

playmobil®



● **GAME INSTRUCTIONS** 02 - 07

● **RÈGLES DU JEU** 08 - 13



NHL and the NHL Shield are registered trademarks of the National Hockey League.

NHL and NHL team marks are the property of the NHL and its teams. © NHL 2015. All Rights Reserved.

NHL, l'émblème NHL, LNH, et l'émblème LNH sont des marques de commerce déposées de la Ligue Nationale de Hockey. Les marques de la LNH et celles des équipes appartiennent à la LNH et à ses équipes. © LNH 2015. Tous droits réservés.

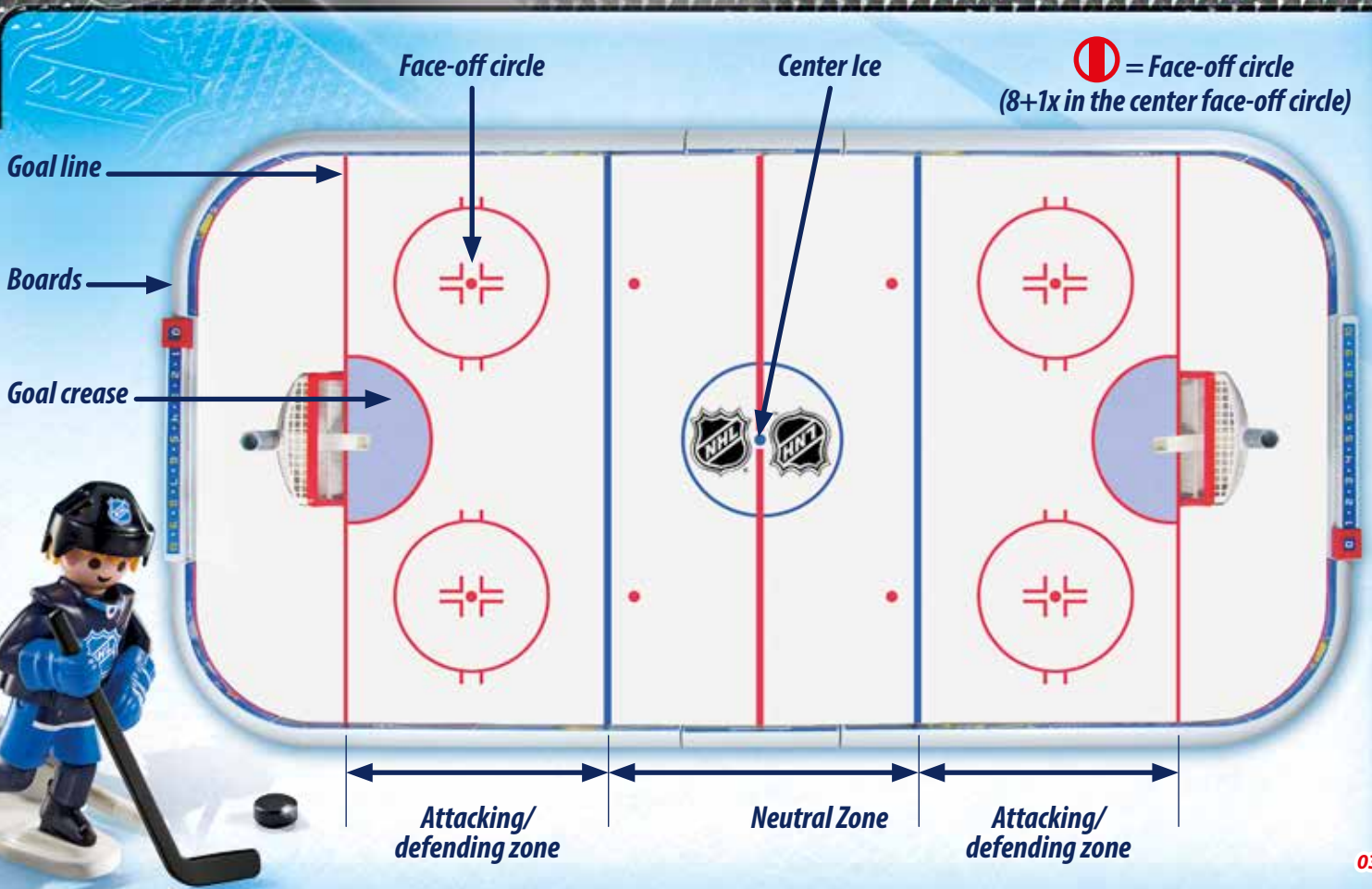


**SHOOT
LANCE**

**SHOOT
LANCE**



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 center ice. The puck is dropped at center 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 stick handle with their Hockey Figures across the ice, try and score on their opponent or defend against an attack. Movement is free while 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

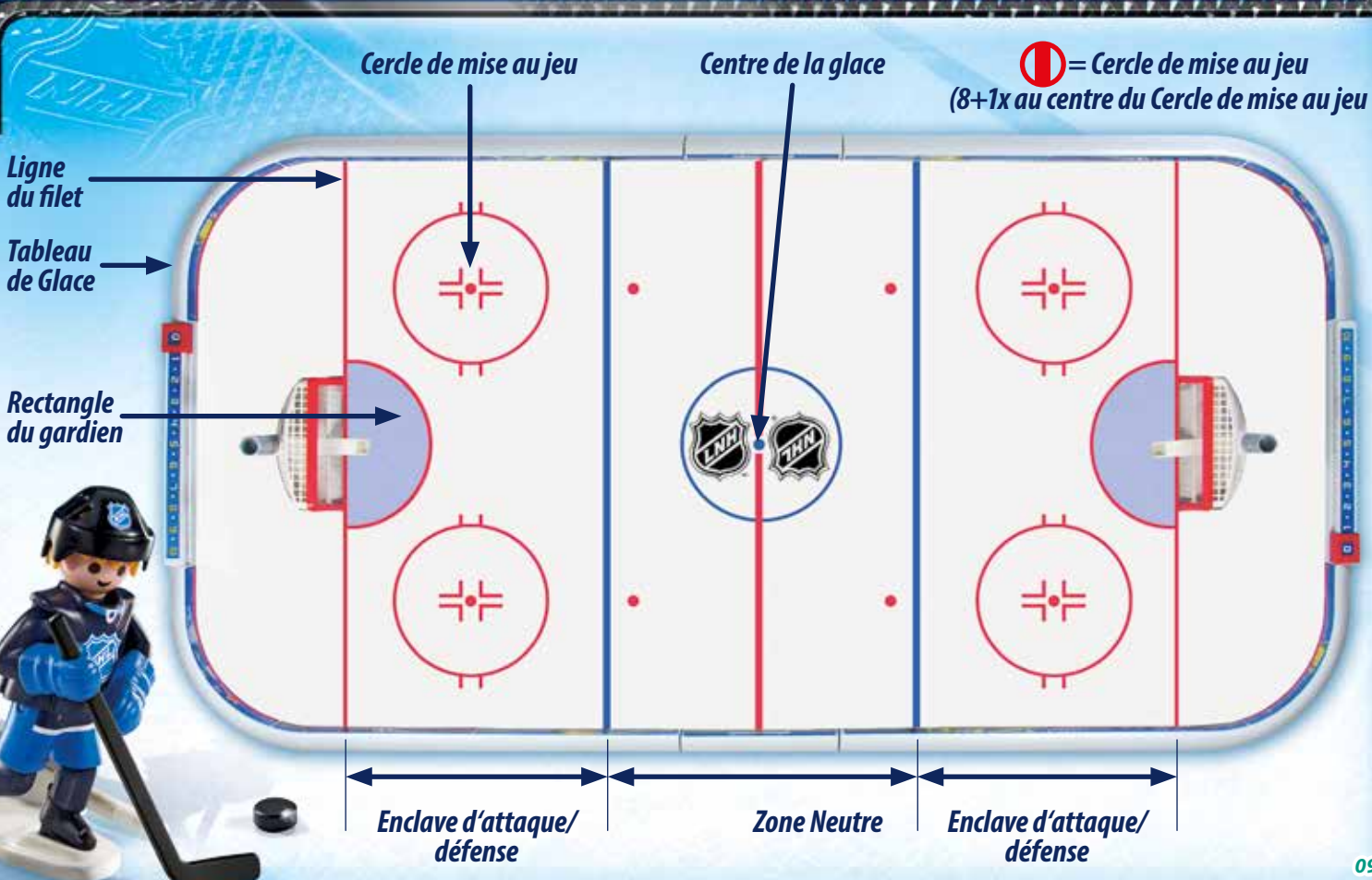
As punishment for foul play the fouled player is allowed to carry the puck from the center line up to the blue line in front of the opponent's goal and shoot from there. The defending team can use only its goaltender to stop the shot on net. If the puck remains within the attacking zone after a missed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

PLAYMOBIL® Hockey sur glace vous donne le contrôle parfait de la rondelle! Avec juste une main vous pouvez laisser votre patin d'acteur (de joueur) à travers la glace, tirer la détente avec votre doigt index et le joueur frappera la rondelle avec son baton de hockey. Le plus que tu retires, le plus fort votre joueur de hockey tirera!

INSTALLATION DU JEU

D'abord vous devrez décider qui joue avec quelle équipe. Alors un d'entre vous choisit un côté de la patinoire pour commencer le jeu, l'autre joueur a le droit de laisser tomber la rondelle pour la première mise à jeu! Finalement, vous attacherez les gardiens de but à leur support et mettre les autres joueurs sur leur stand pour leur donner la capacité de tirer. Maintenant c'est le temps pour la première mise à jeu!

LA PREMIÈRE MISE À JEU

Chaque joueur place leur joueur ou les joueurs centrent à l'extérieur la glace. La rondelle tombe à la glace du centre, aussitôt qu'elle touche la glace. Les deux joueurs sont autorisés d'entrer dans le cercle de mise à jeu pour obtenir le contrôle de la rondelle.

JOUANT LE JEU

- Les joueurs contrôlent leur joueurs de Hockey à travers la glace pour essayer de tirer sur le but de leur adversaire ou défendre contre une attaque. Le mouvement sur la glace est libre tandis que l'on permet des tirs sur le but entre les lignes bleues de l'enclave neutre, ou dans la zone d'attaque. Les deux équipes essaient d'obtenir la rondelle dans leurs zone respective pour qu'ils puissent passer et dépasser leur adversaire pour obtenir le tir parfait sur le but!
- L'action sur la glace n'arrête jamais; le jeu s'arrête seulement s'il y a une faute engagée, qui aboutit à un tir de pénalité, ou si la rondelle quitte la surface de la patinoire et quitte le jeu, auquel il y a un mise à jeu.
- Si la rondelle est arrêté par le gardien de but ou si le tir est bloqué, le jeu continue et l'une ou l'autre équipe peut poursuivre la rondelle pour ou sortir la rondelle de leur zone défensive ou tirer sur la rondelle encore une fois sur le but de leur adversaire.

APRÈS UN BUT

Un mise à jeu et faire à la glace de centre. L'équipe qui n'a pas marqué le but laisse tomber la rondelle.

LIGNE DE BUT

Si la rondelle s'arrête directement derrière le but, l'attaquant doit reculer de la zone attaquante et l'équipe de défense obtient la possession de la rondelle. Le joueur peut alors prendre la rondelle et la sortir de l'enclave défensive jusqu'à l'enclave neutre. Le jeu dans l'enclave neutre est libre de nouveau et les deux équipes peuvent de nouveau jouer pour la possession de la rondelle.

RONDELLE HORS DU JEU

Si la rondelle saute et sort hors de la patinoire aboutit à un mise à jeu, le plus proche du point d'où la rondelle a été tiré. L'équipe qui n'a pas tiré sur la rondelle du jeu laisse tomber la rondelle pour le mise à jeu.

DÉGAGEMENT REFUSÉ

Appelé quand le palet est tiré de l'enclave défensive à travers la ligne de but de l'équipe opposée. L'équipe est donc chargé d'un dégagement refusé, la rondelle et ramené a leur zone défensive pour un nouveau mise à jeu. Le joueur laissant tomber la rondelle choisit le cercle de mise à jeu sur lequel ils veulent avoir la confrontation. L'équipe d'attaque, pas étant coupable du dégagement, arrive pour laisser tomber la rondelle sur le cercle de mise à jeu. Le dégagement est seulement appliqué quand

le palet est tiré de la ligne de glace de centre dans le côté du joueur opposé de la patinoire.

FAUTE

- Interférence de l'adversaire en utilisant les mains au lieu des figures
- Abordant si durement que les figures de l'adversaire tombent de leur stand
- L'interférence sur le gardien de but dans le rectangle du gardien (les buts marqués de l'intérieur du pli sera rejetée).



TIR DE PÉNALITÉ

Comme punition pour la faute, on permet au joueur commis une faute contre peut contrôler la rondelle de la ligne de centre à la ligne bleue devant le but de l'adversaire et tirer de là. L'équipe de défense peut utiliser seulement son gardien de but pour arrêter le tir sur le filet. Si la rondelle s'arrête dans l'enclave d'attaque après un tir manqué regretté un tir de rebond est permis. En dehors de cela le jeu continue comme normale.

FIN DE JEU

L'équipe qui a marqué la plupart des buts après une certaine durée de temps et l'équipe gagnante!

Bien sûr vous pouvez inventer autant de règles ou variations de jeu que vous souhaitez pour créer votre expérience de hockey sur glace parfaite!



*Further information on PLAYMOBIL® Hockey & manual in additional languages:
...to be found at: play.playmobil.com*

*Informations complémentaires sur PLAYMOBIL® Hockey sur glace et des
manuels en dedans des langues supplémentaires peuvent être trouvé à:
play.playmobil.com*

playmobil is a registered trade mark.

playmobil est une marque déposée.

Pronounced: plāy-mō-bēel

Prononcé: plāy-mō-bēel

© 2015 geobra BRANDSTÄTTER 30826414/05.15

Printed in Germany. Imprimé en Allemagne.

PLAYMOBIL supports sustainable forest management.

Avec ce catalogue, PLAYMOBIL soutient le développement de la gestion durable des forêts.

The Zamboni word mark and the configuration of the Zamboni ice resurfacing machine are registered trademarks of Frank J. Zamboni & Co., Inc.

© Frank J. Zamboni & Co., Inc.

All Rights Reserved