



BALLEN MET STIEREN

SPELREGELS



TIP VOOR ERVAREN COACHES

Pak ieder een overzichtskaart met verkorte regels er bij en je kunt gelijk weer spelen!

TIP VOOR SLIMME COACHES

In de rechterbovenhoek vind je een link via een QR code naar de spelpagina van Ballen met Stieren op de website van Speluitgeverij The Game Master. Hierop vind je meer informatie over het spel, maar ook een link naar een video met een speluitleg. Altijd handig om deze eerst te bekijken.

HET SPELIDEE

Ballen met Stieren is een tactisch kaartspel voor twee voetbalcoaches. De spelers zijn coaches die zelf kunnen bepalen welke elf stieren ze inzetten in de basisopstelling. Ook kunnen ze actiekaarten uitkiezen met behulp van een 'drafting systeem', waarbij je telkens één kaart uit twee of drie kaarten moet kiezen. Ook tijdens de voetbalwedstrijd kun je zelf bepalen welke combinatie van stieren met acties je wilt inzetten. Daarnaast zijn er stieren met specialiteiten waar je handig gebruik van kunt maken. De spelers mogen om de beurt een stier inzetten om een doelpoging (een aanval) te doen. De andere speler verdedigt dan automatisch. Doelpunten houd je bij met de scorekaarten. Zodra één van de spelers vijf doelpunten heeft gemaakt is het spel ten einde. Het kan ook voorkomen dat één van de spelers zijn hand niet meer kan aanvullen. Dan is dát de laatste beurt. De wedstrijd eindigt na deze laatste aanval. Dan is de speler die de meeste doelpunten heeft gemaakt de winnaar. Of er is natuurlijk een gelijkspel. In dat geval kun je snel een nieuw potje Ballen met Stieren opstarten. Loop je tegen je derde rode kaart aan, helaas, dan moet je opgeven en verlies je de wedstrijd automatisch.

DOEL VAN HET SPEL

Maak meer doelpunten dan je tegenstander! Het spel eindigt, zodra één van de spelers een vijfde doelpunt heeft gemaakt of het spel eindigt na de laatste beurt. De laatste beurt wordt gespeeld als een speler zijn hand niet meer kan aanvullen tot zes handkaarten.

DE SPELMATERIALEN

- 2 Overzichtskaarten, 1 per team
- 32 Stierkaarten, 16 per team
- 38 Actiekaarten
 - 1 Koeien Cup / aanvallerskaart
 - 6 Scorekaarten
 - 11 Scheidsrechterkaarten
 - 5 VAR kaarten
 - 6 Dobbeltaarten
 - 3 Gele kaarten
 - 4 Rode kaarten
 - 2 Bonuskaarten

TIP VOOR DOBBELFANS

Je kunt er ook voor kiezen een dobbelsteen te gebruiken. In dat geval kun je de zes dobbelkaarten terug in het doosje doen en een dobbelsteen gebruiken.

SPELVORBEREIDING IN 10 STAPPEN

- Bonuskaarten terug in het doosje:** de twee bonuskaarten Drag Queen voor het kaartspel Stieren Versieren en de 1,5 meter Drinker voor het kaartspel Stier zoekt Bier mogen terug in het doosje.
- Kleur bekenen:** de spelers kiezen ieder een team. Je kunt voor **Team Oranje** of voor **Team Wit** gaan. Pak de bijbehorende overzichtskaart (met de verkorte spelregels) en de zestien stierkaarten die bij jouw team horen.
- Je opstelling:** elke speler kiest elf stieren die hij in het speelveld wilt opstellen, de zogenaamde 'Basis-elf'. Vanaf nu noemen we het speelveld het weiland. Schud deze stierkaarten.....
- Scorekaarten klaarleggen:** om de score bij te houden heb je zes scorekaarten. Leg deze in volgorde met de "0" boven, zodat de brilstand (0-0 voor nitwits) naast het weiland te zien is.
- De scheidsrechter- en VAR-kaarten klaarleggen:** schud de stapel met scheidsrechterkaarten en maak daar een stapel van. Doe hetzelfde met de VAR kaarten. Maak dus twee gedekte stapels.
- Schud de stapel met zes dobbelkaarten** en leg deze ook gedekt naast het weiland. Gebruik je een dobbelsteen, dan kun je deze stap overslaan.
- Leg de gele en rode kaarten ook naast het weiland.** Deze kaarten zijn aan de voor- en achterzijde hetzelfde.
- Draffen/kiezen actiekaarten:** maak één stapel van de actiekaarten, schud deze en geef elke speler drie actiekaarten. De spelers kiezen er één uit en leggen deze gedekt voor zich. Daarna geven ze elkaar de resterende twee actiekaarten en kiezen ze er weer één. De resterende (derde) kaart gaat naar de aflegstapel. Herhaal dit kiezen van actiekaarten totdat elke speler acht actiekaarten heeft gekozen (in totaal dus vier keer draffen). Geef iedere speler daarna drie extra actiekaarten zonder deze te bekijken van de stapel actiekaarten. Schud je stapel met elf actiekaarten en maak hier een gedekte trekstapel van. Leg deze naast de stapel met de 'Basis-elf'.
- Handkaarten trekken:** iedere speler trekt drie actiekaarten en drie stierkaarten van zijn eigen trekstapels.
- De speler die thuis speelt** mag als eerste een aanval uitvoeren en ontvangt de aanvallerskaart (zie de afbeelding rechts, van de koeien cup) om te laten zien dat hij de actieve speler is. Speel je beiden een thuiswedstrijd? Trek dan om de beurt een dobbelkaart om te zien wie het hoogste aantal ogen trekt.



SPELVERLOOP

De speler met de aanvallerskaart heeft het initiatief en zal een doelpoging doen. De spelers krijgen om de beurt de kans om als aanvallende speler een doelpoging te doen. Alleen met de actiekaart "Counter" kan een verdedigende speler tóch scoren.

Het spel verloopt in deze volgorde:

- De aanvallende speler legt een stierkaart open voor zich neer en kiest er zelf voor of hij er een gedekte actiekaart bijlegt.
- De verdedigende speler kiest een stierkaart en legt deze open op tafel en kiest er zelf voor of hij er een gedekte actiekaart bijlegt.
- De aanvallende speler bepaalt of hij zijn actiekaart wil inzetten of niet. Kiest hij er voor zijn actiekaart in te zetten, dan legt hij deze open en vertelt welke actie hij gaat uitvoeren. De actie van de aanvallende speler wordt uitgevoerd vóór de actie van de verdediger, tenzij de actiekaart iets anders vermeldt (zie Uitleg Actie-, Scheidsrechter- en VAR-kaarten).
- De verdedigende speler bepaalt of hij zijn actiekaart wil inzetten of niet.
- Er wordt gescoord of niet: werk de score bij met de scorekaarten.
- De gespeelde en de niet-gespeelde actiekaarten en stierkaarten worden afgelegd.
- Beide spelers vullen hun hand weer aan tot zes kaarten. Hierbij mogen ze zelf bepalen hoeveel stier- en actiekaarten ze kiezen. LET OP: zorg dat je altijd minstens één stier in je hand hebt. Anders kun je niet aanvallen of verdedigen.
- Geef de aanvallerskaart aan de andere speler, zodat deze nu een aanval mag inzetten.

EINDE VAN DE WEDSTRIJD EN DE WINNAAR

De wedstrijd eindigt direct als één van de spelers vijf doelpunten heeft gemaakt. Deze speler wint dan automatisch. Het spel kan ook eindigen als één van de spelers zijn hand niet meer kan aanvullen tot zes handkaarten. Dan speel je een laatste beurt. Daarna eindigt het spel. In dat geval kun je een winnaar krijgen of een gelijkspel. Uiteraard moet je dus meer doelpunten proberen te maken dan je tegenstander. Bijzondere situatie: ontvangt een speler een derde rode kaart, dan wordt de wedstrijd gestaakt en verliest deze speler de wedstrijd onmiddellijk.

SPELSITUATIES

Hieronder een aantal situaties die kunnen voorkomen in het spel:

- Beide spelers spelen één stierkaart en besluiten geen actiekaart te spelen. Is de aanvalswaarde van de stier van de aanvallende speler hoger dan de verdedigende waarde van de verdedigende stier, dan wordt er gescoord.
- Beide spelers spelen één stierkaart en besluiten geen actiekaart te spelen. Is verdedigende waarde van de verdedigende stier hoger dan de aanvallende waarde van de aanvallende stier, dan wordt de doelpoging afgeslagen.
- VAR: is de aanvalswaarde van de aanvallende speler gelijk aan de verdedigingswaarde van de verdedigende speler, dan beslist de VAR -> trek een VAR-kaart.
- Wanneer de spelers actiekaarten inzetten, dan gelden de regels die op de actiekaarten staan. Je vindt een volledige uitleg in Uitleg Actie-, Scheidsrechter- en VAR-kaarten.

UITLEG ACTIE, SCHEIDSRECHTER EN VAR KAARTEN

ACTIEKAARTEN

Als een actiekaart het symbool van een schildje  bevat, dan kan deze kaart alleen worden gebruikt als je aan het verdedigen bent. Een symbool van twee hoorns , dan kan deze kaart alleen worden gebruikt als je aan het aanvallen bent. Staat er geen symbool op, dan kun je de actiekaart inzetten als aanvalser of als verdediger. Hieronder worden de actiekaarten toegelicht:

- ✓ **Bodycheck** : geef een stier van de tegenstander -3 aanvalskracht. Jij krijgt een gele kaart.
- ✓ **Cheerleader Bertha**: jouw tegenstander moet de stier in het weiland verwisselen met een stier uit zijn hand.
- ✓ **Counter** : speel deze kaart na de aanvalspoging van je tegenstander. Als de aanvalswaarde van jouw stier hoger is dan de verdedigingswaarde van de stier van jouw tegenstander, pak je een dobbelkaart. 1-4: geen resultaat / 5-6: doelpunt voor jou.



- ✓ **Doorgestoken kaart** 🐄: je krijgt een vrije trap. Zie de uitleg van de vrije trap bij de scheidsrechter kaarten of de VAR.
- ✓ **Eerlijk spel:** deze kaart wordt direct geactiveerd. Het effect van de actiekaart van jouw tegenstander wordt opgeheven.
- ✓ **Gluren bij de burens:** bekijk de handkaarten van je tegenstander.
- ✓ **Hands** 🍀: pak een dobbelkaart. 1-2: de scheidsrechter zag niks, doelpoging gestopt / 3-5: trek een VAR kaart / 6: rode kaart voor jou en de doelpoging van je tegenstander slaagt.
- ✓ **Hoef van God** 🐄: is het verschil tussen de aanvalswaarde van jouw stier en de verdedigingswaarde van de verdedigende stier 3 of meer, na afhandeling van de verdedigende actie, dan scoor je altijd.
- ✓ **Hooli-gans:** pak een dobbelkaart. 1-2: de scheidsrechter grijpt in, trek een scheidsrechterkaart / 3-4: aanvallende stier, geen goal / 5-6: verdediger verhinderd, goal voor aanvallende stier.
- ✓ **Joelende koeien** 🐄: jouw stier krijgt +2 aanvalskracht.
- ✓ **Kanonskogel** 🐄: Kanonskogel: is het verschil tussen de aanvalswaarde van de aanvallende stier en de verdedigingswaarde van de verdedigende stier 1 of 0, dan scoort de aanvallende stier. Dus óók als de verdedigingswaarde van de verdedigende stier 1 hoger is dan de aanvalswaarde van de aanvallende stier.
- ✓ **Koeienvlaai** 🍀: speel deze kaart **voor** de aanvallende stier. Pak een dobbelkaart. 1-2: vlaai ontweken, Geen resultaat / 3-6: aanvallende stier, speler legt stier in weiland af en speelt een nieuwe stier uit zijn hand.
- ✓ **Kopstoot:** schakel de stier van je tegenstander uit, maar ontvang een rode kaart voor deze actie.
- ✓ **Krachtvoer** 🍀: jouw stier krijgt +2 verdedigingskracht.
- ✓ **Matchfixing:** bekijk de twee bovenste VAR-kaarten en leg deze op volgorde naar keuze terug.
- ✓ **Modderpoel:** leg deze kaart naast het weiland van je tegenstander. Zijn aanvallers hebben -1 aanvalskracht zolang deze kaart hier ligt. Jouw tegenstander kan deze kaart wegspeelen door een gespeelde actiekaart in een beurt op te offeren.
- ✓ **Nieuwe hoefzeters:** jouw stier krijgt +1 aanvalskracht en +1 verdedigingskracht.
- ✓ **Sabotage** : trek blind twee kaarten uit de hand van je tegenstander en leg deze gedekt op tafel. Deze twee kaarten kan hij tot aan het einde van de volgende beurt niet gebruiken. De speler mag de volgende beurt dus maximaal vier handkaarten hebben.
- ✓ **Schwalbe** 🐄: trek een scheidsrechterkaart.
- ✓ **Sliding** 🍀: pak een dobbelkaart van de stapel. 1-2: doelpunt gestopt / 3-5 doelpunt niet gestopt / 6: doelpunt niet gestopt en jij krijgt een rode kaart.
- ✓ **Slijmen bij de scheids** 🍀: trek een VAR-kaart.
- ✓ **Strategie aanpassen:** leg een willekeurig aantal kaarten uit je hand onder je trekstapels en vul je hand weer aan vanaf de bovenkant van de trekstapels.
- ✓ **Tackle** 🍀: pak een dobbelkaart. 1-2: gele kaart voor jou / 3-4: aanvallende stier -2 aanvalswaarde / 5-6: aanvallende stier -3 aanvalswaarde.
- ✓ **Van ruilen komt huilen:** bekijk de handkaarten van je tegenstander en ruil een actiekaart vanuit jouw hand met de zijne.
- ✓ **Wissel:** aan het einde van jouw beurt mag je jouw hand aanvullen met stieren die op jouw reservehekje zitten (zelf uitzoeken), maar je mag niet meer dan zes handkaarten hebben.
- ✓ **Wissel-truc:** trek de bovenste twee stieren van het reservehekje en verwissel er één met de stier die je op dat moment in het weiland hebt ingezet. Stuur de rest terug naar het hekje en schud de stapel.

SCHEIDSRECHTERKAARTEN en VAR-KAARTEN

- ✓ **Gele/rode kaart:** de aanvallende of verdedigende stier krijgt een gele/rode kaart. Het kan ook voorkomen dat de VAR kaarten geschud moeten worden.
- ✓ **De VAR raadplegen:** trek een VAR-kaart.
- ✓ **Vrije trap:** leg de gespeelde actiekaart(en) af. Neem de stierkaarten weer op handen. De verdedigende stier moet nu eerst een 'muurtje bouwen' van één stier door deze als eerste open op tafel te leggen. De aanvallende stier kan nu bepalen welke stier en actiekaart hij speelt. De verdedigende stier mag uiteraard ook een actiekaart spelen, maar houdt deze nog gedekt.
- ✓ **Doelpunt goedgekeurd:** het groene vinkje op deze kaart geeft aan dat de VAR het niet ziet zitten. Helaas, dit doelpunt is afgekeurd.
- ✓ **Doelpunt afgekeurd:** het rode kruis op deze kaart geeft aan dat de VAR het niet ziet zitten. Helaas, dit doelpunt is afgekeurd.
- ✓ **Penalty:** neem eerst de gespeelde stierkaarten weer op handen en leg eventuele actiekaarten af. De aanvallende stier kiest een stier en legt deze gedekt in het weiland. De verdedigende stier kiest er (indien mogelijk) twee uit zijn hand. De aanvallende stier trekt één van deze twee verdedigende stieren blind en zet deze in het doel, door hem open op tafel te leggen. De andere stier gaat terug op hand. De aanvallende stier onthult nu de stier die de penalty neemt. Is de aanvalswaarde van deze stier hoger of gelijk aan de verdedigingswaarde van de stier op doel, dan zit ie! Let op: bij een penalty worden er geen actiekaarten ingezet.

OVERIGE KAARTEN

DOBBELKAARTEN

Sommige kaarten bevatten de instructie dat je een dobbelkaart moet pakken. Nog voordat je een dobbelkaart pakt, moet je altijd eerst even schudden. Daarna pak je de bovenste kaart.

GELE EN RODE KAARTEN

Als een speler een rode kaart krijgt, dan moet hij deze voor de rest van de wedstrijd op de hand houden. Hierdoor heeft hij minder opties, want de handlimiet is zes kaarten. Als een speler één gele kaart krijgt, dan is er nog niets aan de hand. Krijgt hij echter een tweede gele kaart, dan levert hij deze in om een rode kaart te ontvangen. Deze rode kaart moet hij dan op hand nemen. Het is mogelijk om meerdere rode kaarten te krijgen.

Bijzondere situatie: krijg je een derde rode kaart, dan heb je onmiddellijk verloren.

BONUSKAARTEN*

In dit doosje zitten dus twee bonuskaarten, namelijk de *Drag Queen* die je kunt gebruiken in het kaartspel Stieren Versieren en de *1,5 meter Drinker* voor Stier zoekt Bier. Alle spellen uit de serie koeien- en stierspellen van The Game Master kunnen geheel los van elkaar worden gespeeld. Het toevoegen van een bonuskaart uit een ander doosje geeft echter meer variatie. Kijk ook eens op www.thegamemaster.nl voor de andere kaartspellen uit de serie. Hieronder leggen we de werking van de twee bonuskaarten uit:

- In **Stieren Versieren** flirt de *Drag Queen* er op los. Ze kan het aanleggen met Koeien én Stieren. Voeg de Drag Queen toe aan het stapeltje koeienkaarten (bij punt 2 van de spelvoorbereiding). Bij het "Koeien trekken" (punt 1 uit het spelverloop) mag de actieve speler ook zelf bepalen waar hij haar (gedekt) plaatst. Een gesprek aanknopen (actie A) of een versierpoging doen (actie E) werkt hetzelfde als bij andere koeien, alleen mag je de Drag Queen op elke locatie versieren. De Drag Queen kun je met elke stier of koe koppelen. Het aantal punten dat je verdient door haar te koppelen is echter anders. In plaats van het vermenigvuldigen van de waardes, tel je hier op. Tenslotte is vermenigvuldigen voor haar een beetje lastig. Zelf telt ze voor 5 punten. Bijzondere situatie: ontstaat er een Bull Fight, dan mag de speler die de versierpoging doet, niet zijn eigen stieren inzetten om te helpen.
- In **Stier zoekt Bier** hebben de spelers hun eigen stamgasten. De *1,5 meter Drinker* heeft echter heel veel ruimte nodig om niet 1 meter, maar 1,5 meter bier in één keer naar binnen te gooien. Hij bederft hierdoor ook een beetje de sfeer. Deze 'die hard' drinker heeft zich verstopt tussen het bier. Daarom zie je ook aan de achterkant niet of iemand deze kaart op handen heeft. Als je de 1,5 meter drinker hebt, dan kun je hem tussen de biervaten in jouw kelder leggen. Zodra je deze kaart in fase 3 'Bier tappen' opendraait, dan moet iedere andere speler één getapte bierkaart aan de 1,5 meter drinker geven. Daarna kan de gastheer van deze 'die hard' drinker nog meer bier tappen als hij wil. Na afloop van deze ronde wordt de 1,5 meter drinker in de aflegstapel met bierkaarten gelegd. Hij kan dus nog wel één of twee keer terugkomen om de sfeer (voor andere kroegbazen) flink te verstieren.

DANKWOORD

De spelauteur en uitgeverij willen de volgende mensen in het bijzonder bedanken voor hun bijdrage en medewerking aan de totstandkoming van dit spel: Mark Hoogerwaard voor het ontwerpen en vooral zijn eindeloze stroom van ideeën over mogelijke acties die in dit spel allemaal kunnen voorkomen is subliem, Wesly Gibbs voor het hilarische artwork, Ester Eenschooten voor het testen en uitstekende redactionele werk en tenslotte Brenda Smeele voor de verzorgde grafische vormgeving.

Spelauteur	Hans van Tol
Illustraties	Wesly Gibbs
Grafisch ontwerp	Brenda Smeele

Alle rechten zijn voorbehouden aan The Game Master BV te Nieuwerkerk aan den IJssel. Copyright 2021, The Game Master BV. Vragen over dit spel, neem contact op met The Game Master.

***BONUSKAARTEN**
De bonuskaarten zijn voor de twee afgebeelde spellen uit de stierserie. Blijf je als voetbalcoach er geen bal van te kunnen? Misschien lukt het matchfixing wél in de liefde of ben je een geboren kroegbaas! Ben jij klaar voor een nieuwe uitdaging?



www.thegamemaster.nl