



COUNTER ATTACK

THE FOOTBALL STRATEGY GAME

SPELREGELBOEK

COUNTER ATTACK

THE FOOTBALL STRATEGY GAME



WAT ZIT ER IN DE DOOS?

- 1 voetbalveld
- 46 Spelerskaarten
- 4 scheidsrechters kaarten
- 22 spelers
- 2 ballen
- 2 afstandlatjes
- 4 gele kaarten
- 4 rode kaarten
- 4 blessurefiches
- 2 dobbelstenen
- 2 zandlopers
- 1 spelregelboek
- 2 Snelstartgidsen



VOOR SPEELTIPS, SPELREGELSVERTALINGEN EN OM
SPELUITBREIDINGEN TE KOPEN GA JE NAAR:

COUNTERATTACKGAME.COM



ctrattackgame

WELKOM BIJ DE BELANGRIJKSTE WEDSTRIJD VAN HET SEIZOEN!

Kijkend naar de spelers in de tunnel kun je zien dat ze nerveus zijn om aan de wedstrijd te beginnen, en dat is geen wonder als je weet wat er op het spel staat. Ze moeten echt op het toppen van hun kunnen presteren, willen ze vanavond als winnaars van het veld stappen.

DIT IS COUNTER ATTACK... EN JIJ BENT DE HOOFDTRAINER.

Kun jij de druk aan van het spelen van elke zet op het veld? Dondert jouw tactiek in elkaar in het heetst van de strijd, of houdt je vast aan je strijdplan en weet jij je door te passen, te dribbelen en te schieten, een weg te banen naar de overwinning?

COUNTER ATTACK IS EEN STRATEGIESPEL VOOR 2 SPELERS.

De spelregels leren kost ongeveer 30 minuten. De spelregels beheersen kan ecdhter een heel ander verhaal zijn!

SPEELDUUR

Het klaarzetten van het spel duurt ongeveer 10 minuten. Ga voor een complete spelervaring voor twee helften van 45 minuten – precies zoals je zou verwachten!

HET DOEL VAN HET SPEL

Er is eigenlijk maar een ding dat je moet doen om te winnen: scoor meer doelpunten dan je tegenstander! En... net als in het echte leven kun je een gelijkspel nog beslissen via een verlenging of via strafschoppen.

INHOUDSOPGAVE

AAN DE SLAG **1**

Jouw selectie	2
Het kiezen van jouw team	4
Gebruikmaken van spelersvaardigheden	5
Teamformaties	6
De zone van invloed	7
Het Veld / Het Afstandslatje	8

BASISREGELS **9**

Als je voor de eerste keer speelt	10
De scheidsrechter heeft het laatste woord!	11
De loopfase	12
Passen	14
Tackelen & dribbelen	16
Overtreding!	17
Schieten	18
Schot ineens	19
Afketsen	20
Koppen	21
De doelman	22
Standaardsituaties	24

GEAVANCEERDE REGELS **27**

VERLENGING **31**

Een competitie opzetten	32
Snelle scenarios	33
Houd je eigen uitslagen bij	34
Dankwoord	35

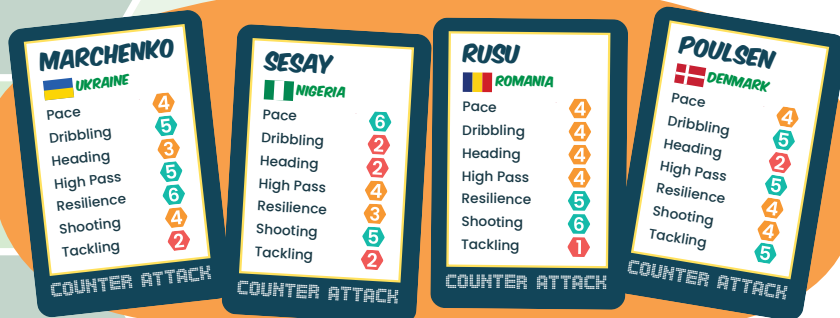
Aan de slag

**IN DIT DEEL INTRODUCEREN WE
DE SPELERS, DE SPELEMENTEN
EN LATEN WE JE EEN AANTAL
TEAMFORMATIES ZIEN.**

JOUW SELECTIE

Een goede voetbaltrainer heeft een beetje begrip nodig van tactiek en strategie, een vleugje geluk een selectie vol geweldige spelers! Laten we eens kijken naar de spelers die deel gaan uitmaken van je team.

VELDSPELERS



In veel spelsituaties tel je het aantal gegooide ogen op bij jouw spelerseigenschap om een opgetelde score te creëren.

SNELHEID

Dit bepaalt hoeveel vakjes de speler kan bewegen in de Bewegingsfase.

DRIBBELEN & TACKELLEN

Als een tegenstander een tackle inzet dan gebruik je jouw opgetelde dribbelscore tegen je tegenstander 's opgetelde tacklescore.

KOPPEN

Deze waarde gebruik je in een kopduel of bij een kopbal op doel tegen de opgetelde reddingsscore van de doelman.

HOGHE BAL

Je hebt een opgetelde score (kenmerk + dobbelsteen) van 8 + nodig voor een succesvolle Hoge bal.

BLESSUREGEVOELIGHEID

Als er op jouw speler een overtreding is gemaakt gooi je de dobbelsteen. Als de score van de dobbelsteen hoger is dan de blessuregevoeligheidsscore, dan is je speler geblesseerd.

SCHIETEN

Als jouw opgetelde score hoger is dan de opgetelde reddingsscore van de doelman dan heb je een doelpunt gemaakt!



DOELMANNEN

KRACHT IN DE LUCHT

Dit geeft aan hoe goed de doelman is in de lucht. Als de tegenstander het duel wint, dan is het direct een doelpunt.

SNELHEID, DRIBBELEN & BLESSUREGEVOELIGHEID

Zie vorige pagina (Veldspelers)

REDDINGEN

Zie Schieten bij Veldspelers! Als de doelman een duel wint, gooi dan de dobbelsteen opnieuw om te bepalen of de keeper de bal tot een hoekschop verwerkt of klemvast heeft.



SCHEIDSRECHTERS

TOLERANTIE

Deze waarde bepaalt of jouw speler een kaart krijgt na een overtreding of niet.

Na een overtreding, gooi je de dobbelsteen. Is het aantal ogen gelijk of hoger dan de Tolerantiewaarde (Leniency), dan ontvangt de speler een gele kaart.

In sommige situaties kun je een directe rode kaart ontvangen. Kijk in het hoofdstuk Overtreding voor meer informatie.

HET KIEZEN VAN JOUW TEAM

Een selectie bestaat uit 16 spelers: 1 doelman, 10 veldspelers en 5 wisselspelers.

DOELMANNEN

Plaats de doelmankarten gedekt op de tafel. Zowel jij als je tegenstander kiezen beiden een doelman.

VELDSPELERS

Schud de kaarten en plaats er vier open op de tafel. Om en om nemen jij en je tegenstander ieder een kaart. Herhaal dit proces (steeds afwisselend wie eerst mag kiezen) totdat elke speler 15 veldspelers heeft.

SCHEIDSRECHTER

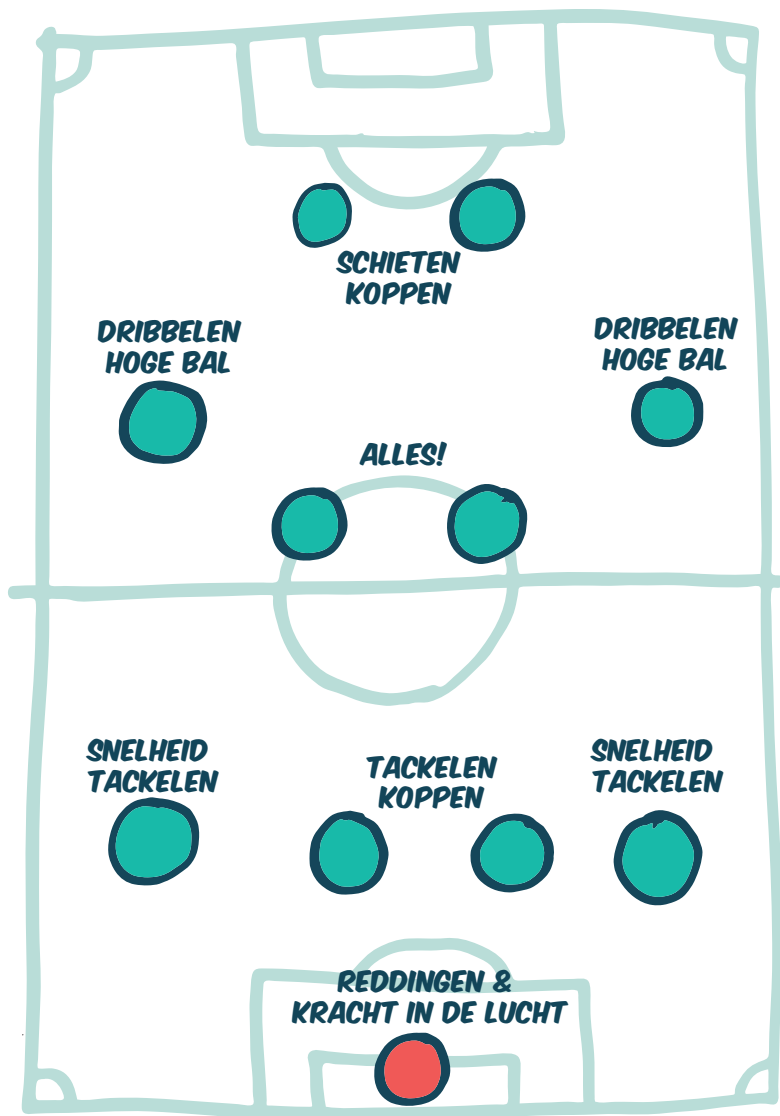
Plaats de scheidsrechterkaarten gedekt op tafel en trek er een blind uit de stapel. Plaats de scheidsrechter open aan de zijkant van het veld.



Plaats de spelers aan de rand van het bord. Tijdens de loopfase houd je bij wie gelopen heeft door de kaart van de bewogen speler naar boven te schuiven. Schuif ze weer allemaal terug naar hun oorspronkelijke positie aan het eind van de loopfase.

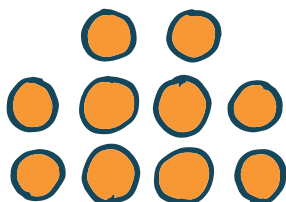
GEBRUIKMAKEN VAN SPELERSEIGENSCHAPPEN

Waar zet je spelers neer op het veld om ze het best tot hun recht te laten komen? Bekijk onderstaand plaatje om te zien welke twee eigenschappen het belangrijkst zijn per positie op het veld.



ELFTAL FORMATIES

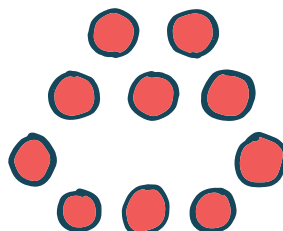
Een elftal formatie laat zien waar spelers zich in het algemeen positioneren op het veld. In Counter Attack kun je zelf bepalen hoe je je spelers opstelt en waar je ze neerzet tijdens de wedstrijd. Als je niet goed weet waar je moet beginnen, bekijk dan deze klassieke formaties en weeg hun voors en tegens tegen elkaar af.



442

+ **STERK IN ALLE LINIES**

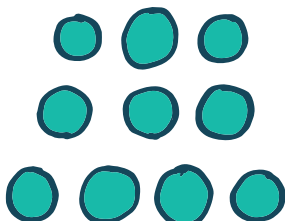
- **KAN IN ONDERTAL ZIJN OP HET MIDDENVELD**



532

+ **VEEL SPELERS IN DEFENSIEVE POSITIES**

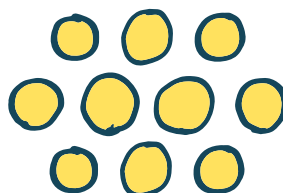
- **GEBREK AAN SPELERS IN DE BREEDTE**



433

+ **STERK IN DE AS VAN HET VELD**

- **MIST BREEDTE OP HET MIDDENVELD**



343

+ **VEEL SPELERS IN AANVALLENDE POSITIES**

- **ZWAK OP DE VLEUGELS**

DE ZONE VAN INVLOED

Elke speler in Counter Attack kan alles beïnvloeden wat in de directe nabijheid op het veld gebeurt. We noemen dit de Zone van Invloed. In dit voorbeeld is speler 3 een verdediger.



JOUW SPELER

- Geen enkele speler kan door dit vakje lopen of erop eindigen.
- Een standaard pass wordt onderschept als deze door dit vakje gaat
- Als een schot door dit vakje gaat gooi je een dobbelsteen en bij een 5 of een 6 wordt het schot afgeketst



DE 6 VAKJES EROMHEEN

- Als een aanvaller door dit vakje dribbelt, dan pak je de bal af door een 6 te gooien
- Als een pass door dit vakje gaat, gooi dan een 6 om de bal te onderscheppen
- Als iemand de bal in dit vakje probeert te koppen, dan kan jouw speler proberen het kopduel te winnen.
- Als een schot door dit vakje gaat, gooi dan een 6 om de bal af te laten ketsen.

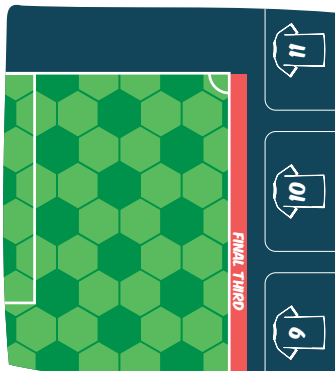


2 VAKJES VERDER

- Als iemand de bal in dit vakje probeert te koppen, dan kan jouw speler proberen het kopduel te winnen, maar wel met een -1 op het aantal gegooide ogen.

HET VELD

Tijdens het spel zul je je spelers verplaatsen van vakje naar vakje terwijl je passt, schiet en scoort!

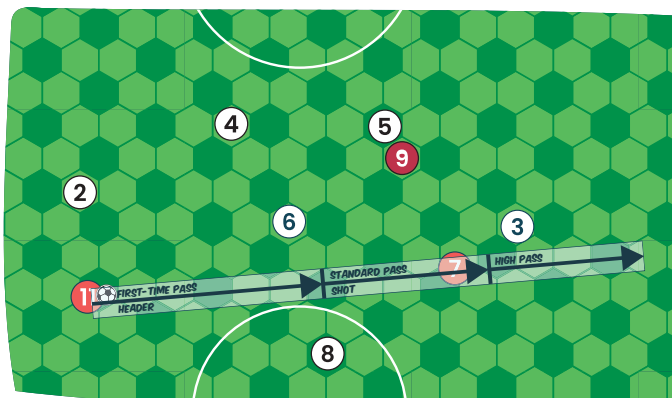


HET AANVALSVAK

Als de bal in het aanvalsvak is en een loopbeweging eindigt, dan mogen alle spelers in het andere aanvalsvak een extra 6 vakjes verplaatsen. Het aanvallende team verplaatst zijn spelers als eerste.

HET AFSTANDSLATJE

Het afstandslatje laat zien hoe ver je kan passen, koppen en schieten. Houd het latje direct boven de speler met de bal. Het afstandslatje wordt ook gebruikt om te bepalen of jouw beoogde pass onderschept kan worden of niet of dat jouw schot afgeketst kan worden. Ga naar de regels over passen en afketsen om meer te weten te komen.



Rood 11 heeft de bal en wil een standard pass geven aan Rood 7. Het afstandslatje laat zien dat deze pass mogelijk is. We zien ook dat de baan van de bal niet door een vakje van een Witte speler of door de Zone van Invloed van een Witte speler gaat. De pass kan daarom niet worden onderschept.

6

BASIS REGELS

**VOETBAL IS EEN EENVOUDIG SPEL,
EN COUNTER ATTACK DUS OOK.
LEES DEZE SECTIE OM TE LEREN HOE
JE MOET PASSEN, DRIBBELEN,
SCHIETEN EN SCOREN!**

10

2

8

ALS JE HET SPEL NOG NIET VAAK GESPEELD HEBT...

- **HOUD DE SNELSTARTGIDS BIJ DE HAND**
- **BEWAAR DE ZANDLOPER VOOR DE TWEEDE HELFT**
- **HOUD HET BIJ DE BASISREGELS. BEWAAR DE GEAVANCEERDE REGELS VOOR JE VOLGENDE WEDSTRIJD**
- **HINTS EN TIPS STAAN AANGEGEVEN MET DE CUP**
- **DON'T USE HIGH PASS OR LONG PASS**
- **GEBRUIK ELKE ANDERE REGEL!**



DE AFTRAP

Voordat het spel start, stel je jouw spelers op, op de eigen helft. Elke speler moet op een eigen vakje. Je kan ze neerzetten waar je maar wil, maar als je inspiratie zoekt, dan staan er voorbeelden in de 'Aan de slag'-sectie.

Gooi nu een muntje op om te bepalen wie de aftrap mag nemen. De winnende manager plaatst een speler op de middenstip en leg de bal bovenop die speler. Het aanvallende team mag meerdere spelers in de middencirkel hebben. Het verdedigende team moet de middencirkel leeg laten.

Voor het aanvallende team de wedstrijd start, mogen beide managers snel hun formaties aanpassen. Zodra dit is gedaan, start de wedstrijd met een standaard pass van het aanvallende team naar elke willekeurige positie op het veld.



DE SCHEIDSRECHTER HEEFT HET LAATSTE WOORD!

Als je er met je tegenstander niet uitkomt of een pass onderschept kan worden, een professionele overtreding begaan is of iets anders wat van belang is, dan bepaalt de scheidsrechter.

Heb je een meningsverschil? Kijk dan naar de Tolerantiescore van de scheidsrechter. De aanvallende manager gooit de dobbelsteen.

- Als de score gelijk aan of hoger is dan de Tolerantiescore, dan heeft de scheidsrechter een besluit in het voordeel van de aanvallende manager genomen.
- Als het aantal gegooide ogen lager is dan de Tolerantiescore van de scheidsrechter, dan krijgt de verdedigende manager gelijk.



In dit voorbeeld konden beide managers het niet eens worden over een beslissing, dus vroegen zij de scheidsrechter om een besluit te nemen. De aanvallende manager gooidde een 5, wat hoger is dan de Tolerantiescore van de scheidsrechter. Dus het besluit werd in het voordeel van het aanvallende team genomen.

LOOPFASE

De loopfase vertegenwoordigt een splitsecond op een voetbalveld. De aanvallende manager kan een loopfase na elke actie, behalve na een hoge bal. Een loopfase kan opgevolgd worden door een nieuwe zolang de aanvallende manager dat wil.

De eigenschap 'snelheid' van elke speler bepaalt hoe ver je kan lopen in een loopfase. Een speler met snelheid 6 bijvoorbeeld kan tot aan 6 vakjes lopen tijdens een loop fase. Spelers kunnen niet door een teamgenoot of tegenstander heen lopen.

Tijdens een loopfase volg je de 4-5-2 routine:

STAP 1 Aanvallende manager verplaatst 4 spelers

STAP 2 Verdedigende manager verplaatst 5 spelers

STAP 3 Aanvallende manager verplaatst 2 nieuwe spelers met een maximum van 2 vakjes elk

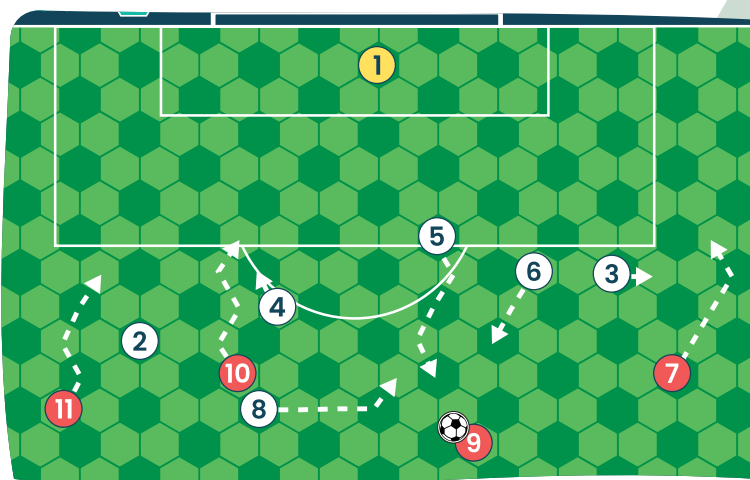
Tijdens de loopfase, als de speler die in balbezit is binnen 1 vakje van een verdediger komt, kan deze verdediger de bal afpakken als deze een 6 gooit. Deze verdediger krijgt maar 1 kans om de bal af te pakken in elke loopfase.



SPEEL JE TEGEN EEN TIJDREKKER? VERSNEL HET SPEL DOOR DE ZANDLOPER TE GEBRUIKEN. ALS JE TEGENSTANDER NIET ALLE SPELERS HEEFT BEWOGEN IN 60 SECONDEN, DAN EINDIGT DEZE BEURT.

ACTIES TIJDENS DE LOOPFASE

- Je kunt tijdens de Bewegingsfase niet passen – je moet wachten tot de fase is geëindigd. Maar je kunt wel kiezen voor een spontaan schot tijdens de Bewegingsfase als de speler met de bal het strafschopgebied indribbelt.
- Als een verdediger binnen 1 vakje van de bal komt, dan kan hij een tackle proberen. Zet de zandloper stil tijdens de tackle.
- Als een speler succesvol getackeld is tijdens de Loopfase, gaat het balbezit over op de tegenstander en de huidige Loopfase komt abrupt tot een eind.



Rood 9 is in balbezit. Het Rode team beweegt eerst. Spelers 11, 10 en 7 hebben allemaal gelopen volgens hun snelheidseigenschap. Een vierde speler (niet op het plaatje) heeft ook gelopen.

Het Witte team beweegt nu spelers 8,4,5,6 en 3. Hierdoor komen Rood 10 en 7 buitenspel te staan. Er was geen speler dichtbij genoeg van Rood 9 om een tackle uit te voeren.

Nu beweegt het aanvallende team nog eens 2 spelers (maximaal 2 vakjes elk). De spelers die al gelopen hebben, mogen nu niet meer lopen.

PASSEN

Er zijn 3 typen passes in de Basisregels. Gebruik het afstandslatje om potentiële pass afstanden te beoordelen. De streepjes op het latje laten zien hoe ver elke pass kan komen. Houd het latje boven de speler die in balbezit is en richt het in de richting waarin je wilt

STANDAARD PASS

Een standaard pass gaat over de grond. De pass kan niet door een tegenstander heen gaan (zie Zone van Invloed). Als de baan van de bal binnen 1 vakje van een verdediger komt, dan kan deze speler een 6 gooien om te onderscheppen.

HOGHE PASS

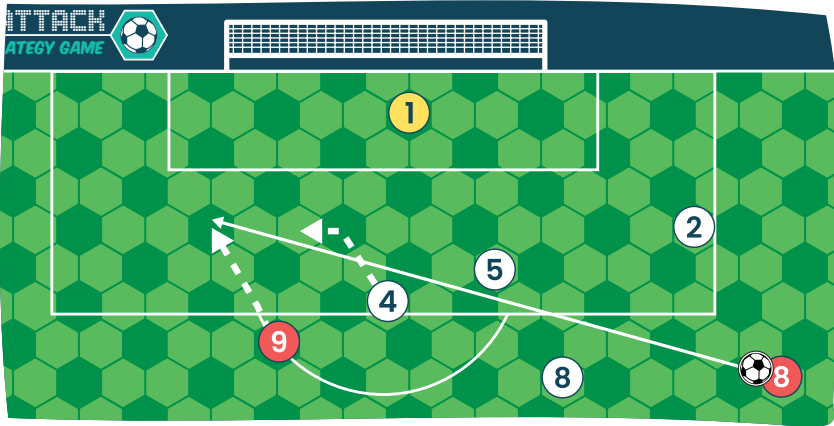
Gebruik het afstandslatje om te bepalen waar je naartoe wilt passen. Plaats de bal op dat vakje. Maar als een tegenstander binnen 1 vakje van de speler staat die de bal geeft en ook nog eens in de baan van de bal staat, dan kan de pass niet gegeven worden.

Na een Hoge bal mag elk team 1 speler verplaatsen met een maximum van 3 vakjes, zodat ze de bal kunnen koppen. Als de Hoge bal in het strafschoopgebied komt, dan mag de doelman ook 1 vakje bewegen.

Gooi de dobbelsteen en tel het aantal ogen op bij de spelerseigenschap hoge bal. Een opgetelde score van 8 of hoger is nodig voor een nauwkeurige hoge bal.

- Als de hoge bal nauwkeurig is, mogen alle spelers binnen bereik de bal proberen te pakken.
- Als de hoge bal onnauwkeurig is, dan gaat de bal naar de dichtstbijzijnde verdediger. Als dit meerdere verdedigers zijn, dan gaat de bal naar de verdediger het dichtst bij het doel. De bal moet nu gekopt worden. Tegenstanders kunnen wel het duel om de bal aangaan als ze binnen bereik staan, maar krijgen een -2 op de gecombineerde score, omdat de hoge pass onnauwkeurig was.

Een hoge pass wordt altijd gevolgd door een kopbal. Kijk bij Koppen voor meer informatie.



Rood 8 wil de bal voorgeven in het strafschoopgebied voor Rood 9. Rood 9 beweegt 3 vakjes na de hoge bal is gegeven. Wit 4 beweegt ook 3 vakjes. Wit 4 kan Rood 9 niet bereiken, maar hij kan wel het kopduel aangaan met een -1 op het aantal gegooide ogen. Rood 8 gooit de dobbelsteen en telt dit op bij de waarde voor hoge bal. Een score van 8 of hoger is nauwkeurig. Rood 9 en Wit 4 kunnen nu het kopduel aangaan.

LANGE BAL

Een lange pass kan naar elke positie op het veld gespeeld worden. Je gebruikt het afstandsplatje dus niet. Maar er zijn beperkingen!

Je kunt niet:

- een lange pass spelen van het ene naar het andere aanvalsvak.
- een lange pass spelen als er een tegenstander in een aangrenzend vakje staat in de baan van de bal.

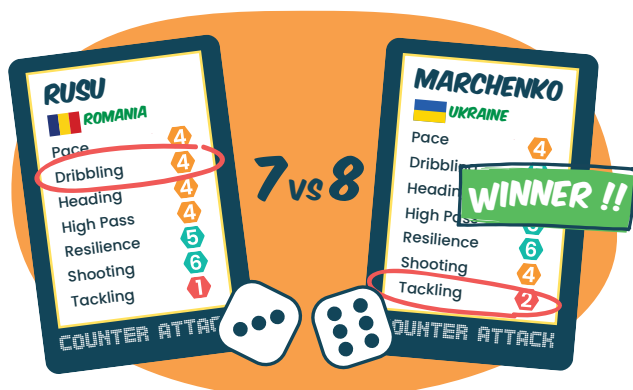
De bal:

- mag niet binnen 5 vakjes van een teamgenoot belanden.
- mag niet in het vakje recht naast een tegenstander terechtkomen.

Nadat een lange pass gespeeld is, mag de verdedigende manager de keeper verplaatsen op basis van zijn snelheid. Het spel wordt vervolgd met een Loopfase waarin het aanvallende team begint.

TACKELN & DRIBBELEN

Een tackle is een duel tussen een verdediger en een aanvaller. Een tackle kan ingezet worden als een verdediger binnen 1 vakje van de speler in balbezit komt tijdens de Loopfase.



- Bij een gelijke score gooien beide spelers de dobbelsteen opnieuw
- Als de verdediger een 1 gooit, dan mag de aanvaller doorspeler of een overtreding claimen.

Als de score van de aanvaller hoger is dan die van de verdediger, dan is de tackle mislukt. De aanvallende speler mag nu geplaatst worden op elk vakje rondom de verdediger. Vergeet niet dat meerdere verdedigers een tackle kunnen inzetten tijdens dezelfde Bewegingsfase.

Als de score van de verdediger hoger is, dan is de tackle succesvol en komt de verdediger in balbezit. De manager van de verdediger kan ervoor kiezen om deze speler te verplaatsen naar een van de omringende vakjes van de aanvaller. De Bewegingsfase eindigt hiermee en het spel gaat verder.



DE VERDEDIGER HOEFT GEEN TACKLE TE MAKEN. JE KUNT DE VERDEDIGER OOK IN POSITIE LATEN. ALS DE AANVALLER VERVOLGENS PROBEERT OM DOOR DE ZONE VAN INVLOED VAN DE VERDEDIGER TE RENNEN, DAN KAN DEZE VERDEDIGER DE BAL AFAKKEN DOOR EEN 6 TE GOOIEN. DIE VERDEDIGER HEEFT SLECHTS 1 POGING PER BEWEGINGSFASE OM DE BAL AF TE PAKKEN.

OVERTREDING

Als een tegenstander een 1 gooit bij het inzetten van een tackle dan is er een overtreding begaan. Je hebt nu 2 keuzes: of je neemt een vrije trap/strafschop of je speelt door.

Zelfs als je doorspeelt, dan moet je nog de dobbelsteen gooien om te zien of jouw speler geblesseerd is en jouw tegenstander moet nog steeds de dobbelsteen gooien om te zien of zijn speler een kaart krijgt. Als je besluit te stoppen voor een vrije trap/strafschop, kijk dan bij Standaardsituaties voor meer uitleg.

CHECKEN VOOR EEN BLESSURE

De aanvallende manager gooit de dobbelsteen. Als het aantal ogen gelijk is aan of hoger is dan de Blessuregevoeligheidsscore van de speler, dan is de speler geblesseerd.



De snelheid van een geblesseerde speler wordt met 2 verminderd voor de rest van de wedstrijd. Plaats een blessurefiche op de kaart van die speler.

CHECKEN VOOR EEN KAART

Gooi de dobbelsteen. Als het aantal ogen gelijk is of hoger dan de Tolerantiescore van de scheidsrechter, dan krijgt de speler die de overtreding heeft begaan een gele kaart. Een speler die een tweede gele kaart krijgt, ontvangt daarna de rode kaart. De speler moet direct het veld verlaten en mag in deze wedstrijd ook niet meer terugkeren. Het team van deze speler zal de wedstrijd moeten beëindigen met een speler minder.

PROFESSIONELE OVERTREDINGEN

Als je tegenstander een overtreding heeft gemaakt en je een duidelijke scoringskans ontnomen heeft, dan kan hij een directe rode kaart krijgen!

Gooi de dobbelsteen. Als het aantal ogen gelijk of hoger is dan de Tolerantie van de scheidsrechter, dan krijgt de speler direct rood. Anders krijgt hij een gele kaart.



SCHIETEN

Je gebruikt het meetlatje om te beoordelen of je kunt schieten. Alle schoten zijn nauwkeurig, maar verdedigers kunnen een schot wel blokken (zie van richting veranderen).



Schieten is een duel tussen de speler die schiet en de doelman.

- Schoten vanuit het strafschopgebied krijgen een -1 op het aantal gegooide ogen.
- Spontane schoten krijgen een -1 op het aantal gegooide ogen.
- Als een bal wordt geschoten van buiten het strafschopgebied, dan mag de doelman 1 vakje bewegen voordat een poging om de bal te redden ondernomen wordt.

ONTHOUD...

- Het maximum aantal minpunten op een worp is -2.
- Wanneer de scores gelijk zijn, dan gooien beide spelers hun dobbelsteen opnieuw.
- Als de score van de aanvaller hoger is, dan is het een doelpunt!

Als de score van de keeper hoger is, dan gooi je de dobbelsteen:

TOT HOESCHOP VERWERKT



KLEMVAST



Als de bal klemvast is, dan wisselt het balbezit naar het team van de doelman. Voordat de doelman de bal wegtrapt, mogen alle spelers in beide aanvalsvakken maximaal 6 vakjes bewegen. Het elftal in balbezit beweegt eerst.

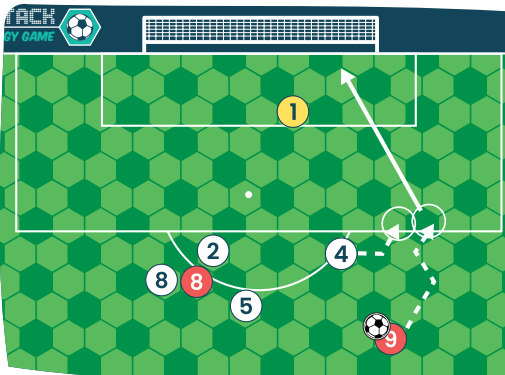
De doelman kan nu de bal naar elk vakje op het veld schieten, met uitzondering van het aanvalsvak aan de andere kant van het veld. De trap is nauwkeurig, maar beide teams mogen een speler tot een maximum van 3 vakjes bewegen terwijl de bal door de lucht vliegt. Als een verdediger in de buurt is van de bal om de bal te koppen (binnen twee vakjes), dan wordt het spel vervolgd met een kopduel. Als er geen verdediger dichtbij genoeg is voor een kopduel, dan mag de aanvallende speler verder met een kopbal of een loopfase.

SCHOT INEENS

Een spontaan schot offert nauwkeurigheid op voor het verrassingselement. Ze kunnen worden genomen:

- Tijdens een loopfase als een speler het strafschopgebied in dribbelt.
- Meteen na een pass, of de bal nu binnen of buiten het strafschopgebied is.

Alle regels met betrekking tot schieten zijn van toepassing, maar de de speler krijgt wel een -1 op het aantal gegooide ogen. Net voor het schot wordt genomen mag 1 tegenstander 2 vakjes bewegen om een poging te wagen om in de baan het schot te komen (zie Van richting veranderen)



Rood 9 rent het strafschopgebied binnen met de bal aan de voet, de Zone van Invloed van de verdediger vermijdend. Omdat Rood 9 in het strafschopgebied is kan hij een schot ineens proberen. Het Witte team mag 1 speler 2 vakjes bewegen om de bal te proberen te blokken voordat het schot genomen wordt.

AFKETSEN

Als een verdediger de bal met succes van richting verandert, gebruik dan de Afbuigingen regel om te bepalen waar de bal heengaat.

Kijk naar de getallen 1-6 die op het veld staan. Dit helpt je te bepalen in welke richting de bal gaat. De bal buigt af vanuit het vakje van de speler die de afbuiging veroorzaakt heeft.

Gooi met de dobbelsteen om te bepalen in welke richting de bal afbuigt. Gooi je een 3? Dan buigt de bal af in de richting van de 3 die je op het veld ziet, enzovoorts.



Gooi de dobbelsteen opnieuw om te bepalen hoe ver de bal afbuigt. Verplaats de bal met het aantal ogen dat gegooid is en begin met tellen vanaf het vakje waar de speler staat.

- **Als de bal terwijl deze in beweging is een speler raakt, dan is het team van deze speler nu in balbezit.**
- **Als de bal geen spelers raakt, dan ga je verder met de Bewegingsfase. Of begin er een, als je niet met een Bewegingsfase bezig was, waarbij het aanvallende team als eerste aan de beurt is.**

Doelpunten kunnen vallen nadat een bal van richting veranderd is! Wanneer de bal een doelman binnen een vakje passeert, dan moet deze een 5 of 6 gooien om de bal te stoppen! Als de bal verder dan 1 vakje van de keeper af is, dan kan de bal niet tegengehouden worden.

In de Geavanceerde Regels lees je hoe de Afbuigingen regel gebruikt kan worden om situaties op te lossen waarin de opgetelde score van beide spelers gelijk is.

HOE KUN JE SCHOTEN VAN RICHTING VERANDEREN

Als het schot door het vakje van een verdediger heengaat, gooi je een 5 of 6 om de bal van richting te veranderen. Wanneer de bal op 1 hex van de verdediger passeert, moet er een 6 gegooid worden.

KOPPEN

Een kopbal kan alleen volgen op een hoge bal of een voorzet in het strafschopgebied. Gebruik het afstandslatje om te beoordelen hoever de kopbal kan gaan. Er is geen limiet aan het aantal spelers van elk team dat een kopduel kan aangaan. Of een speler een kopduel aan kan gaan hangt af van hoe dicht hij bij de bal is.

- Spelers binnen 1 vakje kunnen een kopduel aangaan.
- Spelers binnen 2 vakjes kunnen een kopduel aangaan, maar dan wel met een -1 op het aantal gegooide ogen.
- Als de kopbal volgt op een onnauwkeurige hoge pass, dan krijgt de speler van het aanvallende team een -2 op het aantal gegooide ogen.

Doelmannen kunnen ook proberen een hoge bal te vangen als zij dichtbij genoeg zijn. Ze gebruiken hun kracht in de lucht. Als de doelman het duel verliest scoort de aanvaller een doelpunt!



KOPBAL OP DOEL

Een kopbal op doel kan niet geblokkeerd of onderschept worden door verdedigers. Als de aanvaller het duel met de verdediger wint, dan moet de doelman gooien om een redding proberen te maken. De aanvaller gooit niet opnieuw.

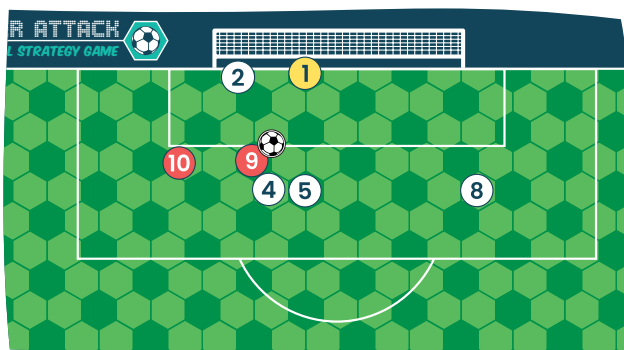
PASSES MET HET HOOFD

Passes met het hoofd kunnen niet worden onderschept en er kunnen geen 2 passes met het hoofd na elkaar zijn.

Als de verdediger het duel wint, dan moet de bal weggekopt worden. Gebruik het afstandslatje om te beoordelen hoever de bal gaat. Onderscheppingen zijn niet mogelijk. Het team dat de bal wegkopt is nu het aanvallende team.

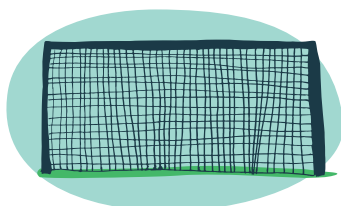
WAT VOLGT NA EEN KOPBAL

De spelers die het kopduel zijn aangegaan kunnen niet bewegen in de volgende loopfase.



Een succesvolle hoge bal is gegeven op Rood 9. Wit 4 kan het kopduel aangaan. Wit 5 en Rood 10 kunnen het kopduel ook aangaan, maar zij krijgen een -1 op het aantal gegooide ogen, aangezien ze 2 vakjes zijn verwijderd.

Wit 2 is te ver weg om het kopduel aan te gaan. Als de aanvallende (Rood) speler het kopduel wint, dan moet de doelman de dobbelsteen gooien en deze optellen bij de score voor Redden. De aanvaller gooit niet opnieuw. Als de opgetelde score hoger is dan die van de doelman, dan is het een doelpunt!

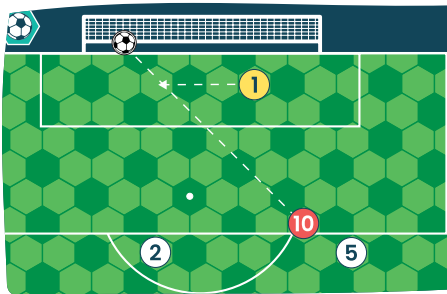


DE DOELMAN

Net als elke andere speler, kan je doelman verplaatst worden tijdens de Bewegingsfase. Altijd als de bal in het strafschoptgebied komt, mag je je doelman ook 1 vakje verplaatsen.

POSITIONEREN VOOR EEN REDDING

Je doelman kan 3 vakjes duiken in elke richting parallel aan de doellijn om een redding te maken. Als een schot 4 of meer vakjes van hem af is, kan de doelman hem niet pakken!



Rood 10 schiet op goal. De doelman kan slechts 3 vakjes parallel aan de doellijn duiken.

EEN VOORZET ONDERSCHEPPEN

Als je tegenstander een voorzet geeft naar het strafschopgebied, dan kan je doelman de bal proberen te vangen. Als de bal is gericht op een plek dat maar een vakje van hem vandaan is, dan komt er een luchtduel met je tegenstander (zie Koppen).

Als de voorzet is gericht op een plek 2 vakjes verwijderd van de doelman, dan krijg je een -1 op de opgetelde score. Als de aanvaller het duel wint, dan is het een doelpunt! Als de doelman het duel wint, wordt het spel zoals wanneer de doelman een schot gevangen heeft (zie Schieten).

ONDERSCHEPPEN VAN EEN PASS

Als de baan van bal recht door het vakje van de doelman gaat, dan wordt de pass direct onderschept. Als de baan van de bal binnen 1 vakje langs de doelman gaat, gooi dan een 5 of een 6 om de bal te onderscheppen.

NAAR DE VOETEN VAN EEN AANVALLER DUIKEN

Als een aanvaller probeert om je voorbij te dribbelen, dan kun je naar de voeten van de aanvaller duiken. Je kunt 3 vakjes duiken in beide richtingen parallel aan de doellijn. Om dit te doen, gooi je en je tegenstander met de dobbelsteen. Tel je reddingsvaardigheden op bij het aantal gegooide ogen en vergelijk dat met de dribbelvaardigheden opgeteld met het aantal gegooide ogen van de aanvaller.

Je kunt ook tijdens een Bewegingsfase naar de voeten van een aanvaller duiken als je op een aangrenzend vakje terechtkomt. Maar gooi je in beide situaties een 1, dan maak je een overtreding!

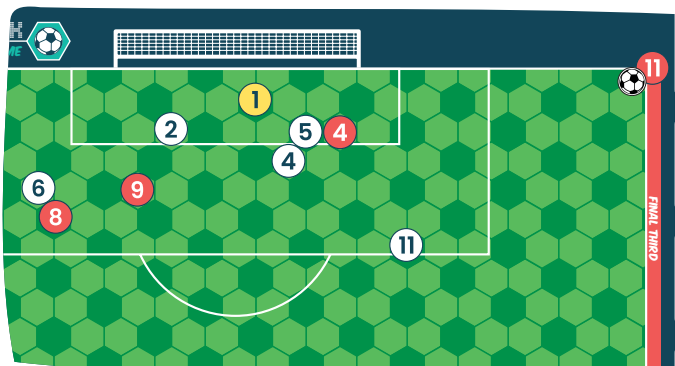
STANDAARDSITUATIES

HOEKSCHOP

Als een hoekschop is toegekend, selecteer dan een speler om deze te nemen. Plaats de speler met de bal bij de cornervlag. Beide managers mogen nu tot 6 spelers herpositioneren. Om de beurt verplaats je 2 spelers per keer. De aanvallende manager begint.

Het spel gaat dan verder met een hoge pass of standaard pass. Een hoge pass kan naar elke plek in het strafschopgebied worden gegeven, omdat er geen limiet aan de afstand is. Hoekschoppen zijn altijd nauwkeurig. Na een hoge pass moet altijd een kopbal volgen.

Als je liever een standaard pass speelt, volg dan de regels voor een standaard pass.



Het is een hoekschop voor het Rode team. Het Rode team selecteert een speler om de hoekschop te nemen. De managers verplaatsen vervolgens beurtelings 6 spelers.

In dit voorbeeld zijn alle Rode spelers goed gedekt, behalve rood 9. Wordt er een hoge bal gespeeld op Rood 9, dan zou Wit 2 een -1 op het aantal gegooide ogen krijgen tijdens een kopduel.

NB Als de bal wordt gespeeld naar Rood 4, dan kunnen zowel Wit 5 als 4 een kopduel aangaan. Wit 4 zou dan wel een -1 op het aantal gegooide ogen krijgen, dat hij 2 vakjes verwijderd is.



**VERGEET JE VERDEDIGING NIET
ALS JE DE CORNER NEEMT!**

INGOOI

Een ingooi kan toegekend worden na een onnauwkeurige lange pass of een van richting veranderde bal. Het aanvallende team kiest een speler die de ingooi neemt. Een Bewegingsfase wordt afgerond voordat het spel hervat wordt met de ingooi. De bal kan even ver gegooid worden als een kopbal.

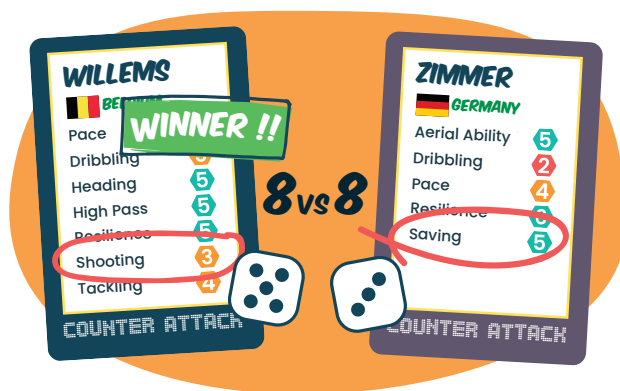
VRIJE TRAP OF STRAFSCHOP?

Als een overtreding wordt begaan in een vakje dat zowel binnen als buiten het strafschopegebied ligt, dan wordt het altijd beschouwd alsof de overtreding is gemaakt in het strafschopegebied.

STRAFSCHOP

Als een overtreding wordt begaan in een vakje dat zowel binnen als buiten het strafschopegebied ligt, dan wordt het altijd beschouwd alsof de overtreding is gemaakt in het strafschopegebied.

Een strafschoep is een duel tussen de aanvaller en de doelman: de opgetelde score van de doelman moet minstens 2 hoger zijn om de redding te maken.



VRIJE TRAP

Kies de speler die de vrije trap moet nemen en plaats hem op de plek waar de overtreding gemaakt is. Tegenstanders mogen niet binnen 2 vakjes van de bal staan.

Jij en je tegenstander mogen nu tot 6 spelers herpositioneren. Om de beurt verplaats je 2 spelers per keer. De verdedigende manager begint.

Je kunt nu kiezen tussen passen of schieten (gebruik het meetlatje om te bepalen of een schot mogelijk is). Combineer de schieteigenschap van de speler met het aantal gegooide ogen om te bepalen of het schot succesvol is:

- **Bij een opgetelde score van 9 of hoger is het schot op doel. Verdedigers kunnen de bal niet blokken en de doelman probeert de bal te stoppen (zie Schieten)**
- **Als de opgetelde score 8 of lager is, dan kan elke verdediger in de baan van het schot de bal blokken (zie Van richting veranderen)**

ONTHOUD...

Als je opgetelde score lager is dan 9 dan kun je nog steeds een doelpunt maken!

BUITENSPEL

Bij buitenspel wordt het spel hervat met een vrije trap voor de tegenstander op de plek van de speler die buitenspel stond.

WISSELS

Een manager kan een speler wisselen bij ieder dood spelmoment. De invaller krijgt het rugnummer van de speler die het veld verliet.

GEAVANCEERDE REGELS

**JE HEBT DE BASIS ONDER DE KNIE...
NU IS HET TIJD VOOR
DE VOLGENDE STAP!**

**DEZE GEAVANCEERDE REGELS
ZIJN ONTWERPEN OM NOG MEER
DIEPGANG AAN COUNTER ATTACK
TE GEVEN. PROBEER ZE UIT!**

NAUWKEURIGE LANGE BAL

Gebruik de lange bal uit de Basisregels, maar voeg hier een nauwkeurigheidstest aan toe. Plaats de bal op het vakje waar je deze wilt laten landen, gooi de dobbelsteen en tel het aantal gegooide ogen op bij de spelerseigenschap Hoge Bal. Je hebt een gecombineerde score van 9 of hoger nodig om een nauwkeurige lange bal te spelen.

- Een nauwkeurige lange bal landt waar je deze geplaatst hebt.
- Een onnauwkeurige lange bal landt drie vakjes in een rechte lijn verder dan waar deze bedoeld was.

Het spel gaat verder met een Bewegingsfase. Het aanvallende team begint.

HOEKSCHOPPEN

Check voor nauwkeurigheid wanneer je een hoekschop neemt.

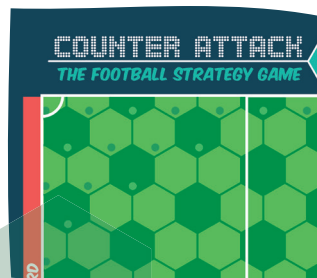
IN ÉÉN KEER DOORPASSEN

Je kunt de bal alleen in één keer doorpassen na een gewone pass. Dit is een korte pass. Je kunt de bal in één keer doorpassen om onder de druk van de verdediging uit te komen. Maar houd er rekening mee dat de verdediging een poging kan doen om de bal te onderscheppen.

Nadat een bal in één keer doorgepast is, kunnen beide managers 1 speler 1 vakje verplaatsen. Deze spelers bewegen op het moment dat de bal gespeeld wordt. De aanvallende speler beweegt eerst. Als de verdediger in de baan van de bal komt, kan deze met het gooien van een 5 of 6 onderschept worden. Wanneer de verdediger op 1 vakje afstand van de bal komt, dan wordt de bal onderschept door het gooien van een 6.

SCHIETEN UIT MOEILIJKE HOEK

Vanaf sommige plekken op het veld binnen schietafstand van het doel is het vanwege de hoek moeilijk om te scoren. Schieten vanaf vakjes die gemarkeerd zijn met een klein rondje is mogelijk, maar het schot krijgt een -1.



ONNAUWKEURIG SCHIETEN

Wanneer je een 1 gooit is je schot automatisch naast. Het schot kan echter nog steeds van richting veranderd worden door elke tegenstander in de baan van het schot. Als dit niet gebeurt gaat het spel verder met een doeltrap. Beide teams verplaatsen hun spelers zoals bij een gestopt schot door de doelman.

REDDINGSVAARDIGHEID VAN DE DOELMAN

In de basisregels staat dat je doelman tot drie vakjes parallel aan de doellijn kan duiken. Ditzelfde geldt voor de geavanceerde regels, maar met één verschil: wanneer een doelman de bal probeert te stoppen in het voor hem verste vakje (het derde vakje), dan krijgt hij een -1 op het aantal gegooide ogen voor zijn reddingsvaardigheid.

EEN GELIJKSPEL OPLOSSEN WANNEER BEIDE SPELERS MET DE DOBBELSTEEN GOOIEN

Wanneer jij en je tegenstander dezelfde gecombineerde score hebben bij tackles, schoten of kopduels, dan kun je in plaats van opnieuw gooien, ook kiezen voor het gebruiken van de afketsregel en daarmee de bal een willekeurige kant op laten gaan.

ROEKELOZE TACKLE

Soms wil je simpelweg een overtreding maken op je tegenstander! Ben je dit van plan? Dan zeg je 'roekeloze tackle' voordat je de dobbelsteen gooit. In dit geval hoeft alleen de verdediger te gooien.

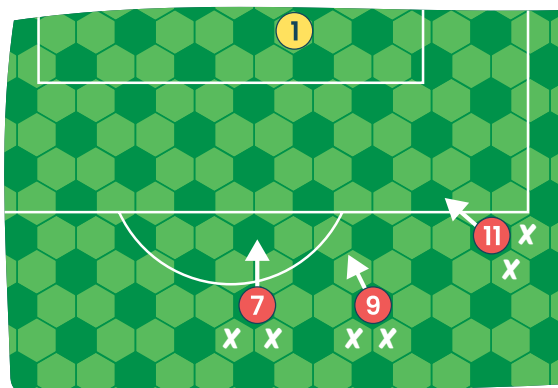
- **Wanneer je een 1 of 2 gooit**, dan mislukt je roekeloze tackle en ontwijkt de aanvaller deze. Het spel gaat door, maar je verdediger ontvangt een gele kaart voor de poging tot een roekeloze tackle.
- **Wanneer je een 3 of hoger gooit**, wordt de aanvaller hardhandig gestopt. De wedstrijd wordt stilgelegd voor een vrije trap of penalty. Doe een tolerantiecheck bij de scheidsrechter. Slaag je, dan krijg je een gele kaart. Zak je, dan ontvang je een rode kaart.

TACKLES VAN ACHTER

Als de verdediger een tackle maakt van achter, is het een overtreding als een 1 of 2 wordt gegooid. Er zijn 2 vakjes die tellen als "van achter".

Een tackle van achteren wordt als gevaarlijk beschouwd, dus de speler die de tackle maakt loopt het risico op een directe rode kaart! Als je een overtreding begaat, voer je een tolerantiecheck uit bij de scheidsrechter.

- Lager dan of gelijk aan de Tolerantiescore? Dan ontvang je een gele kaart.
- Zo niet? Dan krijg je een rode kaart.



De witte kruisjes geven aan wat "van achter" is voor elke Rode speler. Rood moet richting het doel boven en de witte pijlen laten zien waar de Rode spelers naartoe kijken.

Een tackle van achteren is gemaakt en de speler heeft de tolerantiecheck niet gehaald. De verdediger wordt van het veld gestuurd!



VERPLEGEN

**WIL JE EEN COUNTER ATTACK TO-
ERNOOI OPZETTEN? IN DIT DEEL
VIND JE EEN AANTAL TIPS.**

**COUNTER ATTACK KAN OOK
WORDEN GESPEELD ALS EEN SNEL
SCENARIO. LEES VERDER OM
ERACHTER TE KOMEN HOE!**

HET OPZETTEN VAN EEN COMPETITIE

Dus jij denkt een tactisch meesterbrein te zijn? Waarom zet je dan geen competitie of toernooi op met andere Counter Attack fans? Hier zijn een paar ideeën om je op gang te helpen.

SELECTIES

Laat elke manager een unieke selectie van 16 spelers samenstellen. Gebruik deze selectie voor elke wedstrijd. As jij en je vrienden meer spelers nodig hebben, kijk dan op counterattack.com voor uitbreidingssets en extra materiaal.

NEEM BLESSURES VAN EEN SPELER MEE NAAR DE VOLGENDE WEDSTRIJD

Voor elke speler die een blessure heeft opgelopen gooi je de dobbelsteen. 1-4 betekent dat die speler het corresponderende aantal wedstrijden mist. Een 5+ betekent een snel herstel en de speler is gewoon inzetbaar bij de volgende wedstrijd.

Hetzelfde geldt voor het meenemen van gele en rode kaarten. Een speler die 3 gele kaarten heeft gepakt mist automatisch de volgende wedstrijd. Een speler die een rode kaart heeft ontvangen mist ook automatisch de volgende wedstrijd.

TRANSFERMARKT

Zet ongebruikte spelers op de transfermarkt waarop elke manager zaken kan doen. Geef een waarde aan de spelers en laat managers spelers kopen met "geld" dat verdiend is met het aantal punten in de competitie.

COMPETITIE- /TOERNOOIOPZET

Bepaal samen een werkbare opzet van jouw competitie of toernooi. Speel je twee keer tegen elk team – thuis en uit? Duurt de competitie 6 maanden of speel je alles in een 48-uurs marathon.

THUIS- & UITWEDSTRIJDEN

Simuleer thuisvoordeel door de eigenschappen van de thuisspelende ploeg op te waarderen. Geef de thuisspelende manager 6 tijdelijke bonuspunten die hij kan toewijzen aan de eigenschappen van de spelers in zijn selectie. Maar geen enkele eigenschap kan hoger zijn dan 6!

SNELLE SCENARIOS

We hebben een klein aantal korte scenario's ontworpen voor jou om te spelen. Probeer ze uit, experimenteer met eigen scenario's en vergeet niet jouw favorieten te vertellen op counterattack.com!

IN ONDERTAL (30 MINUTEN)

Jouw tegenstander leidt met 2-0 met nog 30 minuten te gaan. Maar ze spelen door rode kaarten nog maar met 9. Verwijder 2 willekeurige spelers uit het team van je tegenstander. Houden zij het vol en slepen ze de overwinning binnen of kun je ze nog verslaan? Start het spel met een doeltrap voor het team dat nog met 11 is. Beide spelers mogen hun spelers overal neerzetten.

HET UITDOELPUNT (45 MINUTEN)

Het is rust in de terugwedstrijd van een grote Europese wedstrijd en je staat achter met 1-0. De eerste wedstrijd thuis was 0-0. Dit betekent dat je met een doelpunt in deze uitwedstrijd door gaat op basis van uitdoelpunten. Gaat jouw tegenstander verdedigen om de nul te houden of gaan ze op zoek naar de 2-0? Gooi jij alle voorzichtigheid overboord op zoek naar het verlossende doelpunt?

VERDEDIGING VS AANVAL (30 MINUTEN)

In deze typische trainingsoefening heeft het aanvallende team 7 spelers en de verdediger 5 (plus een doelman). Kies jouw spelers uit de stapel en start met het aanvallende team in balbezit.

Het aanvallende team probeert zoveel mogelijk doelpunten te maken in 30 minuten, terwijl de verdediging de bal alleen over de middenlijn hoeft te schieten. Start met een aftrap voor het aanvallende team.

ALL-STARS VS CAFÉ-ELFTAL (2 UUR)

Kies de beste spelers voor een speler en het slechtste team voor de ander. Speel 60 minuten aan een stuk. Herhaal dit, maar wissel dan de teams. Speel een ronde over 2 wedstrijden met de uitdoelpuntenregel. Het sterkste team is het thuisspelende team.

HOUD JE UITSLAGEN BIJ

[illegible]

EEN BERICHT VAN DE MAKERS

Wij zijn Colin en Rachel, de mensen achter Counter Attack! Sinds de lancering van het spel in 2019, zijn we overdonderd door de positieve reacties van voetbalfans van over de hele wereld. We vinden het geweldig om je foto's te zien en verhalen over jouw wedstrijden te horen. Blijf deze dus zeker sturen!

Spelontwerp: Colin Webster

Grafisch ontwerp + illustraties: Rachel Codd

En alles verder: Rachel & Colin



**ER ZIJN HONDERDEN MEER SPELERS EN TEAMS
BESCHIKBAAR IN HET COUNTER ATTACK UNIVERSUM!
ONTDEK ZE ALLEMAAL OP COUNTERATTACK.COM**



**SPEEL ONLINE, MET
IEDEREEN, WAAR JE
WIL. JE VINDT ONS
OP TABLETOPIA.COM**



COUNTER ATTACK © WEBSTAR GAMES 2020