

2



DAVID FLORSCH  
PAULINE DÉTRAZ



20'

7+



BORDER  
LINE  
EDITIONS

# play ball



# INHALT

 Playballer Team A

 Playballer Team B

 Bälle



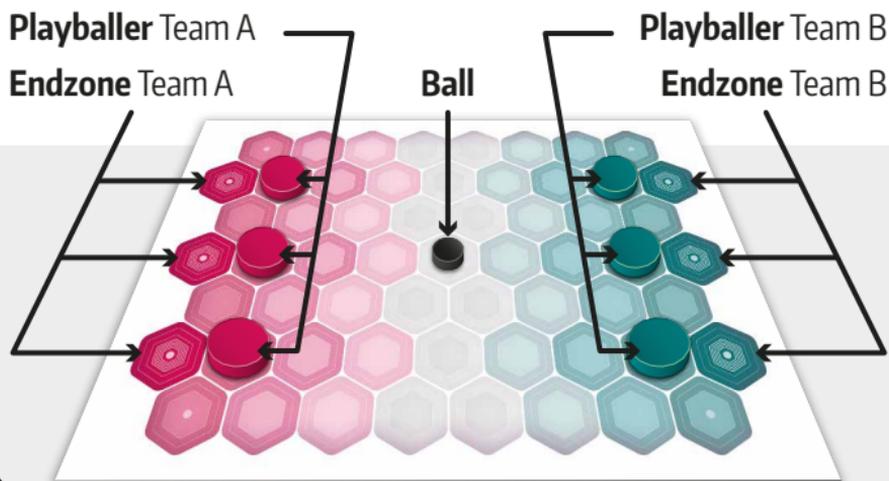
Spielfeld

## AUFBAU

Zwei Teams treten auf einem Spielfeld aus Hexagonen gegeneinander an. Jeder Spieler kontrolliert ein Team. Jedes Team besteht aus 3 Playballern und verfügt über 3 Endzonen auf seiner Spielfeldseite.

**Zu Beginn des Spiels platziert jeder Spieler seine 3 Playballer auf den 3 Hexagonen direkt vor seinen Endzonen. Legt einen Ball in die Mitte des Spielfelds.**

Ihr seid abwechselnd an der Reihe. Der jüngste Spieler ist in der ersten Runde der Startspieler.



## ZIEL

Das erste Team, das 3 Tore erzielt, gewinnt.

**Um ein Tor zu erzielen, musst du deinen Playbiller mit dem Ball in eine der 3 gegnerischen Endzonen bewegen.**

Wenn du ein Tor erzielst, lege den Ball vor dir aus, um deine Tore zu zählen.

Nach einem Tor beginnt eine neue Runde. Platziert alle Playbiller wie beim Aufbau der ersten Runde und legt einen neuen Ball auf das Hexagon in der Mitte.

**Das Team, das kein Tor erzielt hat, beginnt dann die Runde.**

Ihr könnt eine Schachuhr nutzen (physisch oder via app), um die Dauer des Spiels einzugrenzen.



## EXPERTENMODUS

Dieser Modus richtet sich an erfahrene Spieler, die eine perfekt ausgewogene strategische Herausforderung suchen. Aber Vorsicht, die Spiele können manchmal länger dauern.

**In diesem Modus gilt eine andere Siegbedingung: Statt 3 Tore insgesamt, musst du 2 aufeinanderfolgende Tore machen, um zu gewinnen.**

## BALLREGELN

**Ein Playbiller nimmt den Ball automatisch auf, wenn er sich auf das Hexagon bewegt, auf dem sich der Ball befindet.** Der Ball wird immer mit dem Playbiller mitbewegt, der ihn trägt.

**Ein Playbiller nimmt den Ball automatisch auf, wenn er über den Playbiller springt, der den Ball hat, egal, ob es sich um einen Playbiller seines Teams oder der gegnerischen Mannschaft handelt.** Dies gilt auch, wenn ein Playbiller beim Springen wieder auf sein Ausgangsfeld zurückspringt (siehe Bewegungen).



# BEWEGUNGEN

In seinem Zug darf jedes Team zwischen 1 und 3 Bewegungen ausführen.

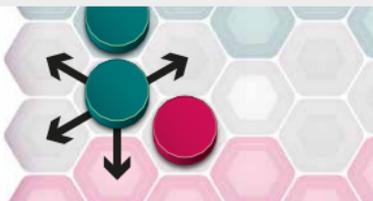
Diese Bewegungen können frei zwischen den Playballern verteilt werden, wobei derselbe Playballe auch mehrere Bewegungen während eines Zuges ausführen kann.

**Ein Playballe darf mit jeder Bewegung:**

## ANSTOSS

Im ersten Zug einer Runde darf der Startspieler maximal 2 Bewegungen ausführen.

**Bewegen:** Auf ein angrenzendes Hexagon ziehen, auf dem sich keine anderen Playballer befinden.

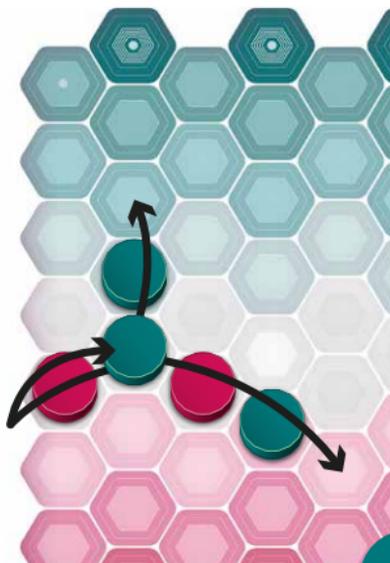


## ODER

**Springen:** Über einen oder mehrere angrenzende Playballer springen (sowohl aus ihrem Team, als auch der gegnerischen Mannschaft).

Wähle eine Richtung und bewege dann den Playballe bis zum ersten freien Feld in dieser Richtung. Wenn es kein freies Hexagon in dieser Richtung gibt, springt der Playballe wieder zurück auf sein Ausgangsfeld.

**Ein Sprung zählt als ein einziger Zug, unabhängig von der Anzahl der übersprungenen Hexagone.**



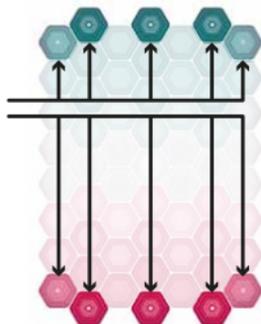
Es gelten einige Einschränkungen für Bewegungen:

- ▶ **Ein Playbiller kann auf ein Hexagon mit einem Punkt ziehen, darf aber den Zug nicht auf einem solchen Hexagon beenden.**

- ▶ Ein Playbiller, der mit dem Ball zu einer eigenen Endzone zieht, erzielt kein Eigentor, darf den Zug jedoch nicht auf diesem Hexagon beenden.

- ▶ Ein Playbiller darf nur in eine gegnerische Endzone ziehen, wenn er den Ball hat, um ein Tor zu erzielen.

- ▶ Der Ball und die Playbiller eines Teams können ihren Zug nicht alle genau in denselben Positionen wie zu Beginn des Zuges beenden. Du musst mindestens eine echte Bewegung ausführen oder den Ball bewegen.

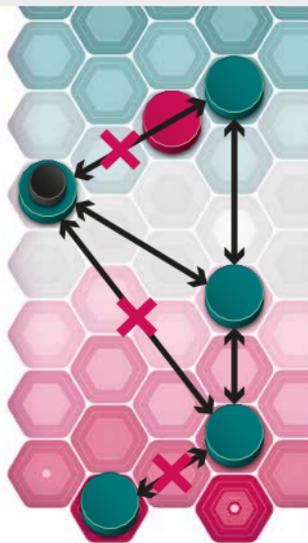


## PÄSSE

**Während deines Zuges darfst du so viele Pässe zwischen deinen Playbillern machen, wie du möchtest.** Ein Pass ermöglicht es einem Team, den Ball zwischen zwei Playbillern in einer geraden Linie von Hexagons zu übertragen, vorausgesetzt, es gibt keine gegnerischen Playbiller im Weg.

**Ein Pass zählt nicht als Bewegung.**

Man darf keinen Pass zu einem Playbiller auf einer gegnerischen Endzone machen.



# REMERCIEMENTS

Aurèle et Tristan Florsch Cossart, l'association Est en Jeux,  
Stéphane Dardour, Julien Sohier, Julien Roth.



**DAVID FLORSCH**

**PAULINE DÉTRAZ**



# BORDERLINE

**EDITIONS**

© 2025 Borderline Editions, tous droits réservés.