

playmobil®

SPORTS & ACTION

Spielanleitung 02 - 07

Game Instructions 08 - 13

Règles du jeu 14 - 19

Reglas del juego 20 - 25





Playmobil
LEGO
LEGO

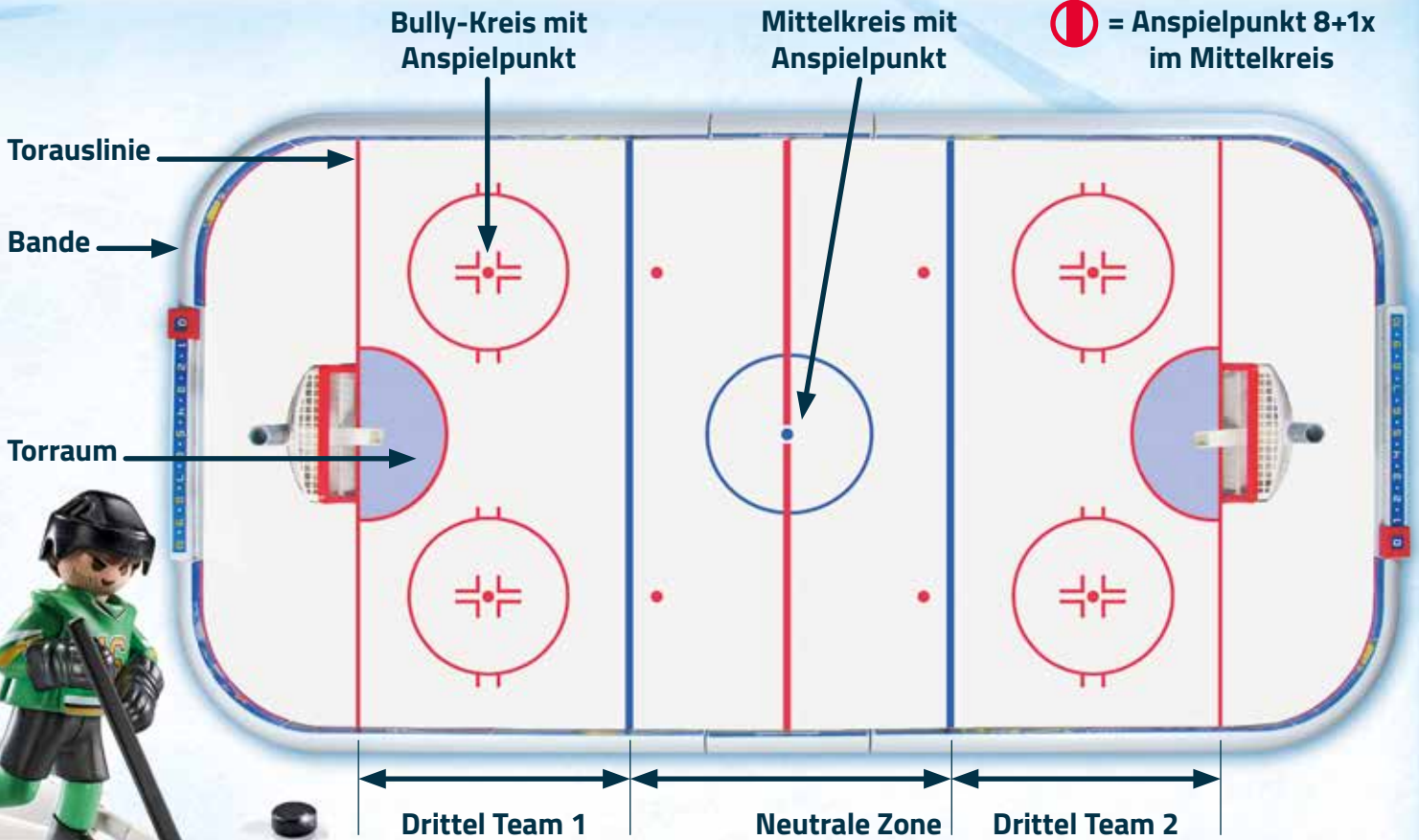
**KLACK!
SHOOT!
LANCE!
¡LANZA!**



**KLACK!
SHOOT!
LANCE!
¡LANZA!**

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Das Spielfeld





Schusstechnik

Mit PLAYMOBIL® Eishockey hast Du perfekte Kontrolle über den Puck! Einhändig kannst Du deinen Feldspieler über das Eis gleiten lassen, um dann mit dem Zeigefinger den Auslöser nach hinten zu ziehen und so zielgenau auf das Tor zu schießen. Je weiter der Auslöser nach hinten gezogen wird, desto härter wird nach dem Loslassen der Schuss.

Spielvorbereitung

Ihr einigt Euch wer mit welcher Mannschaft spielt. Danach sucht sich einer von Euch eine Seite des Spielfeldes aus, der andere darf später im Gegenzug beim „**Bully**“ (=Anstoß) den Puck in den Mittelkreis fallen lassen. Nun werden die Torhüter an ihre Halterung gesteckt und die Feldspieler jeweils auf der Standplatte befestigt. Jetzt kann es losgehen!

Bully

Jeder stellt seinen Feldspieler außerhalb des Mittelkreises auf, der Puck wird auf den **Anspielpunkt** im Mittelkreis fallen gelassen und sobald er das Eis berührt dürft Ihr den Kreis betreten und im freien Spiel um den Puck kämpfen.

Spielverlauf

- Solange der Puck zwischen den beiden Begrenzungslinien der neutralen Zone bleibt, ist das Spiel grundsätzlich frei und Zweikämpfe sowie Torschüsse sind jederzeit erlaubt. Beide Mannschaften versuchen den Puck in das gegnerische Drittel zu spielen, um dort zu passen (beim Spiel mit einer zusätzlichen Eishockey Figur), zu dribbeln oder direkt auf das Tor zu schießen.
- Das Spiel wird lediglich bei einem Foul oder einem Schlag des Pucks über die Bande hinaus unterbrochen.
- Wird der Puck vom Torhüter gestoppt oder ein Schuss geblockt, können beide Teams versuchen Kontrolle über den Puck zu erlangen. Verteidiger versuchen den Ball aus der Gefahrenzone hinaus zu bekommen, während Angreifer versuchen erneut auf das Tor zu schießen.

Nach einem Tor

Nach einem Tor wird erneut am Mittelkreis angestoßen, wobei der Spieler welcher das Tor zugelassen hat den Puck auf den Anspielpunkt fallen lassen darf.

Überschreiten der Torauslinie

Überschreitet der Puck die Torauslinie muss der Angreifer sich aus dem gegnerischen Drittel zurückziehen. Die Verteidigung erhält Besitz über den Puck und spielt ihn in die neutrale Zone zurück oder schießt aus dem eigenen Drittel auf das gegnerische Tor.

Schuss über die Bande

Am **nächsten Anspielpunkt** wird ein Bully ausgeführt. Dabei übernimmt der Spieler, welcher den Puck nicht hinausgeschossen hat, das Fallenlassen des Pucks auf den Anspielpunkt.

Icing (unerlaubter Befreiungsschlag)

Schuss des Pucks aus dem eigenen Drittel über die gegnerische Torauslinie hinaus. Als Strafe wird vor dem eigenen Tor im **Bully-Kreis** - gegenüber dem Punkt der Linienüberschreitung - neu angestoßen. Der **Angreifer** darf hier den Puck auf den Anspielpunkt fallen lassen und sofort greift das frei Spiel.

Foulspiel

- Behindern des Gegners **per Hand**.
- **Herunterstoßen** einer gegnerischen Spieler-Figur von ihrer Standplatte.
- Behinderung des Torhüters innerhalb seines Torraumes (von hier erzielte Tore zählen nicht)



Penalty (Strafstoß)

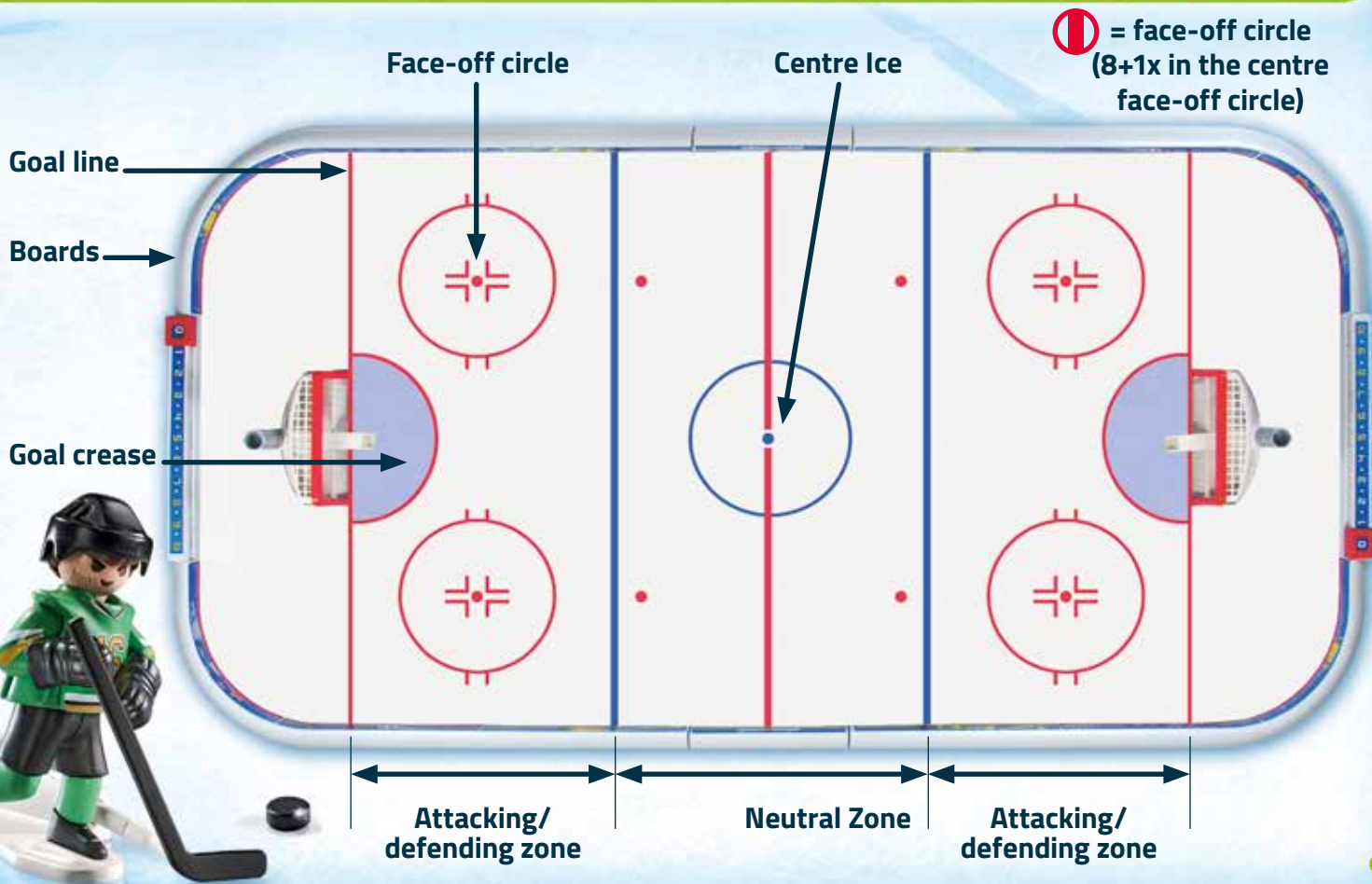
Als Strafe für ein Foulspiel darf der gefoulte Spieler ungehindert ab dem Anspielpunkt auf der Mittellinie bis zur blauen Linie vor dem Tor laufen und von dort aus schießen. Der Verteidiger darf dabei nur seinen Torhüter einsetzen um das Tor zu verhindern. Bleibt der Puck nach einem Fehlschuss im Drittel der Verteidigung liegen gibt es einen Nachschussversuch, ansonsten geht das Spiel wie im Punkt „Nach einem Tor“ beschrieben weiter.

Spielende

Gewonnen hat, wer zuerst eine vorher ausgemachte Anzahl von Toren erreicht oder wer nach einer vereinbarten Spielzeit führt.

Natürlich kannst Du auch selbst Spielvarianten erfinden!

The Hockey Rink





How to shoot

PLAYMOBIL® Hockey gives you perfect control of the puck! With just one hand you can let your player skate across the ice, pull the shooting trigger with your forefinger and the player will hit the puck with his hockey stick. The more you pull back, the harder your hockey player will shoot!

Setting up the Game

First you'll need to decide who's playing with which team. Then one of you chooses a side of the rink to start the game on, the other player is then allowed to drop the puck for the opening face-off! Finally, you'll attach the goaltenders to their mount and put the other players on their stand to give them the ability to shoot. Now it's time for the opening face-off!

Opening face-off

Each player positions their player or players outside of centre ice. The puck is dropped at centre ice, as soon as it touches the ice both players are allowed to enter the face-off circle and to get control of the puck.

Playing the Game

- Players move their Hockey Figures across the ice, trying to score against their opponent or defend against an attack. Movement is free and shots on goal are allowed between the blue lines of the neutral zone, or in the offensive zone. Both teams try to get the puck into their opponents respective zone so that they can pass (when playing with an additional Hockey Figure), stick handle and deke their opponent to get the perfect shot on goal!
- Action on the ice is continuous; play stops only if there is a foul committed, which results in a penalty shot, or if the puck leaves the ice rink surface and exits play, at which there is a face-off.
- If the puck is stopped by the goalie or if the shot is blocked, play continues and either team can pursue the puck to either clear the puck from their defensive zone or shoot the puck once again on net.

After a goal

A face-off happens at centre ice. The team that didn't score drops the puck onto the face-off spot.

Goal line

If the puck stops directly behind the goal, the attacker has to retreat from the attacking zone and the defending team gets puck possession. The player can then stick handle the puck from the area behind the goal into the neutral zone. Within the neutral zone play is free again and both teams fight for possession of the puck.

Shot over the boards

A shot over the boards results in a face-off at the closest face-off circle from the point where the puck was shot from. The team that didn't shoot the puck out of play gets to drop the puck onto the face-off circle.

Icing

Whenever the puck is shot from the defending zone straight across the goal line of the opposing team. The team charged with icing has the puck brought back into their defensive zone for a face-off. The player dropping the puck chooses the circle on which they want to have the face-off. The attacking team, not being guilty of icing, gets to drop the puck onto the face-off spot.

Foul

- Interference of the opponent by using the hands instead of the figures.
- Tackling so hard that the opponent's figures fall off their stand.
- Interference on the goalkeeper within the goal crease (goals scored from within the crease will be disallowed).



Penalty Shot

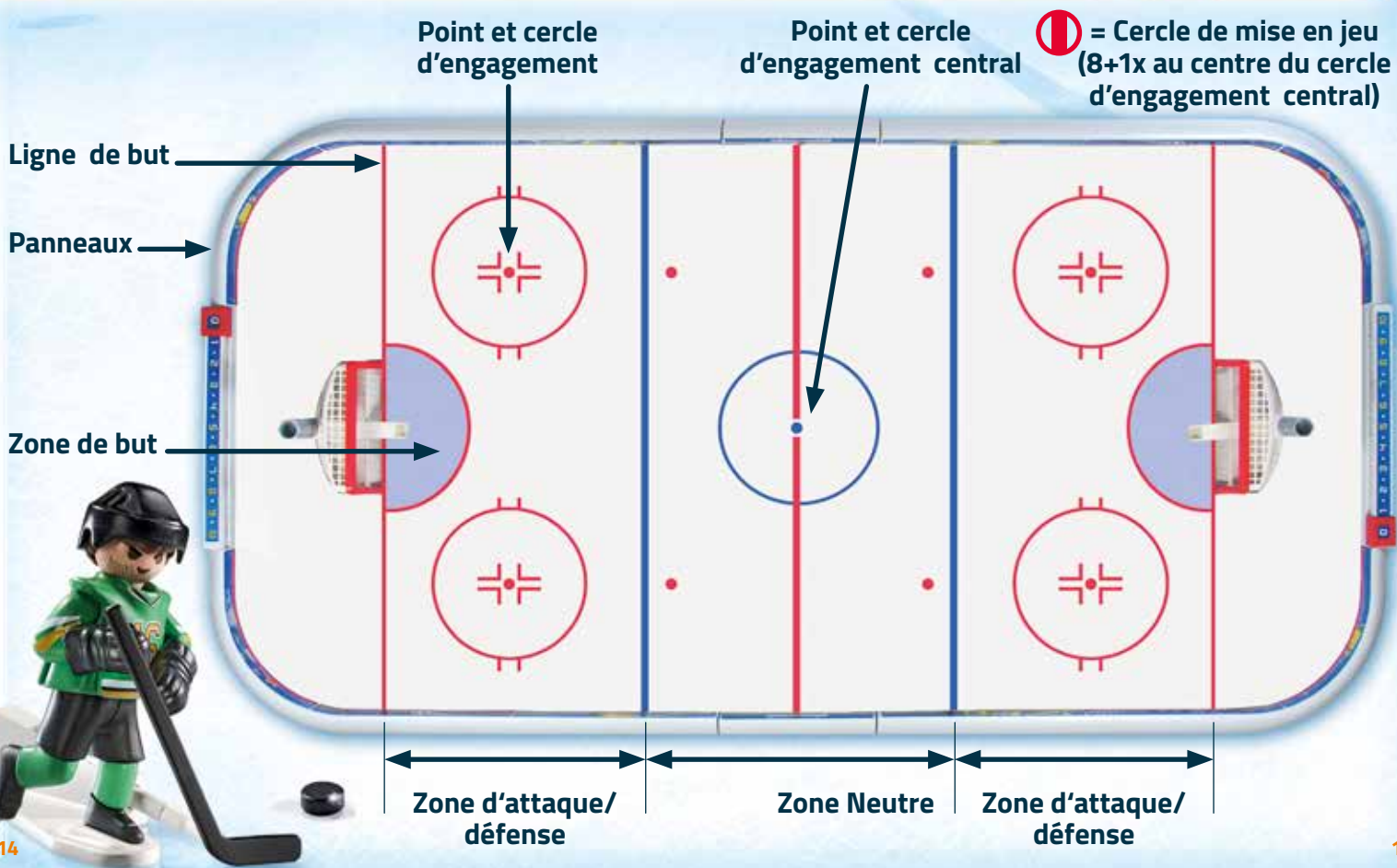
As punishment for foul play the fouled player is allowed to carry the puck from the centre line up to the blue line in front of the opponent's goal and shoot from there. The defending team can use only its goaltender to stop the shot on net. If the puck remains within the attacking zone after a missed shot one rebound shot is allowed. Apart from that the game carries on as described in the section "after a goal".

End of game

The team that scored the most goals after a certain duration of play or reached a predefined number of goals first is declared as the winning team.

Of course you can invent as many rules or variations of play as you wish in order create your perfect hockey experience!

Patinoire de hockey sur glace





Comment tirer

Tu peux facilement jouer avec le nouveau Hockey sur glace de PLAYMOBIL® ! Avec une main, tu peux faire patiner ton joueur sur le terrain de hockey, et tirer le palet avec la crosse en actionnant la plate-forme de tir. Tu peux même régler ta force de tir avec la plate-forme !

Avant de jouer

Constitue les membres des deux équipes. Un joueur de l'équipe A choisit un côté du terrain pour jouer, tandis qu'un joueur de l'équipe B placera le palet pour l'engagement. Positionne les gardiens sur les zones de but qui sont à l'extrémité du terrain, et place les autres joueurs comme tu le souhaites. La partie peut commencer !

Engagement

Place un joueur de chaque équipe face à face au milieu du terrain dans le cercle d'engagement central. S'il y a d'autres joueurs, ils doivent être placés de part et d'autre des lignes bleues. Une fois que le palet touche le sol, les joueurs peuvent le frapper et commencer le jeu. Bon match !

Le jeu

- Le but du jeu est de marquer des buts dans le camp adverse, pour cela, tu peux positionner tes joueurs de hockey pour une défense et/ou une attaque. On peut frapper le palet soit depuis la zone neutre soit depuis la zone d'attaque de son propre camp. Les équipes s'affrontent pour prendre le palet et marquer des points.
- Le jeu s'arrête quand il y a une faute engagée qui aboutit à un pénalty, ou si le palet est projeté hors du terrain : il y a dans ce cas une remise en jeu.
- Si le palet est arrêté par le gardien de but ou si le tir est bloqué, le match continue. Les équipes doivent reprendre le contrôle du palet pour le sortir de leur propre zone défensive ou tirer dans le but adverse.

Après un but

Une remise en jeu est effectuée au milieu du terrain. L'équipe qui n'a pas marqué le but remet en jeu le palet

Ligne de but

Si le palet passe derrière la cage de but, l'attaquant recule de la zone d'attaque et l'équipe de défense prend la main sur le palet. Le joueur de l'équipe de défense peut alors amener le palet vers la zone neutre du terrain. Lorsque le palet est placé dans la zone neutre, les joueurs des deux équipes peuvent alors essayer de prendre le contrôle du palet.

Hors jeu

Si le palet se retrouve en dehors du terrain, il y a remise en jeu à l'emplacement le plus proche d'où le palet a été sorti. Un joueur de l'équipe qui n'a pas mis le palet hors jeu, remet en jeu le palet.

Dégagement interdit

L'équipe en défense n'a pas le droit de dégager le palet vers sa zone d'attaque depuis sa zone de défense. L'arbitre interrompt le jeu à partir du moment où le palet franchit entièrement la ligne des buts. Le palet est remis en jeu dans une zone adverse pour continuer le match. L'équipe qui n'est pas à l'origine du dégagement interdit remet en jeu le palet.

Faute

- Utilisation des mains au lieu des joueurs PLAYMOBIL
- Tacler fortement les adversaires et les faire tomber
- Le gardien a le droit de sortir de sa zone de but, mais il ne peut pas marquer au-delà de sa ligne bleue.



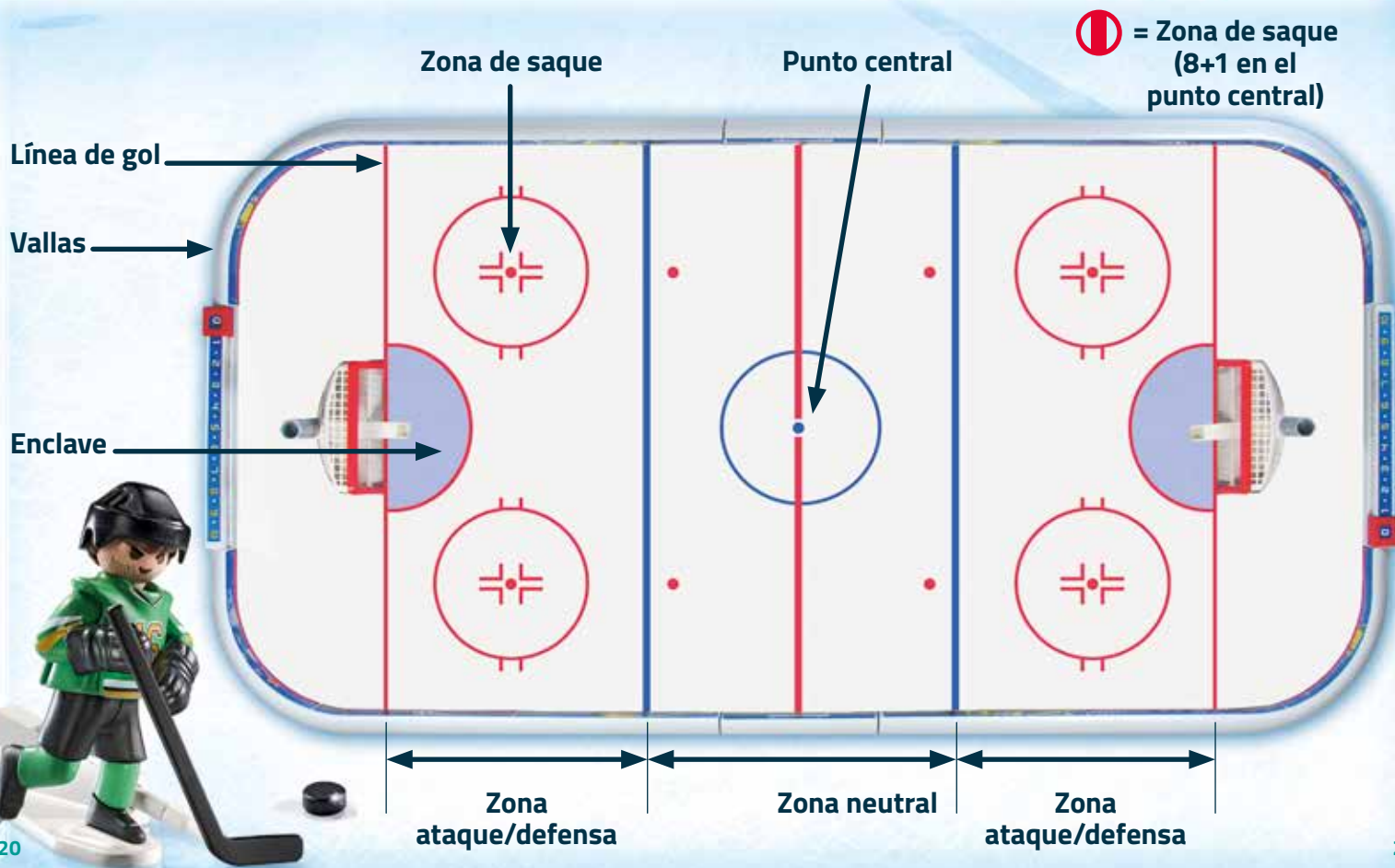
Tir de pénalty

Lorsqu'un joueur commet une faute, le joueur de l'équipe adverse prend la main sur le palet et peut tirer un pénalty. Tous les autres joueurs doivent se tenir derrière la ligne bleue et en dehors du cercle central. Le gardien de but de l'équipe adverse pourra arrêter le tir. S'il y a un but, il y aura ensuite engagement dans le cercle central. Si le gardien arrête le but : il fera l'engagement du côté où le palet a été arrêté (droite ou gauche)

Fin du match

L'équipe qui a marqué le plus de buts est gagnante. Tu peux aussi composer tes propres règles de jeu en fonction de tes histoires !

Pista de hockey sobre hielo





Cómo disparar

¡Hockey sobre Hielo de PLAYMOBIL® te da un perfecto control del disco! Con una sola mano puedes manejar al jugador en el hielo, tira del pulsador con tu dedo índice y el jugador golpeará el disco con su stick. ¡Cuanto más se tire hacia atrás, más fuerte disparará!

Empezar el juego

Lo primero que hay que decidir es quien juega con cada equipo. Entonces uno de vosotros elige un lado de la pista para iniciar el juego, el otro jugador deja caer el disco para realizar el saque inicial o como lo llamaremos en adelante, face-off. Por último, acopla los porteros a su montura y pon a los otros jugadores en su posición para que puedan disparar. Ahora, ¡es tiempo del face-off para comenzar!

El face-off o saque

Coloca a dos jugadores en el centro, fuera del punto central. El disco se deja caer en el punto central y tan pronto como toque el hielo, ambos jugadores pueden entrar dentro del punto central y obtener el control del disco.

Jugar

- Con el stick en la mano los jugadores recorren el hielo e intentan puntuar o defender el ataque de sus oponentes. El movimiento es libre mientras que los tiros a puerta se permiten entre las líneas azules de la zona neutral, o la zona de ataque. Ambos equipos tratan de conseguir el disco de sus oponentes en su respectiva zona, de modo que ellos puedan pasar (cuando se juega con una figura adicional de Hockey), con el stick en la mano y evitar a sus oponentes para conseguir un tiro a puerta.
- La acción en el hielo continúa; el juego solo se detiene si se comete una falta, lo que desemboca en penalti, o si el disco sale de la superficie de la pista de hielo, por lo que habría un faceoff.
- Si el portero para el disco o el tiro es bloqueado, el juego continúa y cualquier equipo puede intentar despejar el disco de su zona de defensa o tirar de nuevo.

Después de un gol

Después de un gol se realiza un faceoff en el punto central. El equipo que no ha marcado es el que soltará el disco en el punto de face-off.

Línea de gol

Si el disco se para detrás de la portería a la que se ataca, el atacante ha de retirarse de la zona de ataque y el equipo de defensa obtiene la posesión del disco. Entonces el equipo defensor deberá sacar el disco desde el área detrás de la portería y tirarlo hacia la zona neutral y el juego continuará con los dos equipos luchando por la posesión del disco.

Disparar por encima de las vallas

Un tiro por encima de las vallas termina en un faceoff en el círculo más cercano del punto desde donde el disco se ha tirado. El equipo que no tiró el disco fuera de juego lo dejará caer en el círculo del faceoff.

Icing

Se señala Icing, cuando el disco se dispara directamente desde la zona de defensa a la línea de gol del equipo contrario. El equipo penalizado por Icing verá como el disco vuelve a su zona de defensa. El equipo atacante, el no culpable del Icing, elegirá desde que círculo quiere hacer el face-off y soltará el disco en el círculo elegido.

Falta

- Intromisión del oponente usando las manos en vez de las figuras.
- Derribar a la figura oponente hasta caer de su soporte.
- Influir sobre el portero dentro del enclave (los goles marcados dentro del círculo de portería serán anulados)



Penaltis

Como castigo por una falta en el juego, al jugador del equipo contrario se le permite llevar el disco desde la línea de centro hasta la línea azul más cercana a la portería rival, colocarse en frente de la portería rival y disparar desde allí. El equipo que defiende sólo podrá utilizar el portero para parar el penalti. Si el disco permanece dentro de la zona de ataque tras la parada del portero, puede haber rechace y el juego continúa tal y como se describe en la sección "después de un gol".

Fin del juego

El equipo que anote más goles tras la duración del partido o alcance un número de goles primero, se declara como equipo ganador. ¡Por supuesto puedes inventar tantas reglas como variaciones de juego quieras, con el fin de crear tu juego de hockey sobre hielo perfecto!

Weitere Infos zum Spiel...

...findest du im Internet unter: play.playmobil.com

Further information on PLAYMOBIL® Hockey

...to be found at: play.playmobil.com

Retrouve des informations complémentaires sur PLAYMOBIL® Hockey sur glace et la notice de jeu en différentes langues sur :

play.playmobil.com

Más información sobre Hockey sobre Hielo de PLAYMOBIL® & manual en otros idiomas:

...lo encontrarás en: play.playmobil.com



playmobil is a registered trade mark.

© 2015 geobra BRANDSTÄTTER

30826404/06.15

Printed in Germany.

