EDITION
3-TEILIGER PÖPPEL

MÜCKE SPIELE

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 doppeltseitiger Spielplan
- 2 Fußballteams (jeweils drei 3-teilige Pöppel in unterschiedlichen Farben)
- 1 Fußball
- 2 Torkarten
- 2 Gelbe/Rote 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 René 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

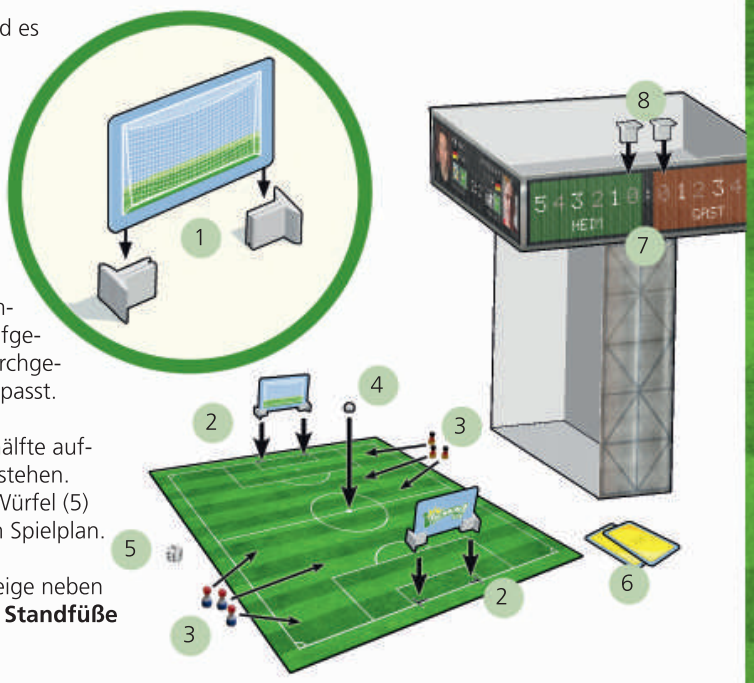
Der **Spielplan** wird in der Tischmitte ausgebreitet. Sie können wählen, ob Sie auf dem Rasenplatz oder dem Ascheplatz spielen möchten.

Die **Tore** werden aus Torkarten und Standfüßen zusammengesetzt (1) und entsprechend der **Markierung** aufgestellt (2). Die Karte wird dabei nicht bis zum Boden durchgesteckt, sondern so, dass der Ball noch unten hindurch passt.

Die Spieler dürfen ihre **Pöppel beliebig** in ihrer Spielhälfte aufstellen (3). Im Mittelkreis dürfen vorerst keine Figuren stehen. Der **Ball** wird auf den **Anstoßpunkt** gesetzt (4), der Würfel (5) und die gelben/roten Karten (6) verbleiben neben dem Spielplan.

Beide Hälften der **Spieleschachtel** werden als Toranzeige neben dem Spielplan aufgestellt (7). Die beiden verbliebenen **Standfüße** werden als Zeiger für den Torstand aufgesteckt (8).

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 würfeln beide Mannschaften einmal. Die Mannschaft mit dem kleineren Wert erhält Anstoß – darf also eine Figur hinter den Ball setzen und beginnt (mit dem gewürfelten Zahlenwert).

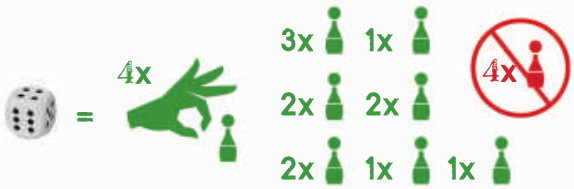
Der **aktive Spieler** würfelt.

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.*

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

BESONDERHEITEN

Falls eine **1 gewürfelt** wird, darf der Spieler **jede** seiner 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.

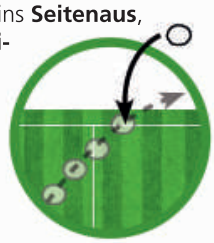
FOUL UND VORZEITIGES ENDE DES ZUGES

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 liegengeblieben 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.

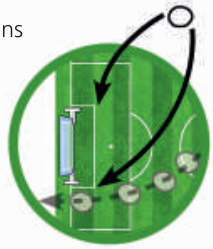
GELBE UND ROTE KARTEN

Wenn ein Spieler eine **zweite gelbe Karte** erhält, dreht er die Karte auf die rote Seite und muss eine **eigene Spielfigur aus dem Spiel** nehmen.
Die gelbe (rote) Karte gibt er dann wieder ab.
Sollte der Spieler im Verlauf **nochmals eine rote Karte** erhalten, verliert er wiederum eine Spielfigur und kann dann ein **Wurfergebnis 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

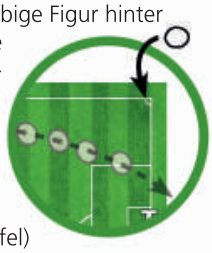


Schießt oder lenkt eine Figur den Ball ins **Seitenaus**, ist der **Zug beendet** und der **gegnerische Spieler erhält Einwurf** an der Stelle, wo der Ball die Seitenauslinie überquert hat.
Der einwerfende Spieler darf dazu eine beliebige Figur hinter dem Ball platzieren und darf auch eine weitere seiner Figuren beliebig umstellen.
Der andere Spieler darf auch eine seiner Figuren 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 seiner Figuren 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.

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** wie zu Spielbeginn.

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 gab es einen Give-away zum Spiel - 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.

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).

FLICK IT!

A rapid soccer game for players with the right feel in their fingertips...
or 2 to 4 players from 6 years of age, 20 minutes
by Axel Hennig and Matthias Schmitt

COMPONENTS

- 1 double-sided game board
- 2 soccer teams (three 3-part pawns each, in different colours)
- 1 soccer ball
- 2 goal cards
- 2 yellow/red cards
- 6 plastic bases

BACKGROUND

Soccer time again. The teams are ready for the match – on the grass field or on the clay court - all the same.

Everybody wants to win and you need the right feel in your fingertips to do so, because you need to flick your figures so the ball will finally reach the opponent's goal.
If you risk too much and your pawn tumbles: Bad luck, your attack is over. Only who has placed his pawns at the right place will have a chance to score - time is running…

EDITION 3-PART PAWN

The 3-part-pawn used in this game has its origin in a competition of www.spielmaterial.de, in which the participants had to design a new game piece.
The winning idea came from René Bongartz from Brüggen /Niederrhein in Germany.
This is also a charity item: 1 cent for each sold pawn is donated to Brüggener Tafel e. V., a 2009-founded association that supports poor people in the surrounding of Brüggen.

SETUP

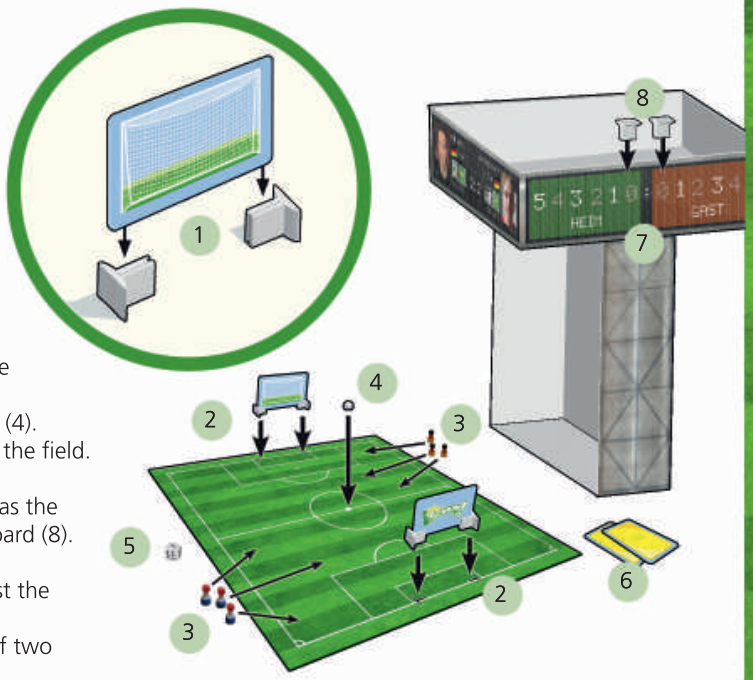
The **game board** is placed in the middle of the table. You can choose if you want to play on the lawn field or the clay court.

The **goals** are assembled as shown (1) and are placed on the game board as indicated (2). The card should not be pushed through to the bottom - the ball has to be able to pass underneath.

The players place their **pawns** in their half of the playing field (3). It is **not** allowed to place pawns in the center circle yet.
The **ball** is placed on the **kick-off point** in the middle (4).
The **die** (5) and the yellow/red cards (6) remain beside the field.

The **game box** is set aside the game board (7), whereas the remaining **two plastic bases** are used for the scoreboard (8).

In the **3-player-game** two players play as team against the third player.
In the **4-player-game** the players compete in teams of two players each.



MOVEMENT

The players now **in turns** make their moves, which consists of **two parts**:

- Roll of the die and
- Flicking of the pawns

A) Roll of the die

At the beginning, both teams roll the die once. The team with the lower outcome receives kick-off – it may now place one of its pawns behind the ball and is to start (with its die result).

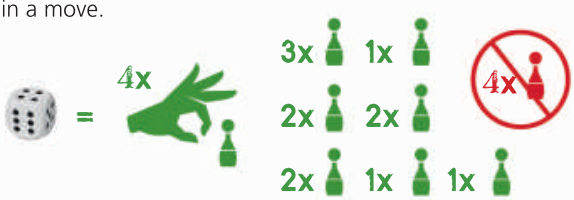
The active player rolls the die.

The die has to be rolled **onto** the game board and also has to **remain there** (featuring the referee).

When rolling the die **against** a pawn, a goal or the ball or the die is **leaving** the game board, the player's move ends and he receives a **yellow card** (see below: yellow and red cards).

B) Flicking of the pawns

The active player now can flick his pawns **according to the die roll**.
He may **split** the result on the pawns he wants to use. However, each pawn **cannot** be flicked **more than three times** in a move.



*The active player rolled a 4. He now may either flick one pawn 3 times and another one once **or** one pawn twice and another one twice as well **or** one pawn twice and the other two pawns once each.*
*He may **not** flick the same pawn 4 times.*

In a team of two players, **at least 2 pawns** have to be flicked (during one move). The teammates decide together who flicks first and how often. Each player flicks at least 1 pawn.

SPECIAL INCIDENTS:

In case of **rolling a 1**, the player may flick **each** of his pawns once.

If the **ball** after flicking does not lie on the **flattened side**, it is turned on the spot.

For **kicking away from the goal** area, it is permitted to momentarly set aside the goal for flicking. It is to be replaced after the flick.

FOUL AND EARLY ENDING OF A MOVEMENT

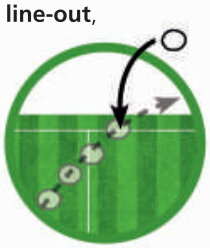
In case a pawn **tumbles** because of flicking, the player's **move ends** directly.
For each **opponent** pawn tumbling, the active player receives a **yellow card**.
The tumbled pawns are **set up on the spot** where they are lying.
If a pawn is rolling **off the game board**, it can be placed **anywhere** on the board by the pawn's owner, however, with a minimum distance to other elements (goal, ball, pawns, die) of **a finger's breadth**.

YELLOW AND RED CARDS

In case a player receives a **second yellow card**, he flips the card on the red side and now has to **remove one of his pawns** from the game permanently.
Afterwards he returns the yellow card.
In case the player in the following **again receives a red card**, he again looses one of his pawns and when rolling **a 3, 4 or 6 with the die, can only use it as a 3** (= maximum movement for a pawn).
When receving the **third red card**, the player looses the game (regardless of the current score).

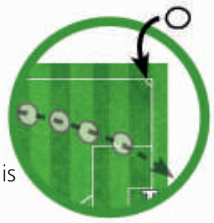
LINE-OUT, GOAL-OUT, GOAL-KICK

If a pawn kicks or deviates the ball into **line-out**, the player's **move is finished** and the **opponent player receives throw-in** at the spot, where the ball has crossed the line.
He may place one of his pawns behind the ball and may also replace one other pawn. The other player also is allowed to replace one of his own pawns.



If a pawn kicks or deviates the ball into the **opponent's goal-out**, the player's **move is finished** and the **opponent player receives goal-kick**.
The ball is placed on the left or right corner of the 5m-area. The opponent player may place one of his pawns behind the ball and may also replace one other pawn. The other player also is allowed to replace one of his own pawns.

If a pawn kicks or deviates the ball into **one's own goal-out**, the player's **move is finished** and the **opponent player receives corner-kick**.
The ball is placed on the appropriate corner. The opponent player may place one of his pawns behind the ball and may also replace one other pawn.
The other player also is allowed to replace one of his own pawns.



When **replacing pawns**, a minimum distance of **two finger's breadth** to other elements (goal, ball, pawns, die) is mandatory.

GOAL

The player is **scoring** when the ball is flicked **<u>underneath the goal card</u>**. The goal does count also in case the player's figure tumbles. However, non of the opponent's pawns may tumble (=foul).
The **scoreboard** is revised accordingly.

The players subsequently place their pawns **anywhere** in their part of the field.
The player who has **not** scored **receives kick-off** (same procedure as at the beginning of the game).

Player #2 scored and thus moves his plastic base from 0 to 1.

OPTIONAL ELEMENTS

(not included)

Poodles:

The poodles have been a give-away at the SPIEL 2013 fair in Essen/Germany and can be placed with a minimum distance of 10 cm from the goals on the game board before placing the pawns. They complicate the game as barricades.

Apps:

For all who like drama: There are certain Apps on the market allowing to add one's own football chants, cheers and dispraises. With a fingertip the players can express their emotions quite soundly.

END OF THE GAME

The players agree upon a **certain number of goals** a player has to score to win (ideally 2 or 3 goals) or they agree upon a **certain game time** (for example 2 x 5 minutes).

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 championchips 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 „FLICK IT!". 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