



MASTER MOVE™

Brettspiel · Offizielle Regeln

Autor und Erfinder	Bruni Raffaele
Version	1.1
Datum	15. Oktober 2026
Website	mastermove.it
E-Mail	info@mastermove.it

Dieses Dokument ist eine Übersetzung der offiziellen Regeln des Brettspiels «**Master Move™**», eines Originalwerks von **Bruni Raffaele**. Das italienische Original, das maßgeblich ist, wurde per zertifizierter E-Mail (PEC) versandt, um Urhebererschaft und Datum zu belegen. Alle Rechte vorbehalten. Vervielfältigung, auch auszugsweise, nur mit Genehmigung des Autors.

1. Das Spielfeld

Das Spielfeld ist ein Brett mit **9 Reihen (A-I) × 16 Spalten (1-16)**, durch eine Mittellinie geteilt. Jedes Feld wird mit Buchstabe und Zahl bezeichnet (z. B. E8). An jedem Ende liegt ein Tor aus drei Feldern (D, E, F): das gelbe Tor in Spalte 1, das blaue Tor in Spalte 16. Vor jedem Tor liegt der weiße Bereich.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
A	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12	A13	A14	A15	A16
B	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	B11	B12	B13	B14	B15	B16
C	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10	C11	C12	C13	C14	C15	C16
D	D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7	D8	D9	D10	D11	D12	D13	D14	D15	D16
E	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	E9	E10	E11	E12	E13	E14	E15	E16
F	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13	F14	F15	F16
G	G1	G2	G3	G4	G5	G6	G7	G8	G9	G10	G11	G12	G13	G14	G15	G16
H	H1	H2	H3	H4	H5	H6	H7	H8	H9	H10	H11	H12	H13	H14	H15	H16
I	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16

■ Rasen (helle und dunkle Felder im Wechsel) ■ weißer Bereich: niemand bleibt stehen ■ gelbes Tor ■ blaues Tor

Weißer Bereich

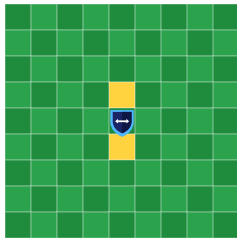
Auf den Feldern des weißen Bereichs darf keine Figur stehen bleiben. Gleitende Figuren (Flügelspieler, Mittelfeldspieler, Joker) dürfen ihn durchqueren, wenn ihr Zug sie darüber hinausführt.

Die Tore

Im Tor darf nur der eigene Torwart stehen, der sich zwischen seinen drei Feldern bewegt. Die anderen Figuren betreten das gegnerische Tor nur, um zu treffen.

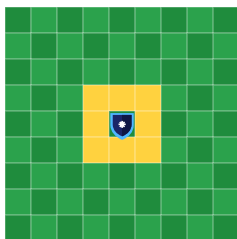
2. Die Figuren

Jedes Team hat **11 Figuren** in Wappenform, in zwei Farben (Gelb und Nachtblau). Das Symbol auf dem Wappen zeigt den Zug der Figur; die Spitze des Wappens zeigt auf das anzugreifende Tor. In den Diagrammen sind die gelben Felder die, die mit einem Zug erreichbar sind (ohne Hindernisse).



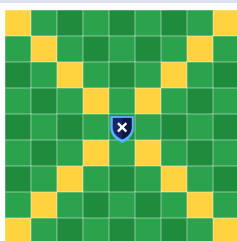
Torwart
1 pro Team

1 Feld entlang der Torlinie, immer innerhalb seiner drei Torfelder.



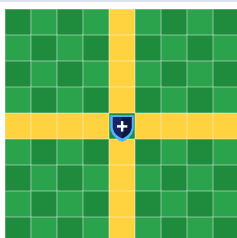
Verteidiger
2 pro Team

1 Feld in jede Richtung (waagrecht, senkrecht, diagonal).



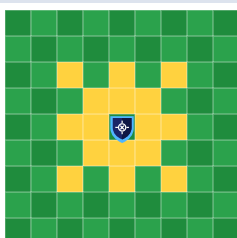
Flügelspieler
3 pro Team

Diagonal, bis zu 4 Felder. Bleibt immer auf der Rasenfarbe, auf der er startet.



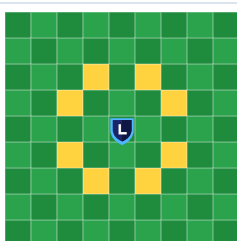
Mittelfeldspieler
2 pro Team

Waagrecht oder senkrecht, bis zu 4 Felder.



Joker
1 pro Team

In jede Richtung, bis zu 2 Felder.



Stürmer
2 pro Team

Im L, wie der Springer beim Schach (2 Felder in eine Richtung und 1 zur Seite). Als einzige Figur springt er über andere.

Zusammensetzung: 1 Torwart, 2 Verteidiger, 3 Flügelspieler, 2 Mittelfeldspieler, 1 Joker, 2 Stürmer.

Internationale Namen: Keeper (Torwart), Defender (Verteidiger), Winger (Flügelspieler), Runner (Mittelfeldspieler), Joker (Joker), Raider (Stürmer).

3. Regeln

Spielziel

Bringe eine deiner Figuren ins gegnerische Tor. Jedes Mal, wenn das gelingt, erzielst du einen **Move!**, den Punkt von Master Move. Es gewinnt, wer zuerst **3 Moves erzielt**.

Der Zug

- Pro Zug wird eine Figur bewegt, abwechselnd.
- Figuren werden nicht geschlagen: Ein besetztes Feld ist für alle gesperrt.
- Keine Figur springt über andere; nur der Stürmer springt.
- Ein Flügelspieler bleibt immer auf der Rasenfarbe, auf der er startet.

Der Move (der Punkt)

- Einen Move erzielt die Figur, die ein **freies** Feld des gegnerischen Tors betritt, gemäß ihrer eigenen Zugart.
- Auf dem Feld, auf dem der Torwart steht, kann kein Move erzielt werden.
- Der Torwart kann keinen Move erzielen.

Aufstellung

- Zu Beginn stellt jeder Spieler seine Figuren frei in seiner Hälfte auf (der Torwart im Tor, keine Figur im weißen Bereich).

Nach einem Move

- Die Figuren kehren zur Aufstellung des letzten Anstoßes zurück.
- Jedes Team darf **genau eine** Figur umstellen (frei, unabhängig von der Zugart der Figur).
- Die Änderungen summieren sich von Anstoß zu Anstoß: höchstens 4 pro Partie (beim 2:2).
- Wer den Move kassiert hat, setzt das Spiel fort.

Anti-Patt-Regel

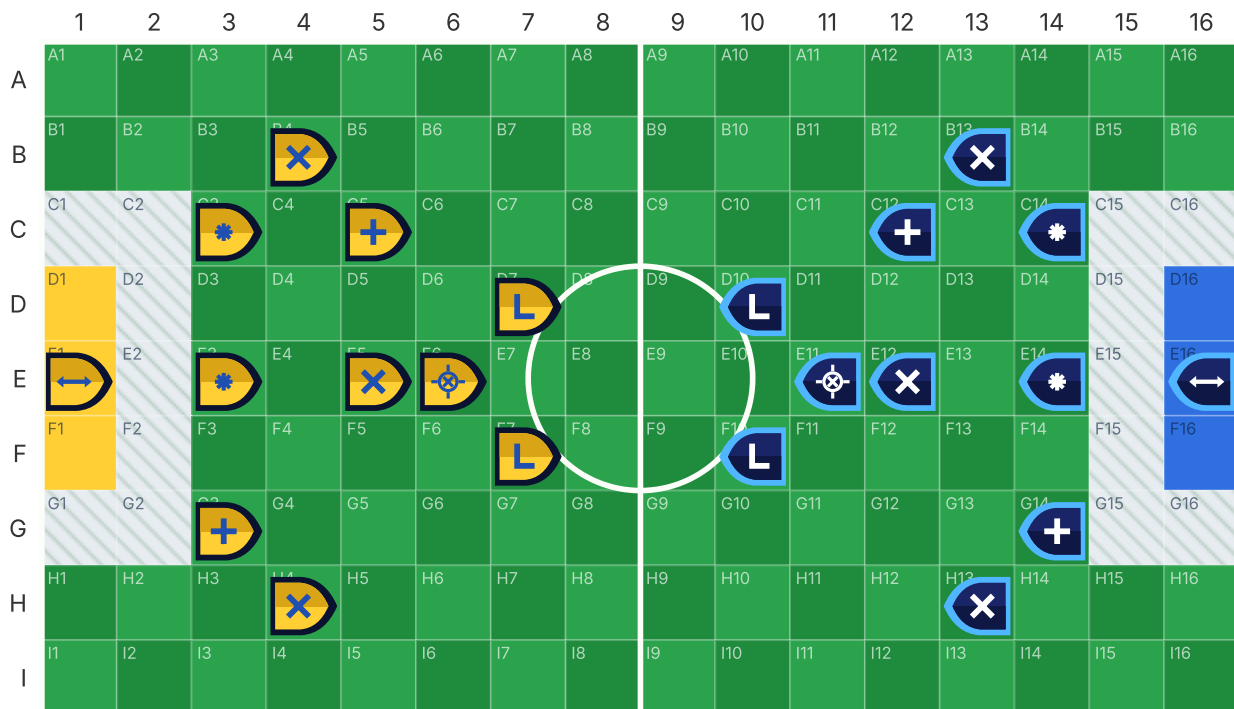
- Zwischen zwei Anstößen darf eine Figur höchstens **2-mal** zwischen denselben zwei Feldern hin und her ziehen: Das dritte Hin ist nicht erlaubt.
- Der Torwart ist von dieser Regel ausgenommen.

Aufgabe

Wer eine Partie aufgibt, verliert sie **0:3 kampflos**.

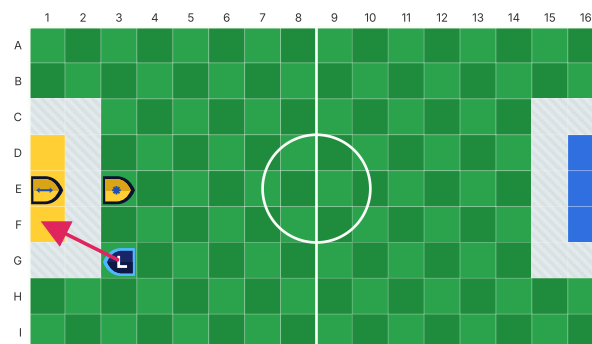
4. Beispielaufstellung

Eine mögliche Anfangsaufstellung für beide Teams (jedes darf sich in seiner Hälfte auch anders aufstellen).



Beispiel für einen Move

Der blaue Stürmer auf G3 zieht im L auf F1, ein freies Feld des gelben Tors: Das ist ein **Move**!



5. Turnierregeln

- Gespielt wird nach diesen Regeln; wer zuerst 3 Moves erzielt, gewinnt die Partie.
- **Trikots:** Wenn beide Teams die gleichen Farben haben, trägt das Team, das **auswärts spielt, das weiße Trikot**.
- Spielt das Heimteam schon in Weiß, behält das Auswärtsteam seine Farben; sind auch diese weiß oder hell und könnten verwechselt werden, spielt das Auswärtsteam **in Schwarz**.
- Wer eine Partie aufgibt, verliert sie 0:3 kampflos.
- Vorgesehene Formate: **jeder gegen jeden** (Sieg 3 Punkte; bei Punktgleichheit zählen erst die Move-Differenz, dann die erzielten Moves), **K.-o.-System**, **jeder gegen jeden mit Finale** zwischen den beiden Ersten.

6. Digitale Version

Master Move gibt es auch als digitales 3D-Spiel für den Browser, veröffentlicht auf **mastermove.it**, mit Stadion, Publikum und Ton. Gespielt wird:

- gegen den künstlichen Gegner **«The Master»** auf vier Stufen (**Kid, Base, Over, Top**): Wer The Master auf Stufe Top schlägt, wird *Master Move*;
- zu zweit auf demselben Gerät;
- **aus der Ferne gegen einen Freund** («Freund herausfordern») über einen Link zum Teilen, mit Chat und Revanche;
- in **Turnieren unter Freunden** mit 3 bis 8 Spielern, im Format, das der Organisator wählt.

Das Spiel lässt sich als App auf dem Startbildschirm des Handys installieren.

7. Name und Logo



Offizielles Logo

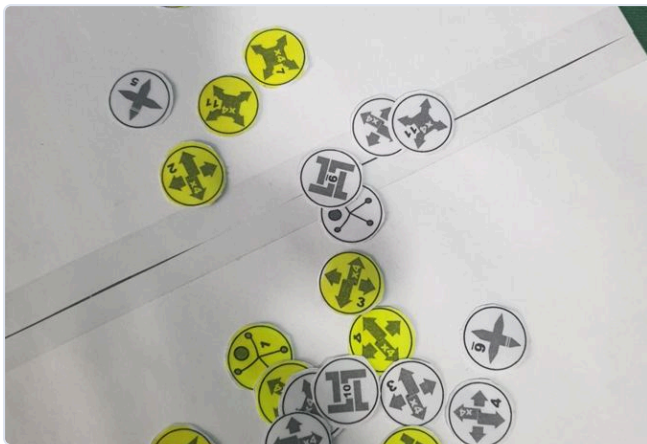


Symbol: die zwei M zu beiden Seiten des Teamwappens

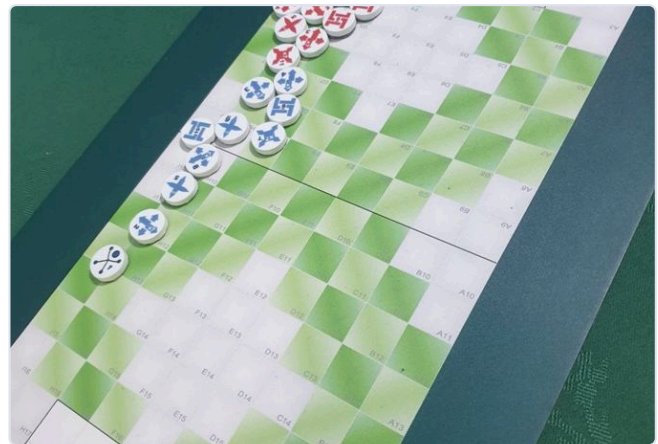
8. Entstehung und Prototypen

Master Move wurde von Bruni Raffaele **2019** erfunden, mit dem Ziel, ein Spiel des Könnens und nicht des Glücks zu schaffen, ohne Würfel und Karten und ohne Zeitlimit pro Zug: ein bisschen Fußball und ein bisschen Schach.

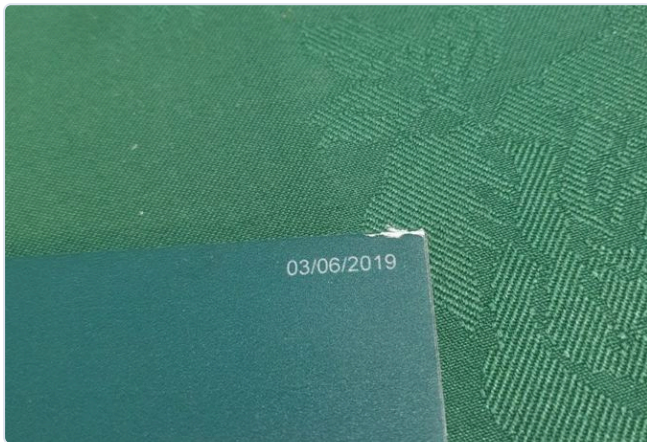
- Mai 2019** Erster Prototyp: Spielfeld farbig auf ein A4-Blatt gedruckt, Figuren von Hand ausgeschnitten.
- 3. Juni 2019** Farbig gedrucktes Magnetbrett mit Magnetfiguren, Spielfeld mit 9×18 Feldern (Datum auf der Ecke des Bretts).
- 2019 – 2025** Testspiele und Feinschliff der Regeln; Spielfeld auf 9×16 Felder verkleinert.
- Oktober 2026** Digitale 3D-Version, Marke, Logo und Website mastermove.it.



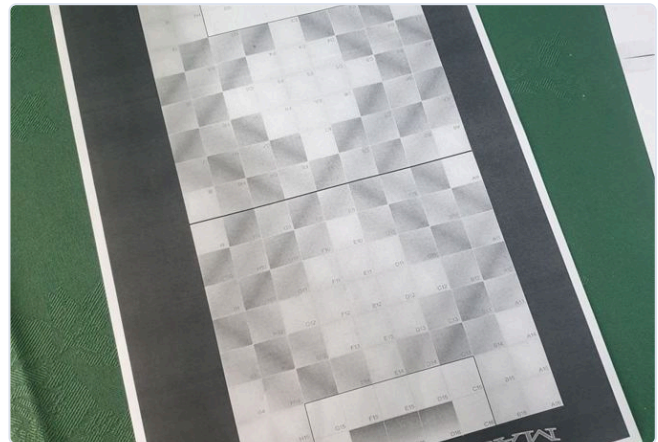
Mai 2019: die ersten Papierfiguren



Das Magnetbrett mit dem 9×18 -Spielfeld



Das Datum 03.06.2019 auf dem Brett



Probedruck des 9×16 -Spielfelds