



Verfasser des Spiels und Herausgeber:



© Francois Reimer
Grafikdesign & visuelle Medien
www.strokeithome.com

All rights reserved

Nachdruck und Verbreitung, ob digital oder in Papierform, sind ohne ausdrückliche Genehmigung des Herausgebers weder teilweise noch vollständig zulässig.



Spielspaß für fast alle Generationen
10 min | 2 oder 4 Spielende



Made in Germany

Spielanleitung

Update vom: 02.02.2026

STROKE IT HOME

FAQ

Stelle sicher, dass die Karten sehr gut gemischt sind.

Nach jedem Ausspielen einer Karte ist eine eventuelle Gegenaktion der gegnerischen Partei abzuwarten.
Während dieser Wartezeiten kannst du entspannt Karten nachziehen.
– Okay, vergiss das nicht –



Stroke-It-Home-Karten (lila) sowie Goldkarten (goldfarben) sind nicht blockbar.
SIH-Karten bedeuten immer ein Tor. Goldkarten sorgen stets für einen erfolgreichen Pass auf die 3er-Reihe.



Level-Einstellungen über die Anzahl der Handkarten

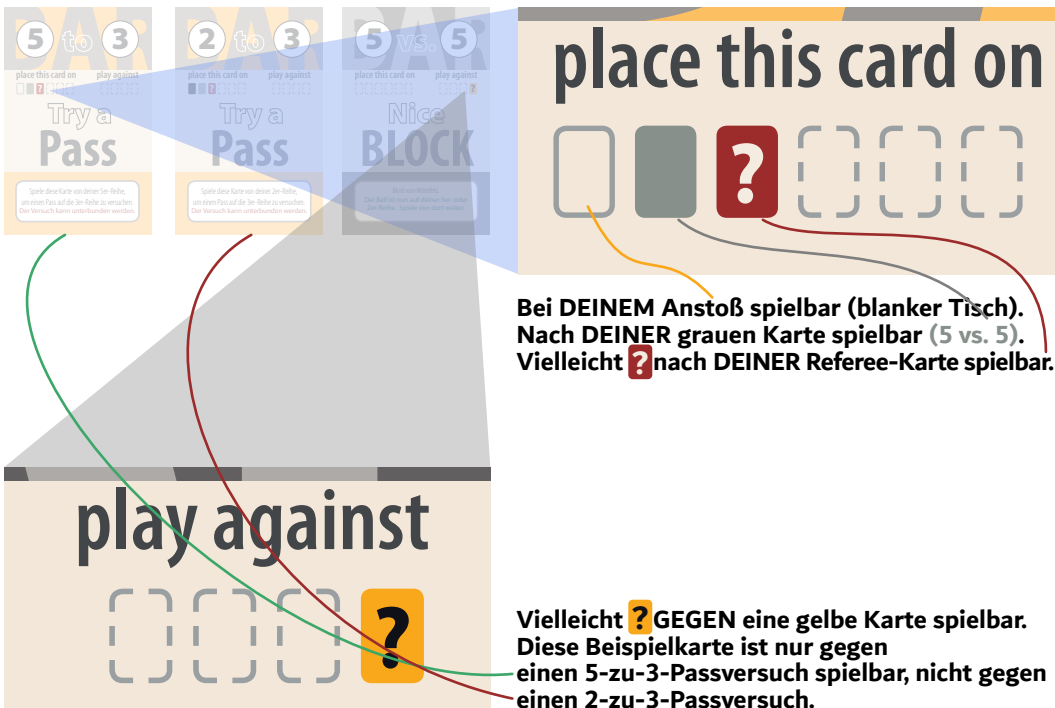
Anzahl der Handkarten

11
10
09
08
07
06
.

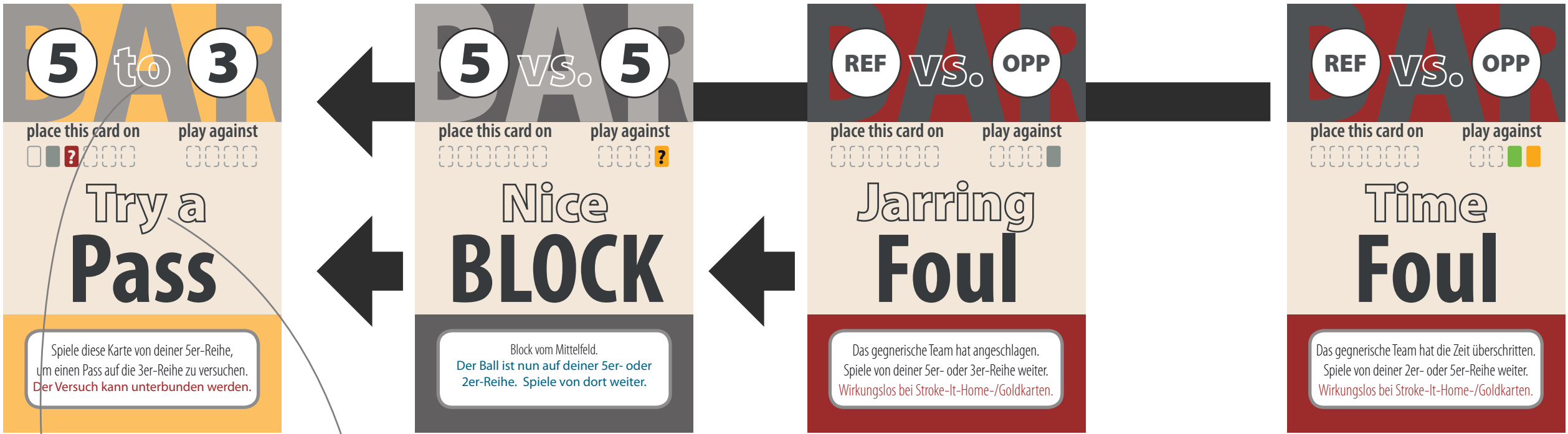
Level

sehr leicht
leicht (default)
mittel
schwer
sehr schwer
2 gegen 2
.

„place this card on“ & „play against“



Passversuch von der 5er-Reihe (Mittelreihe) – Block & Foul



5 to 3 – es ist nur ein Versuch von deiner 5er-Reihe auf deine 3er-Reihe zu passen.
Der Versuch kann unterbunden werden (5 vs. 5).

5 vs. 5 ist ein „Nice Block“, solange kein Anschlagen vorlag.
Foul: Stange zu stark gegen die Bande geschlagen.
→ Der Ballauf wurde verändert.

5-zu-3-Passversuch → mögliches Zeitfoul.



Das Spiel

Nach jedem Ausspielen einer Karte ist eine eventuelle Gegenaktion der gegnerischen Partei abzuwarten.
Während dieser Wartezeiten kannst du entspannt Karten nachziehen.
– Okay, vergiss das nicht –

Das Spiel startet immer von der Mittelreihe (leerer Tisch / 5er-Reihe). Kannst du keine Karte spielen, lege eine Karte ab, **ziehe eine neue oder tausche im 2-vs.-2 eine Karte mit deiner mitspielenden Person**. Anschließend ist die gegnerische Partei am Zug – ebenfalls immer von der Mittelreihe.



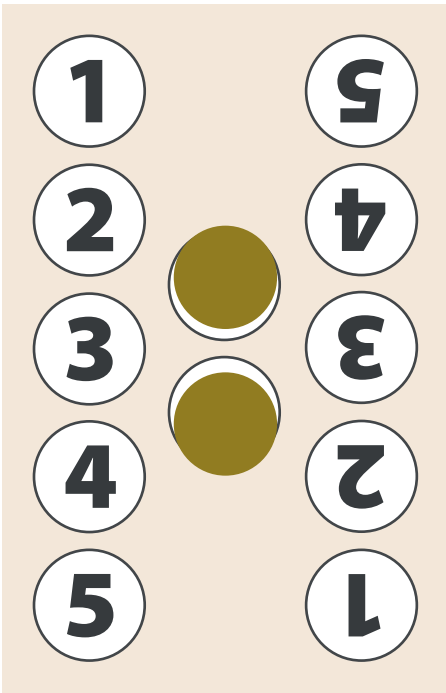
Kurzform der Regeln:

- 1. **2 players: 10 cards, 4 players: 6 cards per person.**
Zu Beginn ist Tauschen untereinander erlaubt.
- 2. Wir starten an der Mittelreihe (5er-Reihe).
- 3. Wer eine Karte spielt oder ablegt, zieht sofort eine neue. Diese darf – wenn möglich – direkt gespielt werden.
- 4. Wer mehr als 10 Karten hält, muss die überzähligen ablegen. Dein Gegenüber wählt diese verdeckt und ist dann selbst am Zug (5er).
- 5. Kann keine Karte gespielt werden: Eine Karte ablegen, eine neue Karte ziehen. Dann ist dein Gegenüber dran (5er-Reihe).

Inhalt der Packung (Version: SIH_IXY_one_DE):

52 Spielkarten, 2 Hilfskarten (Coinflip, Tischübersicht, Torzähler) sowie 1 Karte mit rechtlichen Hinweisen und Kurzanleitung

Ziel des Spiels

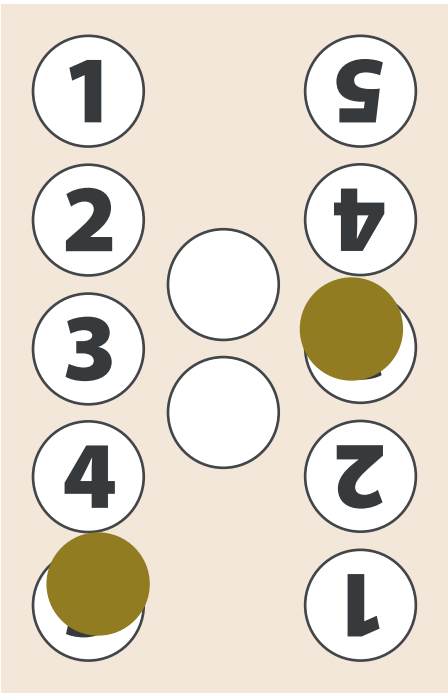


0 : 0

Wer zuerst 5 Tore erzielt, gewinnt die Runde. Dafür stehen dir zahlreiche Angriffs- und Verteidigungskarten zur Verfügung.

Selbstverständlich steht eine fachkundige Person (Referee - „**REF**“) am Tisch, die das Geschehen beobachtet. Sie kann in das Spiel eingreifen und es somit auch beeinflussen. Wähle deine Optionen geschickt und setze die gegnerische Partei damit unter Druck.

Als Zählsteine kannst du einfach Geldmünzen verwenden.



5 : 3

KICK-OFF



Dreh die Karte über dem Tisch. Wer den Kickoff besser lesen kann, beginnt – ähnlich wie beim Stangendrehen: Die höhere Figur fängt an. Alternativ könnt ihr natürlich auch einen Münzwurf machen oder Schnick-Schnack-Schnuck spielen.

Das Spiel startet immer von der Mittelreihe (leerer Tisch/ 5er). **Kannst du keine Karte spielen, lege eine Karte ab, ziehe eine neue** und die gegnerische Partei ist am Zug – ebenfalls immer von der Mittelreihe.

Nach einem Tor kommen alle ausgespielten Karten auf den Ablagestapel. Ist der Nachziehstapel leer, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel verwendet.



2 gegen 2 (vier Spielende)

Kurz gesagt:

Spielstart: Rollen festlegen (Sturm/Verteidigung).
Jede Person erhält 6 Karten. Zu Beginn ist Kartentauschen erlaubt, Handkartenlimit: 6.

Ausführlicher:

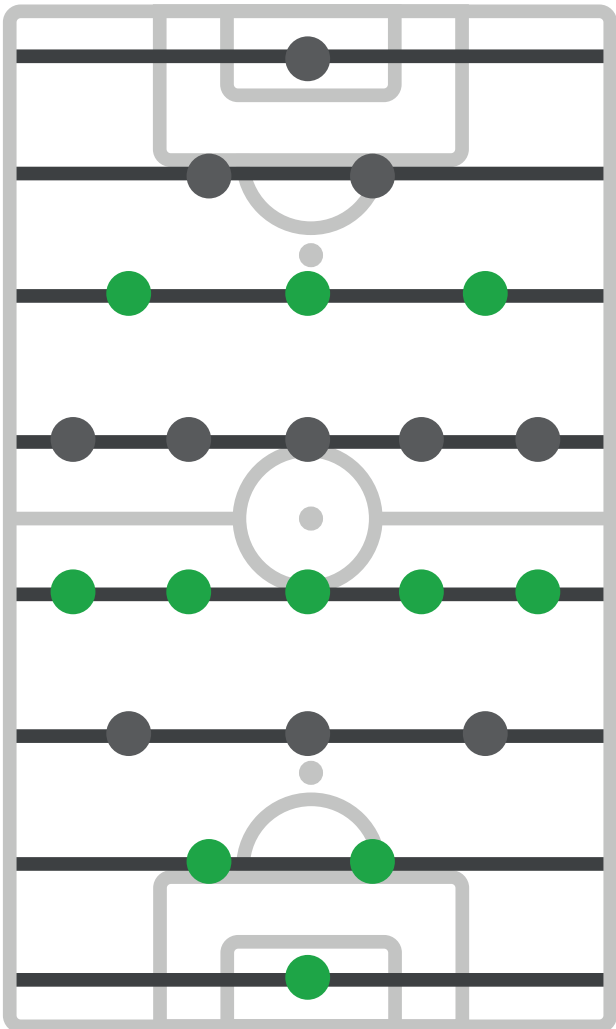
Zu Beginn wird festgelegt, wer im Sturm (5er- & 3er-Reihe) und wer in der Verteidigung (Goalie) spielt. Jede Person erhält zu Spielbeginn 6 Karten. Diese können zu Beginn untereinander getauscht werden, die Anzahl muss jedoch stets bei 6 Karten pro Person bleiben. Nur die jeweils geforderten Spielenden agieren aktiv (z. B. Sturm gegen Verteidigung).

REFeree-Karten können von allen Spielenden gegen die gegnerische Partei (**OPP**onent) ausgespielt werden, sofern dies möglich ist.



Vorbereitung

Stelle sicher, dass die Karten sehr gut gemischt sind.



G = (Goalie
2er- & 1er-Reihe)

3er-Reihe

5er-Reihe

5er-Reihe

3er-Reihe

G = (Goalie
2er- & 1er-Reihe)

Anzahl der
Handkarten

11

10

09

08

07

06

.

Level

sehr leicht
leicht (default)

mittel

schwer

sehr schwer

2 gegen 2

.

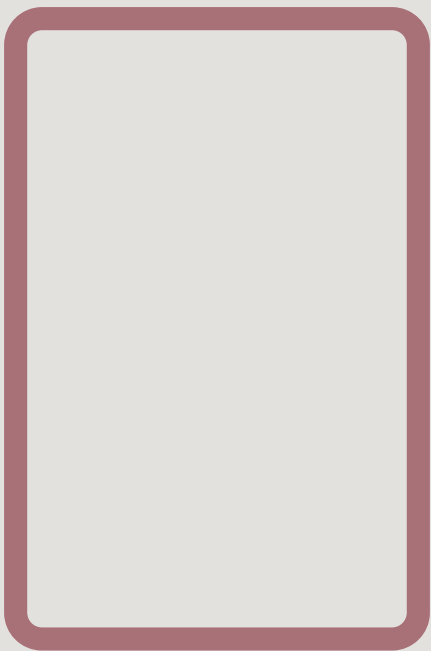


10 x



10 x

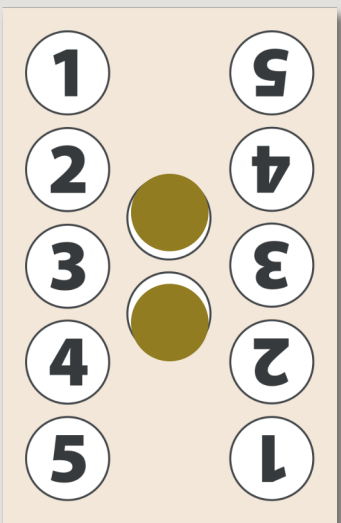
Ablagestapel



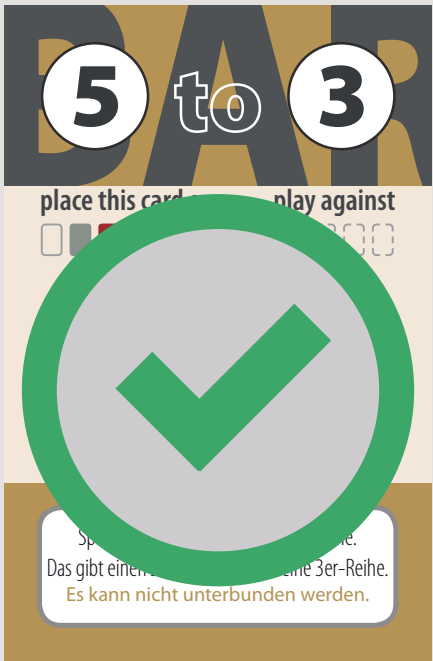
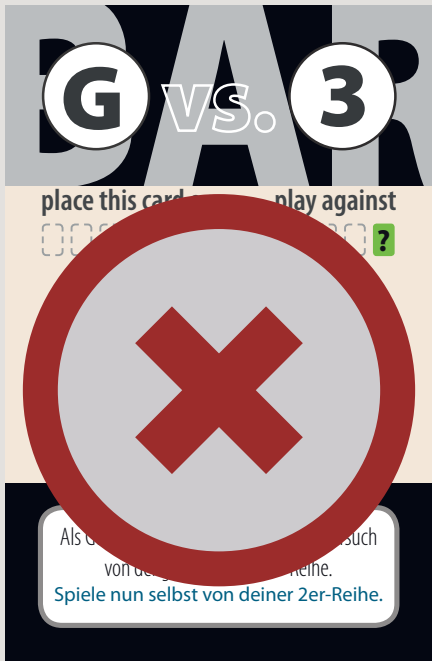
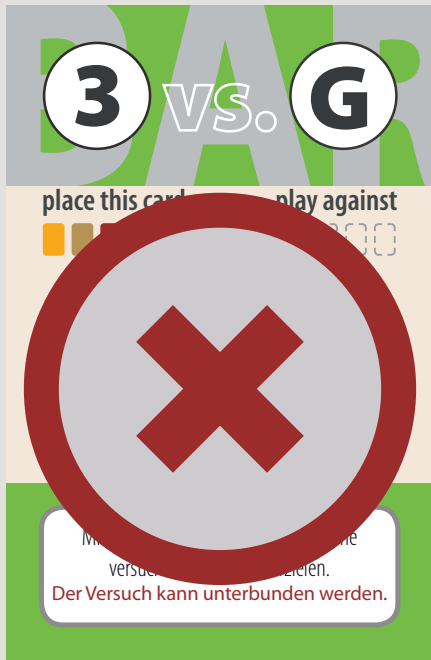
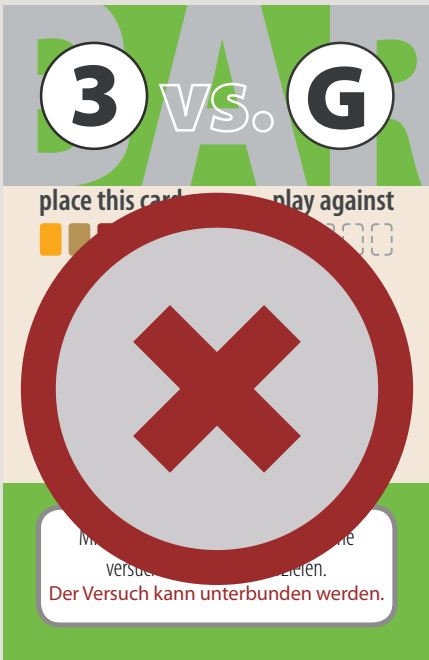
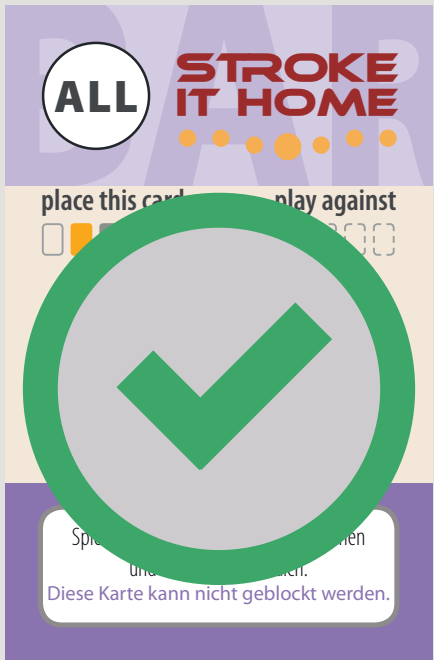
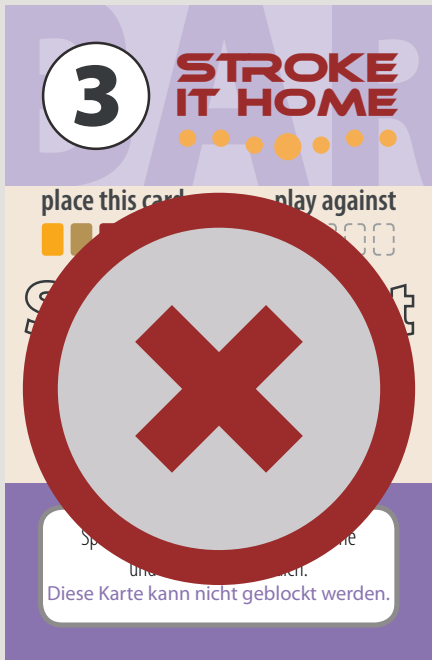
Nachziehstapel



Spielstandanzeige



Beispielhand



Farbleitsystem & Kartenaufbau



Grüne Karten:

Try – Schussversuche aufs Tor.
Diese können abgewehrt werden.



Gelbe Karten:

Try – Passversuche auf die 3er-Reihe (Sturm).
Diese können abgewehrt werden.



Schwarze & graue Karten:

Block – einen Schuss halten oder einen Pass blocken (5er-Reihe).
Wirkungslos gegen **Stroke-It-Home-Karten** oder **Goldkarten**!



Goldkarten:

Safe Pass – sichere Pässe zur 3er-Reihe (Sturm).
Diese Karten können nicht abgewehrt werden.



Stroke-It-Home-Karten:

Garantieren immer ein sicheres Tor.
Diese Karten können nicht abgewehrt werden.



Referee-Karten:

Foul – **REFEREE** vs. **OPPONENT** – du bekommst den Ball.
(Pros wissen wo der Ball hinkommt ;) – Anfängerinnen können von der 2er- oder 5er-Reihe (Zeit-Foul) bzw. 5er- oder 3er-Reihe (Anschlag-Foul) weiterspielen) – Diese Karten können nicht abgewehrt werden.

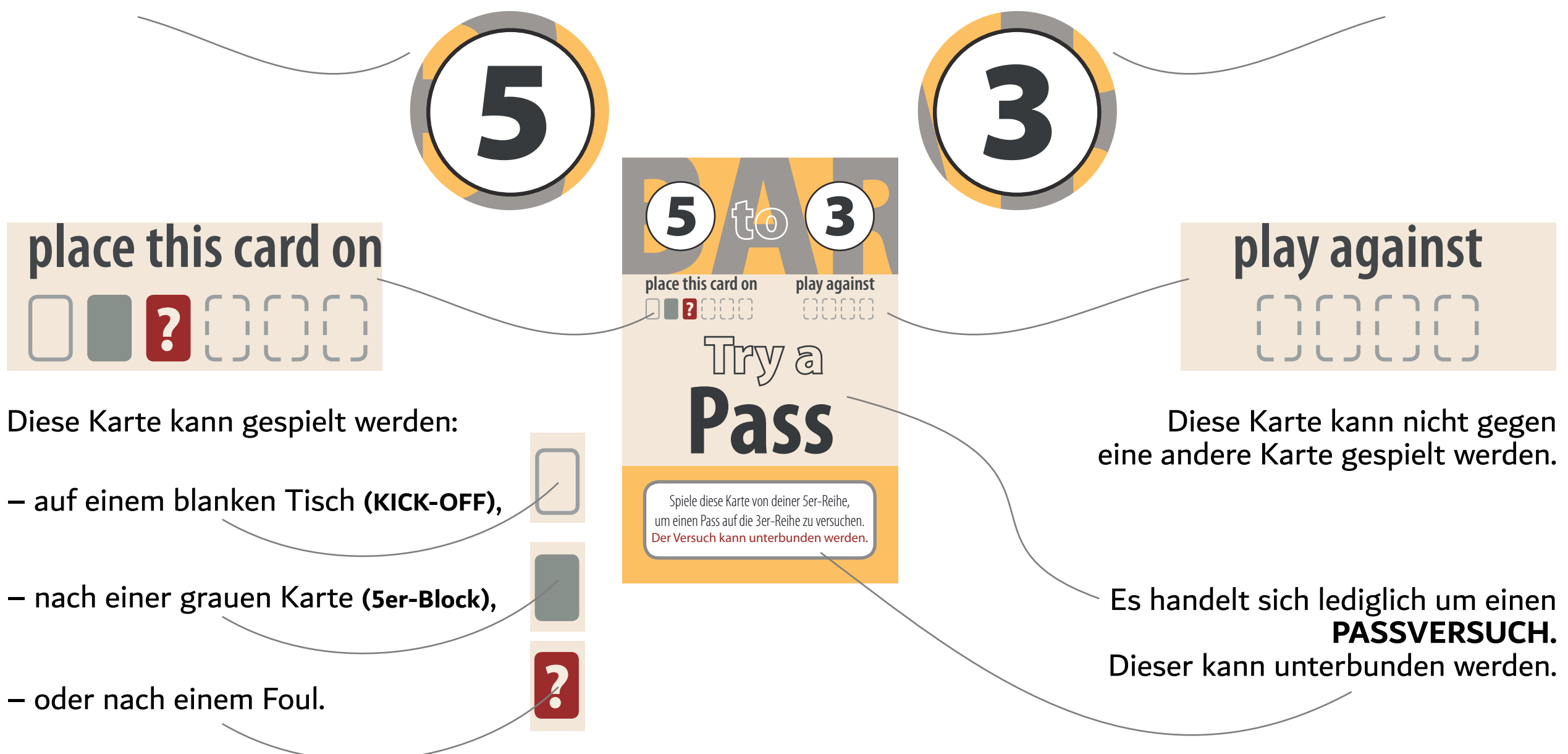
Beispiel: Ein Passversuch von der 5er-Reihe zur 3er-Reihe

Zeigt an, von welcher Reihe (5-er) aus du spielen kannst.
Der Ball muss sich bereits dort befinden.

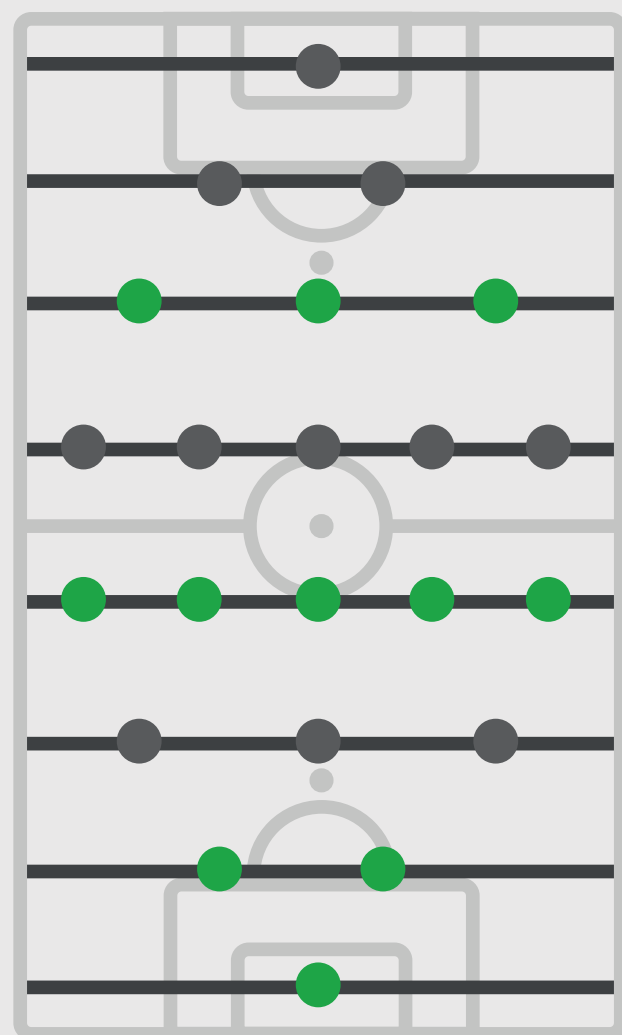
Beispiele: KICK-OFF, nach einem 5er-Block, nach einem Foul.

Zeigt an, wohin du den Ball spielen möchtest.

Beispiel: Wird diese Karte nicht abgewehrt, befindet sich der Ball anschließend auf der 3er-Reihe.



Übersicht



G = (Goalie
2er- & 1er-Reihe)

3er-Reihe

5er-Reihe

5er-Reihe

3er-Reihe

G = (Goalie
2er- & 1er-Reihe)

3 vs. G

3 STROKE
IT HOME

ALL STROKE
IT HOME

5 to 3

5 STROKE
IT HOME

5 vs. 5

5 to 3

ALL STROKE
IT HOME

G vs. 3

2 to 3

2 STROKE
IT HOME

2 vs. G

2 to 3

ALL STROKE
IT HOME

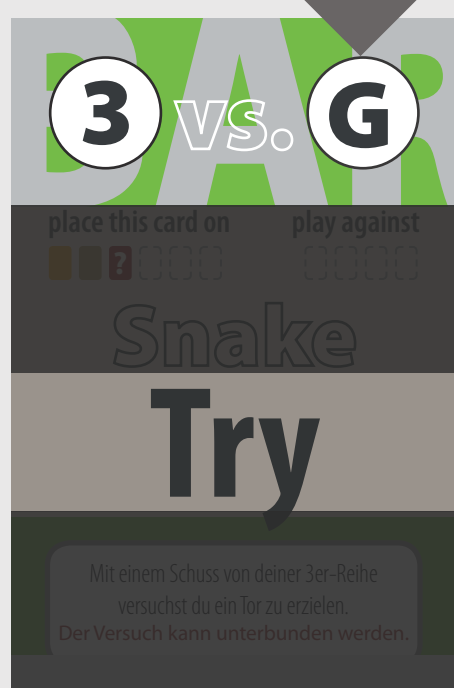
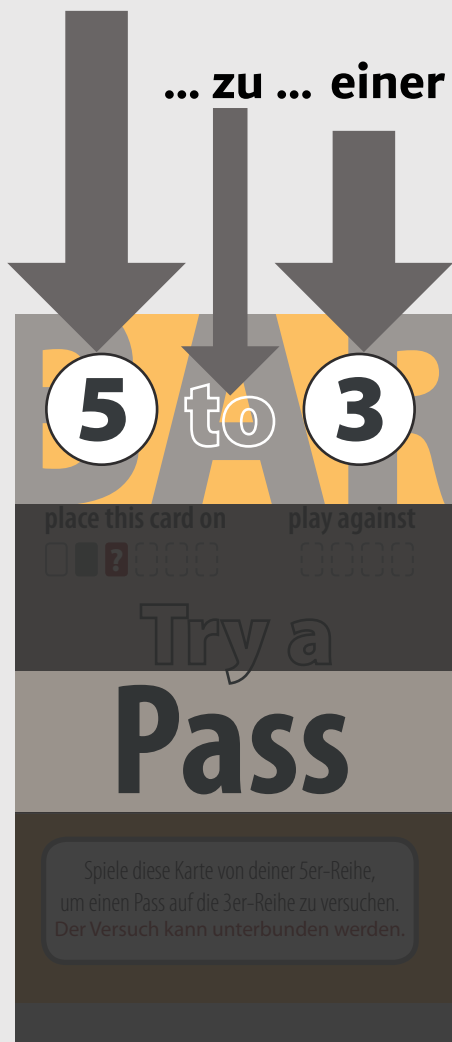
Offensive

Den Ball von einer Reihe (z. B. 5er-Reihe) ...

... zu ... einer anderen Reihe (z. B. 3er-Reihe) spielen/passen ...

... oder aufs
Tor schießen ...

... oder direkt
das Tor machen.



Defensive

Durch deine 5er-Reihe den Passversuch von der gegnerischen 5er-Reihe ...

... unterbinden (wirkungslos gegen Goldkarten – „Safe Pass“).

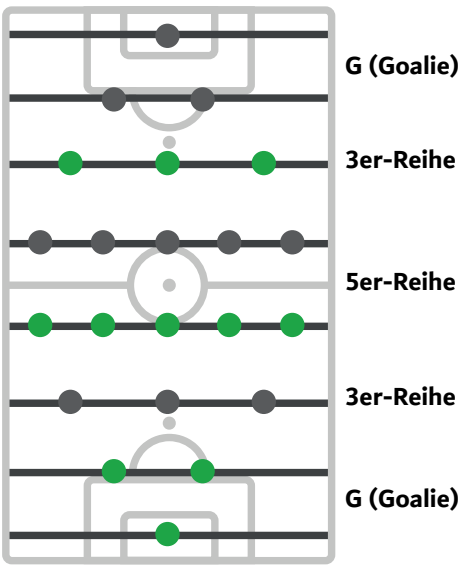
Oder dein ...

Goalie hält einen bestimmten Schussversuch (z. B. „Pull Shot“) von der 3er-Reihe.

Oder dein ...

Goalie hält JEDEN Schussversuch (außer Stroke-it-Home) von der gegnerischen 3er-Reihe (Big Block).





Stroke-it-Home-Karten

Effekt: Angriffe durch SIH-Karten (lila) können nicht abgewehrt werden.

Ergebnis: Du erzielst ein Tor für dich. Die gegnerische Partei hat anschließend Anstoß (Auflage) auf der 5er-Reihe.

Mit dieser Karte spielst du ...

5

STROKE IT HOME

place this card on

play against

2

Left Hook Goal

Spiele diese Karte von deiner 5er-Reihe und zähle ein Tor für dich.
Diese Karte kann nicht geblockt werden.

... einen „Schweißer“ von deiner Mittelreihe (5er), und erzielst ein Tor.

ALL

STROKE IT HOME

place this card on

play against

Trick Shot Goal

Spiele diese Karte von einer deiner Reihen und zähle ein Tor für dich.
Diese Karte kann nicht geblockt werden.

... einen „Trick Shot“ von deiner 3er-, 5er-, oder 2er-Reihen und erzielst ein Tor.

ALL

STROKE IT HOME

place this card on

play against

Lucky Goal

Spiele diese Karte von einer deiner Reihen und zähle ein Tor für dich.
Diese Karte kann nicht geblockt werden.

... zu deinen Gunsten ein glückliches Tor. Spiele diese Karte von einer deiner Reihen.

Shusstechiken:

Open-Hand-Techniken

Snake – auch bekannt als: Jet / Rollover
Ein weit verbreiteter Turnierschuss’.

Pin Shot – auch bekannt als: Abroller
Beliebt in Deutschland und Europa.

Closed-Hand-Techniken

Pull Shot – auch bekannt als: Zieher
Eine weltweit beliebte Technik.

3

STROKE IT HOME

place this card on

play against

2

Snake Shot Goal

Spiele diese Karte von deiner 3er-Reihe und zähle ein Tor für dich.
Diese Karte kann nicht geblockt werden.

... einen „Snake Shot (Jet bzw. Rollover)“ von deiner Sturmreihe (3er) und erziele ein Tor.

3

STROKE IT HOME

place this card on

play against

2

Pin Shot Goal

Spiele diese Karte von deiner 3er-Reihe und zähle ein Tor für dich.
Diese Karte kann nicht geblockt werden.

... einen „Pin Shot (Abroller)“ von deiner Sturmreihe (3er) und erziele ein Tor.

3

STROKE IT HOME

place this card on

play against

2

Pull Shot Goal

Spiele diese Karte von deiner 3er-Reihe und zähle ein Tor für dich.
Diese Karte kann nicht geblockt werden.

... einen „Pull Shot (Zieher)“ von deiner Sturmreihe (3er) und erziele ein Tor.

2

STROKE IT HOME

place this card on

play against

2

Pull Shot Goal

Spiele diese Karte von deiner 2er-Reihe und zähle ein Tor für dich.
Diese Karte kann nicht geblockt werden.

... einen „Pull Shot (Zieher)“ von deiner Sturmreihe (3er) und erziele ein Tor.

Nach dem Tor erhält die gegnerische Partei den Anstoß (Auflage) auf der 5er-Reihe.

Gold-Karten

Effekt: Pässe von Gold-Karten können nicht abgewehrt werden.

Ergebnis: Du hast den Ball auf deiner 3er-Reihe und spielst von dort weiter.

Mit dieser Karte spielst du ...

5 to 3

place this card on

play against

2

Safe Pass

Spiele diese Karte von deiner 5er-Reihe. Das gibt einen sicheren Pass auf deine 3er-Reihe. Es kann nicht unterbunden werden.

... einen sicheren Pass von deiner 5er-Reihe auf deine 3er-Reihe.

ALL to 3

place this card on

play against

Safe Pass

Spiele diese Karte von einer deiner Reihen. Das gibt einen sicheren Pass auf deine 3er-Reihe. Es kann nicht unterbunden werden.

... einen sicheren Pass von deiner 5er- oder 2er-Reihe auf deine 3er-Reihe.

2 to 3

place this card on

play against

2

Safe Pass

Spiele diese Karte von deiner 2er-Reihe. Das gibt einen sicheren Pass auf deine 3er-Reihe. Es kann nicht unterbunden werden.

... einen sicheren Pass von deiner 2er-Reihe auf deine 3er-Reihe.

Weiter geht es für dich auf deiner 3er-Reihe.

Ohne passende Anschlusskarte: Ballverlust auf die gegnerische 5er-Reihe.

Pass-Versuche zur Sturmreihe (3er) & 5-vs.-5-Block

Effekt: Diese Versuche können unterbunden werden.

Ergebnis: Bei Erfolg hast du den Ball auf deiner 3er-Reihe und spielst von dort weiter.
Bei Misserfolg hat die gegnerische Partei den Ball auf ihrer 5er- oder 2er-Reihe und spielt von dort weiter.

Mit dieser Karte spielst du ...



... einen Passversuch von deiner Mittelreihe (5er) zu deiner 3er-Reihe.



Effekt: Passversuche von der gegnerischen 5er-Reihe werden unterbunden; Goldkarten („Safe Pass“) sind davon ausgenommen.



... einen Passversuch von deiner Goalie-Reihe (2er) zu deiner 3er-Reihe.

Nice BLOCK = kleiner BLOCK (5er vs. 5er)
Big BLOCK = großer BLOCK (Goalie vs. 3er und 2er)



... als Goalie einen Block gegen einen Schussversuch (Schusstechnik: Snake) von der gegnerischen 3er-Reihe.



... als Goalie einen Block gegen einen Schussversuch (Schusstechnik: Pin Shot) von der gegnerischen 3er-Reihe ...



... als Goalie einen Block gegen einen Schussversuch (Schusstechnik: Pull Shot) von der gegnerischen 3er-Reihe ...



... als Goalie einen Block gegen alle Schussversuch (außer **SIH-Karten**) von der gegnerischen 3er-Reihe ...

Nach einem schwarzen Block spielst du von deiner 2er-Reihe (Goalie) weiter.

... von der gegnerischen 2er-Reihe.



... von der gegnerischen 2er-Reihe.



... von der gegnerischen 2er-Reihe.





Updates

Zurück zum Start

2026_02_02

Regelergänzung: 2-vs-2

Das Spiel startet immer von der Mittelreihe (leerer Tisch / 5er-Reihe). Kannst du keine Karte spielen, lege eine Karte ab, **ziehe eine neue oder tausche im 2-vs.-2 eine Karte mit deiner mitspielenden Person.** Anschließend ist die gegnerische Partei am Zug – ebenfalls immer von der Mittelreihe.