

# VOLLEY VENDETTA

Das strategische Volleyball-Kartenspiel für 3–4 Spieler

Wer als Erster 8 Siegpunkte erreicht, gewinnt.  
Vollständige Spielanleitung

# Inhalt

---

#	Kapitel	Seite
1	Spielübersicht	3
2	Spielmaterial	3
3	Spielaufbau	4
4	Das Spielfeld & das schwarze Hütchen	5
5	Ereignisfelder	6
6	Turnier-Kalender	7
7	Liga-Spiele – die drei Saison-Modi	8
8	Champions League	10
9	Transfers & Wirtschaft	11
10	Saisonende & Abrechnung	12
11	Übersicht: Preisgelder & Siegpunkte	13
12	Checkliste Spielstart	14

## 1. Spielübersicht

In Volley Vendetta managt jeder Spieler ein Volleyball-Team. Ihr kauft Profis über Auktionen, kämpft Woche für Woche in der Liga, ringt im Cup um den Pokal und – ab Saison 2 – um den Champions-League-Titel. Wer als Erster **8 Siegpunkte** sammelt, gewinnt das Spiel.

Kennzahl	Wert
Spieleranzahl	3–4 Personen
Ziel	Als Erster 8 Siegpunkte erreichen
Startkapital	80'000 pro Spieler
Saison-Dauer	ca. 90–150 Min. pro Saison (6 Wochen)
Spiel-Ende	Mehrere Saisons, bis jemand 8 Siegpunkte hat
Empfohlenes Alter	12+

## 2. Spielmaterial

- **Spielerkarten** 1–5 Sterne in fünf Positionen – Aussen, Mitte, Setter, Diagonal, Libero.
- **Aktionskarten** mit spielverändernden Effekten (Effekt steht auf der Karte).
- **Geldscheine** 20'000 / 10'000 / 5'000 Einheiten.
- **Würfel** ein 3er, ein 6er und ein 12er Würfel.
- **Spielfeld** mit 6-Wochen-Zeitachse (+ optionale 7. Woche für CL-Final).
- **Schwarzes Hütchen** als globale Zeitmarke für alle Spieler.

### Positionen & Farben

Position	Farbe	Aufgabe
Aussenangreifer	● Rot	Hauptangreifer; vorne und hinten einsetzbar
Mittelblocker	● Grün	Block in der Mitte, schnelle Angriffe (Quick)
Setter / Zuspieler	● Hellblau	Verteilt die Bälle; 1 pro Team
Diagonalangreifer	● Dunkelblau	Stärkster Angreifer; gegenüber Setter
Libero	● Gelb	Defensiv-Spezialist; nicht im Vorderfeld

### 3. Spielaufbau

#### Schritt 1 – Startkapital

Jeder Spieler erhält 80'000 von der Bank.

#### Schritt 2 – Spieler blind ziehen

Der jüngste Spieler beginnt. Reihum zieht jeder vom umgedrehten Stapel:

- 1x 4-Stern Karte
- 2x 3-Stern Karten
- 3x 2-Stern Karten

Anschliessend wählt jeder noch **3x 1-Stern Karten** bewusst nach Position.

#### NEUZUG-OPTION

Falls jemand nach dem Blindziehen mehr als 3 Karten derselben Position hat, darf er die kompletten Karten zurückgeben und neu ziehen.

#### Schritt 3 – Anfangsauktion (6 Spieler)

Alle Karten von 2–5 Sternen werden gemischt und bilden den **Auktionsstapel**. 1-Stern-Karten bleiben separat und sind jederzeit zum Fixpreis von 10'000 kaufbar.

Es werden 6 Spieler aufgedeckt und versteigert:

- Mindestgebot: **Sternenwert x 10'000** (z. B. 4 Sterne  $\Rightarrow$  mindestens 40'000)
- Der jüngste Spieler darf zuerst bieten, danach im Uhrzeigersinn

#### Schritt 4 – Startspieler bestimmen

Alle würfeln mit dem 12er Würfel. Die höchste Zahl beginnt. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

## 4. Das Spielfeld & das schwarze Hütchen

Das Spielfeld zeigt eine 6-Wochen-Zeitachse (mit optionaler 7. Woche für ein CL-Final). Auf dieser Zeitachse bewegt sich ein **einziges schwarzes Hütchen**, das alle Spieler gemeinsam kontrollieren – es ist die globale Uhr für die Saison.

### Bewegung

- Wer am Zug ist, würfelt mit dem **3er Würfel** und schiebt das Hütchen entsprechend Felder vor.
- **Liga-Spiele** finden an Tag 8 jeder Woche statt – sobald das Hütchen die Tag-8-Linie überfährt, wird sofort gespielt.
- **Turnier-Felder** (Tag 4) lösen sofort das jeweilige Turnier aus.
- **Ereignisfelder** treffen ausschliesslich den Spieler, der sie ausgelöst hat.

### Punkteskala

Jeder Spieler hat eine farbige Skala auf dem Spielfeld für seine **Liga-Punkte innerhalb der Saison**: Sieg = +3, Unentschieden = +1. Diese Liga-Punkte bestimmen die Saisonplatzierung – sie sind *nicht* dasselbe wie die Siegpunkte für das Gesamtspiel.

## 5. Ereignisfelder

Wenn das schwarze Hütchen auf einem Ereignisfeld landet, betrifft das Ereignis ausschliesslich den Spieler, der gerade gewürfelt hat.

Symbol	Ereignis	Effekt
Rote Karte	Sperre	Mit dem 6er Würfel bestimmen, welcher der 6 Stammspieler gesperrt ist. Sperre dauert bis nach dem nächsten Ligaspiel.
Pfeil	Spielertransfer	Ein neuer Spieler vom Auktionsstapel wird aufgedeckt und sofort versteigert. Der auslösende Spieler darf zuerst bieten.
Karte	Aktionskarte	ALLE Spieler am Tisch nehmen je eine Aktionskarte vom Stapel. Effekte stehen auf der Karte.
Flagge	Nati-Spiele (VNL)	Alle eigenen Spieler, deren Flagge abgebildet ist, fehlen für die ganze Woche. Nach dem Ligaspiel sind sie wieder dabei.
Kreuz	Verletzung	Mit dem 6er Würfel bestimmen, welcher Stammspieler verletzt ist. Genesung nach dem nächsten Ligaspiel.

### BEST-AUFSTELLUNG

Bei allen Ereignisfeldern muss **immer die bestmögliche Aufstellung** eingesetzt sein – Ersatzspieler dürfen nicht strategisch ‚geopfert‘ werden!

## 6. Turnier-Kalender

Woche	Tag	Event	Details
1	4	SuperCup	Liga-Sieger vs. Cup-Sieger der Vorsaison (ab Saison 2)
1–6	8	Liga-Spiel	Jede Woche, sobald das Hütchen Tag 8 überfährt
2	4	Champions League	Vorrunde (ab Saison 2)
3	4	Cup	Halbfinale – alle würfeln einmal
4	4	Champions League	Vorrunde (ab Saison 2)
5	4	Cup-Final	Die zwei Cup-Sieger gegeneinander
6	4	Champions League	Vorrunde (ab Saison 2)
7 (opt.)	4	CL-Final	Nur falls ein Team das CL-Final erreicht

### SuperCup (ab Saison 2 - Woche 1, Tag 4)

- Teilnehmer: Liga-Sieger vs. Cup-Sieger der letzten Saison (sind beide identisch: Liga-Zweiter)
- Gespielt im klassischen System (Heimteam würfelt 4x mit dem 12er Würfel)
- **Preisgeld:** 15'000 von der Bank – nur für den Sieger

### Cup (Woche 3, Tag 4)

- Alle spielfähigen Spieler würfeln je einmal mit dem 12er Würfel
- Die zwei höchsten Würfelzahlen spielen gegeneinander, ebenso die nächsten zwei
- Höhere Würfelzahl = Heimvorteil im Cup-Spiel
- **Preisgeld:** 20'000 von der Bank für den Sieger
- Die zwei Sieger ziehen ins Cup-Final ein

### Cup-Final (Woche 5, Tag 4)

- Die zwei Cup-Sieger spielen gegeneinander
- **Sieger:** 2 Siegpunkte | **Zweiter:** 1 Siegpunkt
- **Preisgeld:** 20'000 von der Bank für den Sieger

## 7. Liga-Spiele – die drei Saison-Modi

Liga-Spiele finden immer an **Tag 8** jeder Woche statt, sobald das Hütchen diese Linie überfährt. Die Farbe vorne links im Liga-Kästchen markiert das Heimteam.

Was zählt	Wert
Geld – Sieger	10'000 (Bank) + 5'000 (Verlierer)
Geld – Unentschieden	5'000 (Bank) pro Team
Liga-Punkte	Sieg = +3 · Unentschieden = +1 auf der Punkteskala
Freilos (nur 3 Spieler)	Wer kein Liga-Spiel hat: 5'000 (Bank)

Welcher Modus gespielt wird, hängt von der Saison ab. Drei Modi rotieren:

- **Saison 1:** Klassisches System (12er Würfel, 11 Kriterien)
- **Saison 2:** Positionpoker (Sternvergleich der Paare)
- **Saison 3:** Aktionsketten (6er Würfel, 3 Runden)
- **Ab Saison 4:** Zyklus beginnt von vorne (Klassisch → Poker → Ketten → ...)

### Modus 1 – Klassisches System (Saison 1)

Das Heimteam würfelt 4x mit dem 12er Würfel. Nach jedem Wurf wird sofort das Kriterium ausgewertet, das zur gewürfelten Zahl gehört. Wer einen Punkt gewinnt, muss rotieren.

#	Kriterium	Regel
1	Gesamtteam	Mehr Sterne gesamt gewinnt
2	Angreifer vorne	Stärkere 3 Karten in der Vorderreihe
3	Verteidiger hinten	Stärkere 3 Karten in der Hinterreihe
4	Würfelvergleich	Beide werfen den 12er. Höhere Würfelzahl gewinnt
5	Mittelblocker	Besserer vorderer Mittelblocker gewinnt
6	Service	Heim (hinten rechts) vs. Auswärts-Libero. Falls Libero serviert: Mitte muss ran
7	Diagonal + Setter	Diagonal + Setter beider Teams vergleichen
8	Aussen hinten vs. Diagonal	Aussenangreifer hinten gegen Diagonale vergleichen
9	Block-Überwurf	Auswärtsteam würfelt mit dem 12er gegen den <b>Block des Heimteams</b> (Aussenangreifer vorne + Mittelblocker vorne). Augenzahl > Block-Sterne = Auswärtsteam überwirft den Block → Auswärts gewinnt. Gleich = niemand. Augenzahl < Block-Sterne = Block hält → Heimteam gewinnt.
10	Crunchtime	Heimteam erhält +2 zusätzliche Würfe in diesem Spiel (über die regulären 4 hinaus)
11	Verletzung	12er Würfel: 1–6 = Heimspieler, 7–12 = Auswärtsspieler. Zahl = Position (1 = hinten rechts ...). Spieler scheidet für den Rest des Spiels aus
12	Geld-Regen	Beide Teams erhalten je 5'000 von der Bank

## Modus 2 – Positionpoker (Saison 2)

Jedes Team erhält 6 Positionskarten – Aussen vorne, Aussen hinten, Diagonal, Setter, Libero, Mitte – und bildet daraus 3 Paare in Reihenfolge 1–3. Beide Teams decken Paar für Paar gleichzeitig auf. Wer mehr Sterne im Paar hat, gewinnt den Punkt und rotiert.

### TAKTIK

Derselbe Spieler kann in zwei Paaren erscheinen – z. B. Aussen vorne + Aussen hinten nach Rotation.  
Durchdachte Paarung = wichtigste Taktik in diesem Modus.

## Modus 3 – Aktionsketten (Saison 3)

Es werden 3 Runden gespielt. In jeder Runde würfeln beide Teams gleichzeitig **3x mit dem 6er Würfel**. Die gewürfelten Zahlen entsprechen Positionen (1 = hinten rechts, 2 = Mitte hinten ...) – die Sterne der drei getroffenen Spieler werden addiert. Wer mehr Sterne addiert, gewinnt den Punkt und rotiert.

### KETTEN-FEHLER

Wenn dasselbe Team denselben Spieler 2x hintereinander würfelt → der Ball fällt und das Team verliert den Punkt automatisch.

## Libero & Rotation

Wenn nach einer Rotation der Mittelblocker in die hintere Zone wechselt, kommt der Libero rein. Der Mittelblocker verlässt das Feld für 3 Rotationen, dann wechselt die zweite Mitte heraus.

### TEAM-PFLICHT

Mindestens **7 Spieler** nötig: 6 Feldspieler (inkl. Libero) + eine zweite Mitte. Der Libero kann nicht durch Feldspieler ersetzt werden!

## 8. Champions League

Die Champions League startet ab Saison 2 und wird in den Wochen 2, 4 und 6 in der Vorrunde gespielt. Ein optionales Final findet in Woche 7 statt – aber nur, wenn ein Team das Final erreicht.

- **Teilnehmer:** Liga-Sieger + Cup-Sieger der Vorsaison (sind beide identisch: Liga-Zweiter)
- **Heimvorteil:** Echter Spieler = immer Heimteam. Falls beide echt: Würfeln, höher gewinnt
- CL-Teamkarten werden gemischt; je 2 aufgedeckte Karten bilden ein Paar
- Ohne echten Spieler: Sternvergleich – schlechteres Team scheidet aus
- Mit echtem Spieler: Klassisches System mit 12er Würfel (11 Kriterien)
- CL-Teams rotieren *nicht* innerhalb des Spiels (nur reale Spielerteams)

Phase	Preisgeld	Siegpunkte
Vorrunden-Sieg	20'000 von der Bank	–
CL-Final-Sieg	35'000 von der Bank	3 Siegpunkte

In der 1. Saison werden CL-Felder einfach überfahren – es passiert nichts.

## 9. Transfers & Wirtschaft

### Spielerkauf

- **1-Stern-Karten:** jederzeit zum Fixpreis von 10'000 kaufbar
- **2–5 Sterne:** nur über Auktionen – wenn aufgedeckt

### Spielerverkauf

- Jeder Spieler kann jederzeit zum **halben Sternenwert** verkauft werden
- Beispiel: 3-Sterne-Spieler  $\Rightarrow$  15'000

### Spielertausch

- Jederzeit 1:1 zwischen Mitspielern tauschbar
- Oder gegen einen vereinbarten Geldbetrag

### Auktionsablauf (laufendes Spiel)

- Wer zuerst bietet, eröffnet die Auktion
- Danach dürfen alle anderen im Uhrzeigersinn mitbieten

## 10. Saisonende & Abrechnung

### Schritt 1 – Spieler-Ausscheidung

Jeder Spieler legt verdeckt einen **Schutz-Spieler** aus seinem Kader vor sich (umgedreht). Anschliessend wird mit dem 6er Würfel eine Position ermittelt (1 = hinten rechts, 2 = Mitte hinten ...). Wer auf dieser Position keinen Schutz aufgedeckt hat, muss den dort eingesetzten Spieler zurück auf den Auktionsstapel geben. Das Team wird **nicht** aufgefüllt.

### Schritt 2 – Tausch & Klau-Phase

- **Platz 4** darf je eine Karte derselben Position von Platz 1 und Platz 2 klauen (schlechteren Spieler gegen besseren tauschen)
- **Platz 3** darf eine Karte derselben Position von Platz 4 klauen
- Tausch nur möglich, wenn er für den Klauenden tatsächlich besser ist – sonst kein Tausch

### Schritt 3 – Neue Auktion

Vor Beginn der nächsten Saison werden 6 neue Spieler aufgedeckt und versteigert. **Platz 4 beginnt mit Bieten.**

### Saisonzahlung von der Bank

Zur Aufstellung in der nächsten Saison erhalten alle Teams Geld:

Saisonende-Platz	Geld	Siegpunkte
1. Platz	0	3 Siegpunkte
2. Platz	20'000	2 Siegpunkte
3. Platz	30'000	1 Siegpunkt
4. Platz	50'000	0 Siegpunkte

## 11. Übersicht: Preisgelder & Siegpunkte

Ereignis	Geld	Siegpunkte
Liga-Sieg	10'000 (Bank) + 5'000 (Verlierer)	–
Liga-Unentschieden	5'000 (Bank) je Team	–
Cup-Sieg (Halbfinale)	20'000 (Bank)	–
Cup-Final-Sieg	20'000 (Bank)	2 Siegpunkte
Cup-Final 2. Platz	–	1 Siegpunkt
SuperCup-Sieg	15'000 (Bank)	–
CL-Vorrunde-Sieg	20'000 (Bank)	–
CL-Final-Sieg	35'000 (Bank)	3 Siegpunkte
Saisonende 1. Platz	0	3 Siegpunkte
Saisonende 2. Platz	20'000	2 Siegpunkte
Saisonende 3. Platz	30'000	1 Siegpunkt
Saisonende 4. Platz	50'000	0 Siegpunkte
Freilos (nur 3 Spieler)	5'000 (Bank)	–

**Sieg im Spiel:** Wer als Erster **8 Siegpunkte** erreicht, gewinnt sofort – auch mitten in einer Saison.

## 12. Checkliste Spielstart

- Jeder Spieler erhält 80'000 Startkapital
- Jüngster zieht blind: 1× 4-Stern, 2× 3-Stern, 3× 2-Stern
- Alle wählen noch 3× 1-Stern bewusst nach Position
- Neuzug-Option prüfen (mehr als 3 gleiche Positionen?)
- 6 Spieler aufdecken und versteigern
- Mit dem 12er Würfel auswürfeln, wer beginnt
- Schwarzes Hütchen auf die Startposition setzen
- Spielfeld-Farben jedem Spieler zuweisen
- Los geht's – viel Spass!

---

Volley Vendetta · © 2025–2026 Lukas Widmer · Alle Rechte vorbehalten  
lukaswidmer-ops.github.io/Volley-Vendetta