reaktiviert* **Rot** *mit der* [4] *die entsprechende Taktik-Karte und dreht diese zurück (**r**).*

Viel Spaß beim Weiterspielen!



Spieler Rot ist das fünfte Mal am Zug.

In Phase **I** *rückt* ***Rot*** *als aktiver Spieler seinen Zeitmarker um 1 Minute an der Zeitleiste vor. Die gegnerische Figur kommt von der Strafbank wieder zurück auf ein Feld in der entsprechenden Spielhälfte von* ***Blau****, das dieser auch bestimmen darf (**s**).*

In Phase **II** *würfelt* ***Rot*** *einen* **1** *er-Pasch.* ***Blau*** *ruft vorschnell „Deckung!“.* ***Rot*** *freut sich, denn die Ansage ist nicht ausführbar, da* ***Blau*** *nicht genau* ***4 eigene*** *Figuren am eigenen 6-m-Kreis stehen hat.*

In Phase **III** *verändert* ***Rot*** *eine* **1** *zu einer* **2** *(**t**).*

In Phase **IV** *führt* ***Rot*** *den Freiwurf aus. Er stellt* ***1 eigene*** *Figur an die Freiwurflinie (**u**), würfelt* **3** *und wechselt die Positionen von seinem Allrounder und dem Handballer (der seit der 1. Minute ein gegnerisches Angriffsfeld deckt) auf die anderen Felder an der Freiwurflinie (**v**). Damit hat er dort* ***3 eigene*** *Figuren stehen und kann aus zweiter Reihe werfen. Die Torecken mit* ▼ *sind ungedeckt und beide* ◆ *sind doppelt gedeckt.* ***Rot*** *macht* ***1 Zusatzwurf****. Mit einem* ▼ *wäre er erfolgreich – würfelt aber* ★*. Wegen des Teamgeists auf seinem T-Feld (**w**) und der Begeisterung (des Publikums) hat er* ***1 weiteren Zusatzwurf*** *aus zweiter Reihe. Jetzt würfelt* ***Rot*** *ein* ▼ *und erzielt ein* ***TOR – 3:3!*** *Danach zieht er alle beteiligten Figuren zurück in seine Abwehr und stellt den Teamgeist wieder neben den Spielplan.*

In Phase **V** *hat* ***Blau*** *wegen der nicht ausführbaren Ansage in diesem Spielzug keine Aktion mehr.*

powered by handball-world.com

© KONTER – Das Handball Brettspiel · Tutorial v1.2 (05/17)