



SPIELANLEITUNG / RULES

 SEITE 1-3

 PAGE 4-6

SCHNIPP ES!

Ein rasantes Fußballspiel mit viel Fingerspitzengefühl

für 2-4 Spieler ab 6 Jahren, 20 Minuten
von Axel Hennig und Matthias Schmitt

SPIELMATERIAL

- 1 doppelseitiger Spielplan
- 2 Fußballteams (jeweils drei 3-teilige Pöppel in unterschiedlichen Farben)
- 1 Fußball
- 2 Torkarten
- 2 Gelbe Karten
- 6 Standfüße



HINTERGRUND

Es ist wieder Fußballzeit. Die Teams stehen sich gegenüber – auf dem Rasenplatz im Stadion oder auf dem Ascheplatz um die Ecke – egal.

Jeder will gewinnen und muss im wahrsten Sinne des Wortes seine Fingerfertigkeit unter Beweis stellen, denn es geht darum, die Pöppel in den Farben des eigenen Teams so zu schnippen, dass sich der Ball in Richtung gegnerisches Tor bewegt. Wer dabei zu viel riskiert, schnippt seine Pöppel um und der geplante Angriff ist schon vorüber.

Und nur wer seine Pöppel richtig positioniert, dem wird es gelingen, ein Tor zu erzielen – die Zeit läuft...

EDITION 3-TEILIGER PÖPPEL

Der dreiteilige Pöppel ist aus einem Wettbewerb von www.spielmaterial.de hervorgegangen, in welchem die Teilnehmer eine neue Spielfigur entwickeln sollten. Die siegreiche Idee zum 3-teiligen Pöppel kam von Rene Bongartz aus Brüggen am Niederrhein. Von jedem verkauften 3-teiligen Pöppel geht 1 Cent an den Brüggener Tafel e. V., der 2009 gegründet wurde und bedürftige Menschen aus Brüggen, Bracht, Born, Alst und Umgebung versorgt.

SPIELVORBEREITUNG

Der **Spielplan** wird in der Tischmitte ausgebreitet. Sie können wählen, ob Sie auf dem Rasenplatz oder dem Ascheplatz spielen möchten.

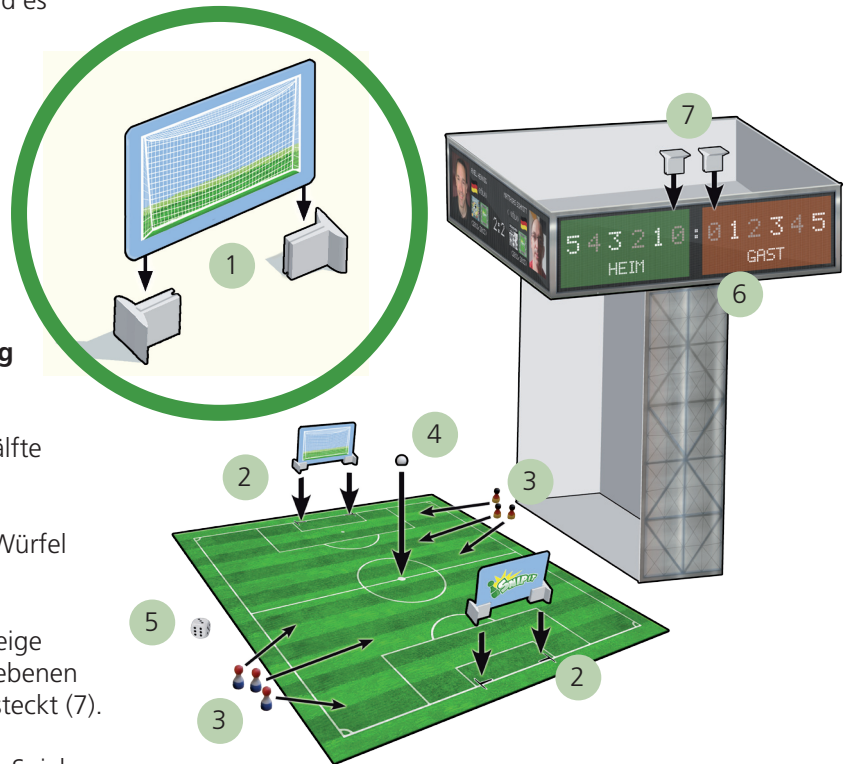
Die **Tore** werden aus Torkarten und Standfüßen zusammengesetzt (1) und entsprechend der **Markierung** aufgestellt (2).

Die Spieler dürfen ihr **Pöppel beliebig** in ihrer Spielhälfte aufstellen (3).

Der **Ball** wird auf den **Anstoßpunkt** gesetzt (4), der Würfel verbleibt neben dem Spielplan (5).

Beide Hälften der **Spieleschachtel** werden als Toranzeige neben dem Spielplan aufgestellt (6). Die beiden verbliebenen **Standfüße** werden als Zeiger für den Torstand aufgesteckt (7).

Bei **3 Spielern** spielen 2 zusammen gegen den dritten Spieler.
Bei **4 Spielern** wird 2 gegen 2 gespielt.



SPIELZUG

Die Spieler machen nun **abwechselnd** einen Zug. Dieser besteht aus **zwei Teilen**:

- Würfeln und
- Schnippen

A) WÜRFELN

Zu Spielbeginn des Spieles würfeln beide Spieler einmal. Die Mannschaft mit dem kleineren Wert beginnt (mit diesem Zahlenwert).

Der **aktive Spieler** würfelt.

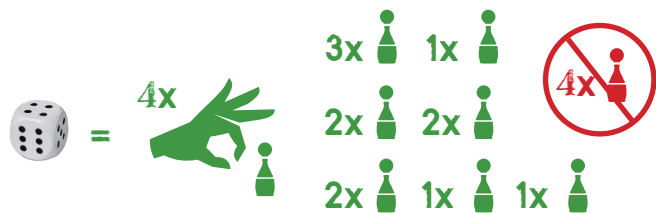
Der Würfel muss dabei **auf den Spielplan** gewürfelt werden und dort auch **liegenbleiben** (als Schiedsrichterhindernis).

Falls beim Würfeln eine Figur, ein Tor oder der Ball **berührt** wird oder der Würfel **neben** dem Spielplan landet, ist der **Zug sofort beendet** und der Spieler erhält eine **gelbe bzw. eine rote Karte** (siehe hierzu unter „Gelbe und Rote Karten“).

B) FIGUREN SCHNIPPEN

Der Spieler darf nun **so oft** eigene Figuren schnippen, wie er **Augen gewürfelt** hat.





Er darf die Anzahl auf beliebig viele seiner Figuren **verteilen**. **Keine** der Figuren darf dabei jedoch **mehr als dreimal** pro Spielzug geschnippt werden.



*Der Spieler hat eine 4 gewürfelt. Er darf jetzt wahlweise eine Figur 3x schnippen und eine andere Figur 1x **oder** eine Figur 2x und eine andere ebenfalls 2x **oder** eine Figur 2x und die anderen zwei je einmal. Dieselbe Figur 4x zu schnippen ist **nicht** erlaubt.*

Spiele **2 Spieler im Team** zusammen, müssen **mindestens 2 Figuren** geschnippt werden. Die Spieler sprechen sich ab, wer zuerst und wie oft schnippen darf. Jede Spieler im Team schnippt mindestens eine Figur.

BESONDERHEITEN

Falls eine **1 gewürfelt** wird, darf der Spieler **jede** seine Figuren einmal schnippen.  = 1x  1x  1x 

Liegt der **Ball** nach dem Schnippen **nicht auf seiner abgeflachten Seite**, dreht man ihn dort, wo er liegt, wieder um.

Bei einem **Schuss weg vom Tor** ist es erlaubt, ein der Schnippbewegung im Weg stehendes Tor für das Schnippen kurzzeitig zu entfernen und hinterher wieder aufzustellen.

FOUL UND VORZEITIGES ENDE DES ZUGES

Falls beim Schnippen eine **Figur umfällt**, ist der **Zug sofort beendet**.

Für jede **gegnerische Figur**, die umfällt, erhält der aktive Spieler eine **gelbe Karte**.

Die umgefallenen Figuren werden an der Stelle, an der sie liegeengeblieben sind, **wieder aufgestellt**.

Bleibt eine Figur **außerhalb des Spielfelds** liegen, kann sie vom zugehörigen Spieler an **beliebiger** Stelle auf dem Spielfeld wieder eingesetzt werden, muss aber mindestens **einen fingerbreit Abstand** zu anderen Elementen (Tor, Ball, Spielfiguren, Würfel) haben.

GELBE UND ROTE KARTEN

Wenn ein Spieler eine **zweite gelbe Karte** erhält, muss er eine **eigene Spielfigur aus dem Spiel** nehmen.

Die gelbe Karte gibt er dann wieder ab.

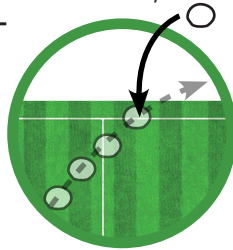
Sollte der Spieler im Verlauf **nochmals zwei gelbe Karten** erhalten, verliert er wiederum eine Spielfigur und kann dann ein **Wurf Ergebnis von 4, 5 oder 6 nur noch als 3 verwenden**.

Bei der **dritten roten Karte** hat er das Spiel unabhängig vom aktuellen Spielstand verloren.

SEITENAUS, TORAUS, ABSTOSS

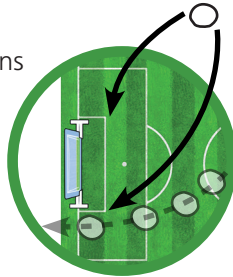
Schießt oder lenkt eine Figur den Ball ins **Seitenaus**, ist der **Zug beendet** und der **gegnerische Spieler erhält Einwurf** an der Stelle, wo der Ball die Seitenauslinie überquert hat.

Der einwerfende Spieler darf dazu eine beliebige Figur hinter dem Ball platzieren und darf auch eine weitere seiner Figuren beliebig umstellen. Der andere Spieler darf sodann auch eine Figur umstellen.



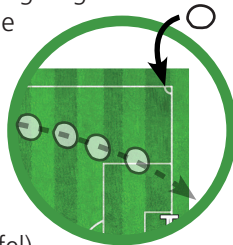
Schießt oder lenkt eine Figur den Ball ins **gegnerische Toraus**, ist der **Zug beendet** und der **gegnerische Spieler erhält Abstoß**. Der Ball wird an die linke oder rechte Ecke des 5m-Raumes platziert.

Der gegnerische Spieler darf eine beliebige Figur hinter dem Ball platzieren und darf auch eine weitere seiner Figuren beliebig umstellen. Der andere Spieler darf auch eine Figur umstellen.



Schießt oder lenkt eine Figur den Ball ins **eigene Toraus**, ist der **Zug beendet** und der **gegnerische Spieler erhält Ecke**. Der Ball wird auf den entsprechenden Eckpunkt gelegt.

Der gegnerische Spieler darf eine beliebige Figur hinter dem Ball platzieren und darf auch eine weitere seiner Figuren beliebig umstellen. Der andere Spieler darf auch eine seiner Figuren umstellen.



Für das **Umstellen** von Pöppeln gilt, dass der Mindestabstand zu anderen Elementen (Tor, Ball, Spielfiguren, Würfel) **zwei Fingerbreiten** betragen muss.

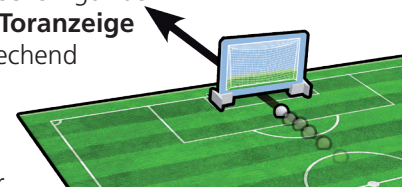
SPIELENDE

Die Spieler vereinbaren vor der Partie eine **Toranzahl**, die ein Spieler erreichen muss (ideal sind 2 oder 3 Tore) oder einigen sich auf eine **bestimmte Spielzeit** (z.B. 2 x 5 Minuten).

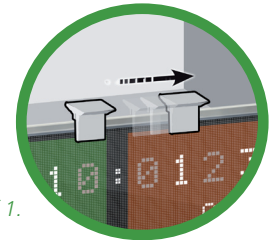
TOR

Der Ball ist **im Tor**, wenn er mit vollem Umfang **unter der Torkarte durch** geschnippt wurde. Das Tor zählt auch, wenn eine eigene Figur dabei umkippt. Allerdings darf keine gegnerische Figur beim Schuss umfallen (=Foul). Die **Toranzeige** an der Schachtel wird entsprechend korrigiert.

Die Spieler stellen anschließend ihre drei Figuren wieder jeweils an **beliebiger Stelle** in ihrer Hälfte auf. Der Spieler, der das Tor kassiert hat, erhält **Anstoß** und führt einen Spielzug durch.



Spieler 2 hat ein Tor erzielt und schiebt seinen Anzeiger von 0 auf 1.



OPTIONALE ELEMENTE

(nicht im Spiel enthalten)

HINDERNISSE:

Auf der SPIEL 2013 in Essen wird es einen Give-away zum Spiel geben. Pfützen, die als Hindernisse mit ins Spielgeschehen aufgenommen werden können. Die Pfützen werden zu Beginn mit einem Mindestabstand von 10 cm von den Toren auf dem Spielplan ausgelegt. Sie erschweren das Spiel.

APPS:

Wer Dramatik mag: Für alle Smartphones gibt es zur musikalischen und atmosphärischen Untermalung kostenlose Apps, bei denen man eigene Fangesänge, Jubel und Schmährufe einbringen kann. Per Fingertippen kann man damit seiner Freude oder seinem Ärger Luft machen... Tipps hierzu auf den Internetseiten von Mücke Spiele.



DIE BOOSTERPACKS UND EINZELFIGUREN

Wenn Sie für Ihre eigene Weltmeisterschaft die **Farben eines bestimmten Landes** benötigen oder das Spiel mit den Pöppeln in den Farben Ihres Lieblingsvereines ausrichten wollen, finden Sie auf www.spielmaterial.de hierzu umfangreiche Möglichkeiten. Derzeit lassen sich die dreiteiligen Pöppel in 1.331 Farbkombinationen realisieren.

Mit **zwei Boosterpacks** können Sie übrigens auch schon eine „SCHNIPP ES!“-Partie austragen. Jeder Boosterpack enthält 3 Spielfiguren, 1 Torkarte und 2 Standfüße, 1 Ball sowie 1 Würfel.

Die Tore werden im Abstand von ca. 60 cm auf einen Tisch mit glatter Unterfläche aufgestellt. Die Standfüße werden an den schmalen Seiten der Karten angebracht und so weit über eine lange Kartenkante geschoben, dass die Torkarte hoch genug in der Luft ist, um den Ball unterhalb passieren zu lassen. Beim Spiel ohne Spielplan liegen die Positionen der Seitenauslinien und der Ecken im Ermessen der Spieler.

BOOSTERPACKS AND SINGLE FIGURES

If you need pawns in **certain colours** for your own championships or for a play representing your favorite teams, on www.spielmaterial.de you will find up to 1,331 possible combinations for your pawns.

With **two boosterpacks** you can play a game of „FLICKIT!“.
Each boosterpack contains 3 pawns, 1 goal card and 2 plastic bases, 1 ball as well as 1 die.
The goals are placed on a table with a flat surface with a distance of approximately 60 cm. The plastic bases are assembled as shown before in this rulebook. When playing without game board, the position of the line- and goal-outs are judged by the players.

Autoren/Designers:

Axel Hennig
Matthias Schmitt

Illustrator:

Christian Opperer
www.spiellu.com

Redaktion/Publisher:

Harald Mücke
© Mücke Spiele 2013